



**UNIVERSIDAD
ACADEMIA**
DE HUMANISMO CRISTIANO

“Manual de juegos para la autoestima”

**Alumnas : Bárbara Briceño Huanca
Diaman Torrejón Castillo**

Profesor Guía: Sra. Irma Pavez O

Tesis para optar al Grado de: Licenciado en Educación

Tesis para optar al Título de: Profesor de Educación Básica

Santiago, junio 2010

INDICE

	<u>Página N°</u>
1.- Introducción	3
2.- Planteamiento del problema	4
3.- Diagnóstico	5-11
4.- Descripción del proyecto	11
5.- Fundamentación	12-13
6.- Marco Teórico	14-21
7.- Objetivos	22
8.- Metodología	23-24
9.- Manual de Juegos	25-51
9.- Productos y actividades	52-53
10.- Cronograma	54-55
11.- Evaluación	56
12.- Referencia Bibliográfica	57
13.- Anexos	58-

INTRODUCCIÓN

Este trabajo ha sido realizado pensando no solo en los niños y niñas que necesitan tener una buena autoestima sino también en el trabajo que deben realizar los docentes con sus alumnos; no es solo una entrega de conocimientos, desarrollo de destrezas y logro de objetivos, va más allá; los docentes de hoy necesitan manejar otras herramientas que les permitan tener un buen ambiente en su sala de clases y eso implica que los niños y niñas tengan un buen autoconcepto, una buena autoestima esta les permitirá desarrollarse en forma armónica lo que se verá reflejado en su actitud en su sala de clases.

Como Educadoras de párvulos y futuras profesoras de educación básica vemos la importancia de realizar actividades lúdicas que tengan un propósito tan importante como el desarrollo de la Autoestima, ya que los niños y niñas siguen siendo eso: “Niños y niñas que necesitan jugar”, de aquí el desarrollo de nuestro tema ; un “manual de juegos” para desarrollar la autoestima, ¿Dónde? No solo en un curso en el cual existan problemas de convivencia como es el curso que se diagnosticado, sino también para mantener, mejorar y valorar las relaciones de niños y niñas de otros establecimientos; como parte de la labor docente; esta labor que tanto nos enorgullece y nos hace reflexionar día a día.

Es por ello que al observar los conflictos existentes en el tercer año básico del Colegio Pierrot de La Serena; tanto en la hora del juego entre pares, como en la convivencia durante el proceso de aprendizaje, están relacionadas con la capacidad que tiene el niño y la niña de relacionarse consigo mismo y con el otro, cómo se ve a sí mismo, la noción que tiene de sus propias capacidades y deficiencias es lo que en muchas ocasiones inicia un conflicto. Las discusiones y agresiones poseen un mismo origen: no ser sobrepasado física o intelectualmente por el otro, una subvaloración de quién se es y qué se es capaz de hacer.

El porqué de estas actitudes de inseguridad, liderazgo excesivo, timidez y conducta confrontacional frente a los conflictos, está dado por el nivel de *autoestima* que cada niño o niña posee, es decir, por la capacidad de valorarse y reconocerse a sí mismo.

Si para el mundo infantil surge de forma natural el juego como motor de sus actividades y deseos, queremos plantear que también éste es un camino para poder desarrollar en ellos conductas más sanas, dónde la libertad, la comunicación, el respeto, la valoración de sí mismo y de su entorno sea el propósito. La autoestima no sólo está ligada con lo que cada niño o niña puede hacer, sino con la satisfacción que puede sentir en la participación social, siendo un individuo que respeta y que es respetado.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el Tercer año básico del Colegio Pierrot, se desarrollan una serie de conductas que dificultan el desarrollo de un ambiente grato de aprendizaje. Algunos de los niños y niñas, presentan conductas agresivas, esto se manifiesta con insultos y golpes a sus compañeros, otros tienen una conducta retraída y no se defienden frente a dichas agresiones. Estos últimos han manifestado quejas al respecto, lo cual ha creado una tensión constante en la sala de clases. Lo que en determinadas ocasiones se vuelve difícil de manejar para el profesor.

Al momento de iniciar la actividad, los alumnos se muestran interesados y dispuestos a participar, pero a la menor burla o comentario negativo de alguno de sus compañeros, el ambiente se torna violento y de una baja tolerancia, además en situaciones de competencia o trabajo en equipo algunos alumnos pretenden imponer sus deseos y soluciones en desmedro de los otros.

Situaciones como las anteriormente señaladas provocan, que los aprendizajes ocupen un tiempo más breve que el correspondiente, ya que en la mayor parte suceden situaciones disruptivas, junto con esto, otra parte considerable del tiempo en la sala de clases, se está tratando de solucionar el conflicto. Se ha citado a los apoderados, se registran anotaciones en el libro de clases, se cambia de lugar a los alumnos que presentan mayores conflictos. Y aunque se ha logrado mejorar el ambiente, es sólo en forma transitoria.

Debido a todos los precedentes, pensamos que la raíz del conflicto se centra en la baja autoestima de los alumnos, que se manifiesta en: baja tolerancia a la frustración, conductas violentas, inseguridad, timidez, conducta evasiva e introspección entre otros aspectos.

Creemos que es necesario fortalecer su autoestima para lograr cambios significativos como: mejorar el ambiente en el aula (clima adecuado para generar aprendizajes significativos), crear lazos afectivos y de convivencia apropiados para mejorar el trabajo en equipo y la empatía entre pares.

DIAGNÓSTICO

El Colegio Pierrot inicia su proyecto educativo en el año 1986, con una propuesta pedagógica social y cultural basada en la creencia de que todos los seres humanos tienen la posibilidad de aprender y que los profesores podemos buscar las mejores estrategias para lograrlo. Comienza con la creación de un Jardín Infantil sustentado en el currículo cognitivo que ofrece a los párvulos diversas oportunidades de aprendizaje y desarrollo en un ambiente activo modificante. Posteriormente, se inicia la Enseñanza General Básica y luego la Educación Media, para finalizar con la Educación de Adultos y se acoge la teoría de la Modificabilidad Estructural Cognitiva de Reuven Feuerstein, la que se lleva a cabo a través de un óptima Experiencia de Aprendizaje Mediado. Esta se basa en la creencia de que cualquier ser humano es susceptible de ser modificado, y es el mediador(a) quien gracias a la intencionalidad, trascendencia y significado filtra, selecciona y organiza los estímulos del medio para que cada alumno(a) pueda sentir satisfacción por su propio aprendizaje.

El proyecto educativo del colegio Pierrot se sustenta en las bases teóricas del currículo cognitivo y la teoría de la Modificabilidad Cognitiva (MC) y Experiencia de Aprendizaje Mediado (EAM), dos posturas filosóficas y pedagógicas que se complementan entre sí para dar forma a las estrategias

generales y particulares de cada uno de los actores educativos de la comunidad del colegio. Dentro de las características del currículo cognitivo se destaca las oportunidades que se ofrece a los(as) alumnos(as) para tomar sus propias decisiones, elegir las alternativas más adecuadas y solucionar problemas. De la misma manera, la teoría de la EAM entrega a los(as) docentes la posibilidad de ser intencionales, significativos y trascendentes en el ámbito educativo y la MC, permite detectar, diseñar y poner en práctica diversas estrategias pertinentes para el desarrollo de las funciones emocionales y cognitivas de los(as) estudiantes.

Infraestructura educacional

El establecimiento se ubica en la calle Los Carrera N° 851 de La Serena, en el sector centro de la ciudad. Su estructura es de material sólido y segura para los alumnos(as). A la entrada del establecimiento, en un patio de luz, se encuentran por un lado, las oficinas de la directora, coordinadora técnica, secretaria y contadora. Por otro lado está ubicado el CRA (biblioteca), la sala de apoyo pedagógico, sala de computación, y en el segundo piso, la oficina de Administración. También se encuentran en este mismo espacio, la sala de profesores y de la tutora, y las oficinas de los(as) profesionales del proyecto de integración.

En el sector del patio se ubican las salas de todos los ciclos y que son utilizadas en tres jornadas. Estas salas fueron construidas en forma posterior con material sólido, piso de flexit y/o cerámica. Contempla un patio para alumnos de básica y media que es usado en las distintas jornadas cuyo piso es de cemento. Al final del pasillo se encuentra el Área de Educación Parvularia, con un espacio exclusivo compuesto por una gran sala de actividades y un patio pequeño de uso particular, con piso de cerámica y tierra en su alrededor. Termina la infraestructura con un patio que los alumnos utilizan a modo de cancha y espacio de recreación que cuenta con un casino construido y administrado por el Centro General de Padres y Apoderados del colegio. La salida de emergencia se encuentra en el patio con acceso a la calle por el sector de un estacionamiento aledaño.

Cabe destacar que el colegio cuenta con organizaciones estudiantiles que realizan diversas labores sociales y de recreación que a modo de gobierno escolar contribuyen al espíritu democrático e inclusivo que el colegio sostiene.

Identificación del colegio

El Colegio Pierrot es un establecimiento particular subvencionado, entregando a los alumnos y alumnas una enseñanza de tipo Científico Humanista en jornadas Diurna, Vespertina y Satélites.

La jornada Diurna está conformada por alumnos talentosos, comunes, y con Necesidades Educativas Especiales incorporados a subproyectos de integración (Déficit cognitivo, déficit motor, TEL y afectividad), con diagnóstico de déficit atencional, rechazados del sistema formal por problemas conductuales, repitentes, provenientes de familias alternativas que desean que sus hijos(as) participen de experiencias inclusivas y que desarrollen el respeto a la diversidad. En relación a los alumnos(as) de vespertina tienen un perfil de desertores del sistema formal diurno y trabajadores. Escuelas Satélites, adultos que quieren completar estudios de nivel básico y medio, pertenecientes a sectores vulnerables de las comunas de La Serena y Coquimbo.

Perfil de competencia del personal:

Compromiso docente; formación humana y científica; pensamiento crítico y reflexivo; valoración por el arte; mediadores intencionales, significativos y trascendentes; respeto por la diversidad; buen humor y goce vivencial; capacidad de trabajo en equipo; autonomía; creatividad; confianza en si mismos y motivación de logro.

Propósito general:

Procurar una educación holística que forme a un ciudadano responsable y comprometido con su entorno y que aporte a la transformación continua de la sociedad.

Proyecto de mejoramiento educativo:

Atención a la diversidad por medio de diversos subproyectos que atienden a distintas necesidades, intereses y preocupaciones de niños y niñas.

Fase de acción, desarrollo y evaluación:

El proyecto se lleva a cabo a través de estrategias mediatizadoras que forman parte de un proceso integral dentro y fuera del aula, donde se relacionan y complementan los contenidos de aprendizaje con la transversalidad de los ejes temáticos valóricos. Se llevan a cabo procesos de auto – co y heteroevaluación permanente.

Programas en desarrollo:

Dentro de la modalidad educativa se incorporan subproyectos para niños y niñas con NEE y que son atendidos por especialistas idóneos y competentes en el área de Déficit cognitivo, Trastorno motor, Trastorno Específico del Lenguaje y Proyecto de afectividad.

Objetivos del establecimiento

Favorecer la integración de tal manera que se permita el acceso al proceso de enseñanza aprendizaje a los niños que presentan dificultades generales y específicas de aprendizaje sin daño profundo. Favorecer la integración educativa para que cada alumno(a) tenga la oportunidad de desarrollar de manera exitosa su proceso de aprendizaje y se propenda a la inclusión.

Favorecer el desarrollo de un clima organizacional que permita la intervención activa del alumno(a), en un marco de libertad responsable, compromiso, respeto y confianza. Favorecer la fluidez y continuidad del proceso de enseñanza y de aprendizaje mediante una metodología articulada entre la Educación Parvularia y la Educación General Básica. Desarrollar la autoestima positiva de cada alumno(a).

Desarrollar la autonomía, la autoconfianza, el autocontrol, la búsqueda de logros, y la toma de decisiones en forma responsable.

Desarrollar la socialización a través del trabajo en equipo, la solidaridad y la mediación entre pares.

Propender hacia una atención pedagógica individualizada, respetando la diversidad en los ritmos de aprendizaje.

Integrar a la familia en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, mediante orientación adecuada e instancias de encuentro que permitan el intercambio de experiencias educativas entre familias y entre familia y escuela.

Favorecer el perfeccionamiento y la actualización permanente de los profesionales y personal del colegio para enriquecer el proceso educativo de los(as) alumnos(as)

Fomentar el compromiso de los integrantes de la comunidad educativa para alcanzar con éxito los programas educativos que sustentan el currículo del colegio

Misión, Visión y Lema

Lema: Tiempo y espacio de real Inclusión

Misión: Dar oportunidad a cada alumno y alumna para que participe de una genuina experiencia de aprendizaje significativo y trascendente a través de espacios y tiempos activos modificantes, en la creencia y confianza de que todo ser humano posee potencialidades que esperan ser actualizadas y que cualquiera sea su dificultad, es posible que pueda superarla gracias a una óptima e intencionada mediación.

Visión: Educar a ciudadanos y ciudadanas con conciencia planetaria capaces de transformar su entorno y construir una sociedad más equitativa, acogedora y justa

El Tercer Año Básico del Colegio Pierrot, grupo en el que se centra nuestra investigación, está conformado por 14 alumnos y alumnas de entre ocho y diez años. De los cuales 5 son damas y 9 son varones. En este curso la diversidad se hace presente. Del total de alumnos y alumnas: dos de ellos pertenecen al Proyecto de Trastornos de Lenguaje (TEL), que es parte del Proyecto de Integración; otros tres, presentan hiperactividad con diagnóstico de especialistas y toman medicamentos. Dos del grupo curso presentan déficit cognitivo leve, siendo atendidos por los especialistas del Proyecto de Déficit Mental. Además gran parte del curso es miembro de familias disfuncionales o que han sufrido potentes cambios en su conformación. De acuerdo a la información obtenida de las fichas de matrículas y los registros de antecedentes del alumno, presentes en el libro de clases, se detectó que 7 de los alumnos de este curso, forman parte de familias constituidas por madres solteras (3), abuelas a cargo de sus nietos (madres ausentes)(2), familias formadas por madre y padrastro (1) y familias viviendo hacinadas en pequeñas viviendas y con padre ausente (1), es decir, el 50% del curso forma parte de una familia con alguna disfunción.

Al revisar el libro de clases del curso se encuentran registros como:

“Al no poder desarrollar un ejercicio de la guía, no espera la mediación del profesor, sino que comienza a gritar y sacudir la mesa, provocando la distracción de sus compañeros. Luego se para violentamente y sale reclamando de la sala”
(clase de matemáticas)

“Llama a la profesora, la que le dice que espere un momento, pasado uno o dos minutos comienza a gritar “profesora, ya poh, pésqueme...PROFESORAAAAA” llora e introduce su cabeza en la mochila, sin querer salir aun cuando la profesora se acerca para calmarlo” (clase de lenguaje)

De acuerdo a las características familiares, a las anotaciones negativas registradas a nivel individual en el libro de clases, se da a conocer que el

problema de convivencia al interior del aula del tercer año básico se debe fundamentalmente a la baja autoestima. Aproximadamente el 70% del alumnado, muestra poca tolerancia a la frustración, manipulación de los más “débiles” por parte de los más “fuertes”, crisis de llanto frente a desafíos muy complejos, entre otras reacciones que son observadas de manera directa o a través de los instrumentos mencionados anteriormente. Con la finalidad de obtener mayor información y así hacer más completa nuestra investigación, aplicaremos el inventario de Coopersmith y entrevistas individuales a los alumnos y alumnas de tercero básico. Junto con ello se citará a entrevistas a sus familias y se entrevistará a los profesores que hacen clases en el curso.

Todos los factores precedentes, sin duda resultan relevantes al momento de hablar de autoestima. Esto porque los niños y las niñas que presentan alguna necesidad educativa especial o individual, así como los que no, necesitan desarrollar una autoestima positiva para sentirse competentes frente al proceso educativo. Por ello la decisión de realizar el proyecto que se representa a continuación.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Confeccionar un manual que contenga juegos, que pueden ser aplicados en los diferentes subsectores de aprendizaje para fortalecer la autoestima de niños y niñas del Tercer año básico del Colegio Pierrot. De esta manera facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El manual contiene en cada juego: áreas de desarrollo relacionadas con la autoestima, materiales, organización inicial, lugar, descripción o desarrollo y evaluación.

FUNDAMENTACIÓN

La elaboración y aplicación de este manual de juegos permitirá que los niños y niñas de este colegio creen en sí mismos, afiancen todas aquellas habilidades sociales que se encuentran disminuidas o inexistentes. El juego no sólo es un recurso de recreación sino también una instancia que crea lazos afectivos entre niños y niñas, lo que ayuda a generar un clima de confianza en el que podrán dar a conocer sus opiniones y sentimientos.

El acto de jugar es fundamental en el ser humano. El niño y la niña se desarrollan a través de él: Sociabilizan. Lo que les ayuda a establecer vínculos con quienes les rodean.

Estos logran desarrollar roles que le permiten plantearse diferentes situaciones de conflicto, poniendo en acción todas sus capacidades, desplegando habilidades que les permiten pasar del padecimiento a la experimentación de alternativas para el dominio de la situación.

El trabajo del juego con los niños y niñas favorece: la interacción en grupo y esta a su vez propicia:

- *La interdependencia positiva (cada individuo se preocupa por el desarrollo grupal y por el suyo propio).*
- *La promoción grupal (tanto la obtención de logros, como el grupo mismo, se encarga de dar realimentación al progreso de cada individuo).*
- *El incremento de los niveles de autoestima (las habilidades y características de cada elemento del grupo son heterogéneas).*
- *El incremento de los niveles de seguridad (todos los miembros comparten la responsabilidad)*
- *El aprender a colaborar (se cambia la competitividad por asegurar el aprendizaje de cada quien)*
- *El aprender a convivir en grupo (se aprende a asegurar buenas relaciones entre los miembros)*

- *Se aprende a hacer consenso (las habilidades sociales y el asumir roles de responsabilidad es discutido en grupo)*
- *El grupo autoreconoce su efectividad (a través de la argumentación y el análisis, el grupo realimenta otros grupos y procesa su propio progreso)*
- *Se aprende a trabajar sin el control policivo del profesor [Johnson, 1988]:*

Las actividades lúdicas se plantean como condición para la socialización. A través de su práctica el niño incorpora normas, valores y costumbres, propios del contexto en el que se desarrolla. Jugar es significativo, promueve la pertenencia y la búsqueda de la identidad, tanto individual como colectiva. Al jugar, los niños imaginan, inventan, crean, conocen y actúan explorando con todos sus sentidos. A través del juego como herramienta educativa desarrollaremos:

- Seguridad en si mismos
- Autocontrol
- manejo de la ansiedad y la agresividad
- fortalecer el trabajo en equipo
- superar la crisis de forma productiva
- tomar conciencia del otro y salir del egocentrismo
- mejorar el ambiente del aula

Al confeccionar un manual con juegos para tratar el tema de autoestima y aprendizaje significativo, obtendremos una herramienta útil y adaptable a diferentes situaciones educativas. Permitiendo así más y mejores aprendizajes.

MARCO TEÓRICO

AUTOCONCEPTO Y AUTOESTIMA

Desde muy niños nuestras primeras experiencias forman una idea acerca de lo que nos rodea y también de nuestra propia imagen. Esta imagen mental es una representación de lo que otras personas piensan de nosotros.

La valoración de la imagen que el niño y niña se va haciendo de sí mismo, depende en gran manera de las expectativas que perciben de sus padres, en relación a metas y conductas que esperan de él.

Al irse formando el autoconcepto, surge la necesidad de ser estimado por los demás y de estimarse a sí mismo. El autoconcepto es aprendido y se construye a través de las percepciones que se derivan de la experiencia, y a medida que pasa el tiempo son más complejas.

Si nos remitimos al ámbito escolar, nos podemos dar cuenta que dentro y fuera del aula es posible comprobar cambios en las expresiones de alumnos y alumnas: una mirada dulce y cariñosa modifica al más hosco, retraído o desordenado, un niño al que se le elogia por un determinado logro, modifica positivamente su conducta dentro de la sala de clases, una responsabilidad otorgada al más desordenado de la clase, lo convierte en un niño cooperador. El reforzar la superación de una debilidad lo convierte en un seguro integrante del grupo que llegará a la meta.

Sabemos que todas las personas tienen un concepto o imagen de sí mismos en el que se desarrollan en forma natural las necesidades de la estima y autoestima; un niño tiene una imagen de sí, como si se mirara en un espejo.

Las expresiones: “no puedo hacerlo”, “a mi siempre me sale mal”, “no soy buena para la matemática.”, son muy familiares para la profesora o el profesor.

Autoestima no es equivalente a autoconcepto, pero son dos acepciones íntimamente relacionadas. Ambas apuntan a la imagen que cada individuo tiene de sí mismo, es por ello que consideramos fundamental aclarar ambos conceptos.

Por un lado, cuando se habla de autoconcepto, o de autoimagen, se está hablando del concepto de lo que hemos sido y de lo que hemos hecho. Su función es guiarnos a decirnos lo que seremos y haremos en el futuro. El autoconcepto, nos ayuda a entendernos a nosotros mismos y, también a controlar o a regular nuestra conducta. (Markus y Nurius, 1984)

Las percepciones que los niños puedan tener de sí mismos, están basadas en sus experiencias de vida en relación con otros, en lo cotidiano, en el plano de estar con otros. El niño se relaciona básicamente con quienes le protegen, cuidan y alimentan; estas personas pueden ser padres, encargados, abuelos y otros. Este núcleo básico, la familia, es el primer agente en la formación del autoconcepto.

Existen serios peligros en la formación de una autoimagen en un niño que es criado en una familia que posea, un estilo de crianza que estimule los sentimientos de culpa.

Cuando este niño o niña ingresa a la Escuela, ya ha desarrollado un estilo de relación con otros, ha tenido la vivencia de sentirse querido o rechazado; el niño al ingresar a la escuela trae la experiencia que lo hacen percibirse de una forma determinada e igualmente tienen su propia percepción de cómo los demás lo perciben.

Sin embargo, en la escuela, las influencias sociales que ejercen sobre él los miembros de la comunidad escolar, son determinantes. Las vivencias frente a los compañeros, las primeras actitudes y hábitos adquiridos en el aula o en el patio de la escuela, definirán en el niño la clave de sus éxitos o fracasos.

En general, se tiende a aceptar a los niños, a reconocerles, solamente por los aciertos, por la calidad de los logros que obtienen. Es importante que la escuela lo haga

sentirse aceptado, respetado, valioso, de manera incondicional, sin importar lo que puede hacer y en qué forma lo hace, dejando en segundo plano el resultado, valorando más bien la participación y el esfuerzo y asumiendo el riesgo creado por las expectativas del docente.

El quehacer del niño no se logra en un contexto vacío, depende ampliamente de la influencia social, siendo el grupo de iguales, en este caso sus compañeros de curso, un agente social importante

Cuando el grupo reconoce el rendimiento en cualquier área de la vida de un niño, este pasa a constituirse en un miembro apreciado del mismo. Si por el contrario, el niño no logra destacar, o al menos ser aceptado como hábil por sus compañeros, le sobreviene de inmediato un sentimiento de inferioridad del que difícilmente podrá desembarazarse. Se siente diferente de los demás y tiende a perder la fe en sí mismo (Erikson).

Por otro lado al hablar de autoestima se refiere a la valoración, positiva o negativa que el sujeto hace de sus características, incluyendo las emociones que asocia a ellas, y las actitudes que tiene respecto de sí mismo. En este sentido, la primera infancia es vital en el aprendizaje porque condiciona nuestra autoestima y nuestra conducta. Dependiendo del nivel de autoestima que cada individuo posea es la influencia que tendrá sobre la adaptación a situaciones nuevas, el nivel de ansiedad y la aceptación de otros.

La autoestima tiene importancia capital para un buen ajuste psicológico, la felicidad personal y el funcionamiento eficaz en los niños y en los adultos.

Empleados los términos de concepto de sí o de autoestima para designar a los juicios que las personas hacen sobre sí mismas y confían en sus capacidades para alcanzar sus metas, su capacidad y sus relaciones con los padres e iguales aunque son muchos los que formulan tales juicios generales muchos otros distinguen entre los conceptos de sí mismo y estiman por separado sus propias aptitudes o capacidades en distintos campos. Los niños que tienen conceptos generales elevados de sí mismos abordan las tareas y a otras personas con la

expectativa de tener éxito y ser bien recibidos por consiguiente, siguen sus propios juicios, expresan sus convicciones y se atreven a considerar ideas novedosas. Los niños que carecen en general de confianza en sí mismos tienden a mostrarse temerosos de expresar ideas poco comunes y evitan llamar la atención. “Suelen vivir en las sombras de los grupos sociales, escuchan más que hablan y prefieren la soledad y el retraimiento al intercambio de la participación”.

Por ello que el concepto que el individuo tiene de sí mismo influye de manera importante en una variedad de comportamientos y está relacionado con su estructura de personalidad y salud mental

La autoestima constituye la valoración que la persona hace de su autoconcepto y por tanto es determinante en su sentir y en su actuar

Los aspectos en que coinciden los autores al definir la autoestima, pueden resumirse en lo siguiente:

- ❖ El concepto se relaciona en forma importante con el concepto de sí o autoimagen.
- ❖ Es un proceso que se traduce en una adaptación al medio, y Es un fenómeno que pertenece a la vida activa del sujeto.
- ❖ Es un concepto que está presente en la mayor parte de las conductas del sujeto.
- ❖ La autoestima es una experiencia valorativa de sí mismo.
- ❖ El sí mismo es visto como un objeto sobre el cual el sujeto emite un juicio de valor que puede ser positivo o negativo. Es necesario que la persona tome distancia de sí mismo, para así poder emitir un juicio de valor.
- ❖ Cuando el individuo tiene una autoestima negativa, existe en él una insatisfacción y menos precio por sí mismo, no se valoriza y muchas veces desearía ser otro.

EL ESCOLAR Y LA AUTOESTIMA

La Reforma educacional presenta al niño como un gestor de su propio aprendizaje, obligando a los agentes educadores a centrar su atención en este pequeño protagonista.

Se proponen nuevas teorías, nuevas concepciones sobre el rol del educador; se replantean métodos, la transitoriedad, el cambio, el curriculum emergente. La visión que tenemos sobre los alumnos y alumnas comienza a cambiar. La primacía de la enseñanza cede frente a la importancia del proceso enseñanza aprendizaje; las miradas vuelven a centrarse en el niño.

Y, en medio del acontecer dentro del aula, se hace necesario conocer y reconocer más a este niño y niña que aprende y que es partícipe de esta modernidad.

Queremos colaborar en la formación de un hombre y una mujer que han cambiado junto con la Historia de nuestro país.

En lo que respecta a la socialización, individualización, autoestima y creatividad, la autoestima es fundamental en la interacción educativa.

Los niños manifiestan su baja autoestima de diferentes formas. Si bien no están conscientes de la disconformidad para con ellos mismos, aunque si entienden que algo les hace sentir mal. Algunas señales son las quejas constantes, necesidad de aprobación, de ganar, perfeccionismo, llamar la atención, desarrollo de conductas antisociales.

No solo podemos encontrarnos con niños y niñas con autoestima baja. Que sin duda es una característica menos compleja de detectar, sino que también podemos detectar, aunque con mayor dificultad, a aquellos que presentan una autoestima elevada o exagerada, que podría convertirse en una barrera para el logro de aprendizajes en el ámbito escolar y personal. Por lo mismo hemos decido resumir algunas características que identifican a personas con autoestima elevada.

CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS CON UNA ELEVADA AUTOESTIMA

- ❖ Poseen un alto grado de aceptación de otros y reconocen sus propias fortalezas y debilidades como también reconocen las de los otros.
- ❖ Un sujeto tiene una autoestima positiva cuando él reconoce en si mismo las limitaciones y capacidades, siempre tratando de mejorar.
- ❖ Se siente seguros de sí mismos en su entorno y en sus relaciones sociales.
- ❖ Tienen un sentido de pertenencia y enfrentan los problemas con confianza, se sienten orgullosos de sí mismos y poseen un alto grado de responsabilidad sobre sus actos.
- ❖ Son sujetos motivados por expectativas que quieren lograr y buscan los recursos apropiados para lograrlo.

EL JUEGO

El juego es un medio al socialmente se le identifica con satisfacción, diversión y ocio, con la actividad contraria a lo laboral. Pero realmente su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego o la actividad lúdica, se pueden transmitir valores, resolver conflictos, normar la conducta y educar.

El juego es no solo una actividad de placer sino también lo podemos considerar un proceso de aprendizaje, pero no un proceso cualquiera sino uno donde los niños y niñas disfrutan de él.

Jean Piaget afirma que el juego es, primero que todo, simple asimilación funcional, en la cual todos los comportamientos que pueda tener el niño son susceptibles de convertirse en juego, cuando se repiten por asimilación pura, es decir, por simple placer funcional.

Según Vigotsky, el juego permite una consolidación social, permitiendo la interacción con otros.

El juego es un fenómeno presente durante toda la vida desde que somos niños hasta incluso cuando adultos, la gran diferencia es que los niños disfrutan de estas actividades; se relajan, son placenteras creativas entre tantas otras a diferencia de los adultos quienes las convierten en un actividad competitiva.

Se debe entender que el juego es cualquier actividad que se realiza con el fin de divertirse, sin considerar el resultado que se obtenga. En los niños se destaca por la espontaneidad; les proporciona placer y satisfacción.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL

- a) El juego es un placer. Todo niño que juega encuentra placer en ello; la necesidad de juego surge del placer que con él experimenta. El juego ha de causarles placer en el sentido más amplio de término. Ha de ser una actividad sin finalidades exteriores. El juego además de ser una vivencia de la infancia es preparación para las actividades futuras.
- b) El juego es conducta. Es la expresión de la personalidad del niño, quién actúa de acuerdo a sus propias características.

- c) El juego es aprendizaje. A través del juego el niño descubre y asimila los diferentes objetos del mundo transformando su conducta inicial. Este aprendizaje para el futuro se realiza sin que se den cuenta. Los niños juegan por el puro placer de jugar, sin saber que cada juego va a desarrollar en ellos diferentes destrezas y habilidades.
- d) El juego es libertad. Todo juego es en esencia una actividad libre.
- e) El juego es comunicación. Por medio del juego, el niño dialoga con otras personas, iguales o adultas, a quienes envía mensajes, muchas veces llenos de aquella plasticidad en el lenguaje que solo permite el juego.
- f) El juego permite pasar de lo sensoriomotriz a lo lógico concreto. Por medio de sus juegos y sobre la base de la acción motora, los niños comienzan de manera gradual a operar mentalmente, esto les permite ir formando categorías conceptuales y relaciones lógicas.
- g) El juego permite al niño su socialización y conformación de la identidad social. Esto como proceso que le permite incorporarse a diferentes ROLES, NORMAS, PAUTAS DE COSTUMBRE entre otras estructuras sociales que le rodean. En este juego se conforma la IDENTIDAD, como imagen que tiene cada persona de sí y el uso que hace de ella.
- h) El juego permite la integración del esquema corporal. El juego emite que los niños vayan conociendo su propio cuerpo y también el de los demás y así progresivamente van conformando su imagen y su esquema corporal.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Confeccionar un manual de juegos para potenciar la autoestima de los niños y las niñas del Tercer año básico del Colegio Pierrot, Con el fin que los profesores lo integren al desarrollo de los contenidos de los diferentes subsectores.

Objetivos Específicos

- Reconoce el valor del uso del manual en el trabajo docente
- Clasificar y distinguir juegos que se utilicen para la autoestima de una variedad de juegos existentes
- Ordenar los juegos
- Capacitar a un grupo de profesores en el uso del manual
- Aplicar juegos del manual a un grupo muestra.

METODOLOGIA

La primera etapa de este diseño de proyecto, cuyo principal objetivo es desarrollar y aplicar un *diagnóstico sobre el nivel de autoestima en los niños del tercer año básico del colegio Pierrot* busca encontrar datos que permitan tener una visión de la autoestima de estos. Estamos hablando de un "Autoconcepto" de ¿Quién soy? Y para ello es fundamental tener la visión de los profesores que trabajan en este nivel y de los padres-apoderados de estos niños y niñas como una mirada externa pero a la vez cercana de lo que ocurre en ellos. Es la entrevista nuestro principal instrumento para la recolección de información, este mismo instrumento lo utilizaremos con los niños y niñas del tercer año básico, ya que es primordial conocer que es lo que ellos piensan de si mismos, cuál es su concepto de autoestima. Además a nivel de grupo curso se realizará un test y una encuesta. Se revisarán datos concretos que revelan su actividad dentro de la sala de clases como son las anotaciones, positivas y negativas, que se encuentran registradas en el libro de clases.

El trabajo a realizar con los profesores en primer lugar, busca no solo saber el nivel de autoestima en los niños sino también saber cual es la importancia que ellos como docentes formadores de personas, le dan a la autoestima y en que instancias.

La encuesta y los instrumentos anteriormente señalados son los que nos permitirán, a través de su análisis y divulgación, encontrar la información necesaria para desarrollar este proyecto: La creación de un manual de juegos para el desarrollo de la autoestima.

El llegar a la creación de un manual de juegos no solo implica una búsqueda o recopilación de juegos, asimismo involucra conocer el valor del juego en el desarrollo de la autoestima en los niños.

"El rol del juego es dar oportunidades de aprendizaje. En él, el niño puede ir ganando confianza en su habilidad para hacer una variedad de cosas, entra en contacto con el grupo de pares y se relaciona con ellos, aprendiendo a aceptar

y respetar normas. El juego ofrece modos socialmente aceptables de competir, botar energía reprimida y actuar en forma agresiva”¹.

Es el juego donde podemos trabajar el desarrollo de la autoestima ya que los niños y niñas al jugar toman diferentes roles que les permiten expresarse, ser quienes son sin restricciones ni reservas.

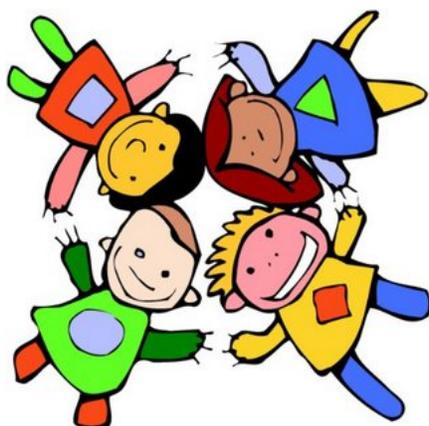
La recopilación y selección de los juegos de acuerdo a criterios establecidos que tiene relación directa con la autoestima, nos permite crear un manual de juegos para el desarrollo de la autoestima de niños y niñas.

Con este manual se anhela trabajar en talleres con los profesores donde ellos puedan ser capacitados como monitores para la correcta aplicación del manual.

Para determinar el valor de este manual se procederá a la aplicación en una muestra de niños y niñas del tercer año básico del Colegio Pierrot. Una vez que se haya aplicado este manual, por los profesores capacitados, se procederá al análisis de la información recogida para finalmente elaborar un informe y dar a conocer su resultado a la comunidad.

¹ <http://escuela.med.puc.cl/paginas/publicaciones/ManualPed/DessPsicEsc.html>

MANUAL DE JUEGOS PARA LA AUTOESTIMA



Índice:	
1.- Introducción.....	27
2.- Objetivos.....	28
3.- Rol del Coordinador	29
4.-Instrucciones.....	30
5.- Juegos:	
5.1.-Categoría seguridad en sí mismo.....	31
1. ¿Quién soy?.....	31
2. Mímicas	32
3. El Anónimo	33
4. ¿Eres Drácula?	34
5.2.-Categoría autocontrol.....	35
5. Estatuas.....	35
6. Los Nombres.....	36
7. Isla Musical	37
5.3.- Categoría Tomar conciencia del otro.....	38
8. Lo que me gusta de ti	38
9. Cambios de Expresión.....	39
10. El Muñeco Imitador.....	40
11. Descubrir al intruso	41
12. La zanahoria	42
13. Los Anteojos	43
14. Yo te quiero	44
5.4.- Categoría fortalecer el trabajo en equipo.....	45
15. Los objetos	45
16. La lluvia y el caracol.....	46
17. Perro y Gato	47
18. Teléfono	48
19. El lobo y los corderitos	49
20. La telaraña	50
6.- Evaluación del Manual	51

1.- Introducción

Como bien sabemos, cada día encontramos en nuestros colegios un mayor número de alumnos que tiene problemas no solo de rendimiento escolar sino también de convivencia con su grupo de pares. Muchas veces estos niños y niñas podrían haber tenido un mejor pronóstico si se hubiese desarrollado en ellos las habilidades para creer en si mismos y creer en que tienen un don especial. Si se hubiese puesto mayor énfasis en el desarrollo de la valoración de sí mismos, muy diferente habría sido su camino. Es por ello que hemos elaborado este manual de juegos para fomentar y desarrollar diferentes actitudes que favorezcan en el niño y la niña su AUTOESTIMA y educar así niños autónomos y con la capacidad para insertarse en la sociedad de manera optima, resumiendo, lograr niños *felices*.

2.- Objetivos:

.-Reconocer al juego como una herramienta que permite desarrollar la autoestima.

.-Estimular el desarrollo de las diferentes habilidades de los niños y niñas para lograr una alta autoestima.

.- Apoyar al profesor en su trabajo con niños y niñas con problemas de autoestima.

3.- Rol del Coordinador:

En este manual se ha denominado para los aspectos prácticos “ADULTO” a la persona que va a ejercer como coordinador del juego, esta persona debe cumplir algunos aspectos básicos para lograr el total desarrollo del manual de juegos.

- .- Favorecer la iniciativa de los participantes.
- .- Procurar una disciplina dentro de la libertad del juego “juego limpio”
“No importa ganar sino participar”
- .- Mantener siempre la simpatía con el grupo que se va a relacionar.

Los 10 mandamientos del coordinador²:

1. Conocer bien su rol
2. Conocer bien el juego y saber explicarlo
3. Tiene todo el material
4. Recalca el “Participar” por sobre el “Competir”
5. No grita sino se comunica con los participantes
6. Esta atento a grupo y evita los liderazgos negativos
7. Esta atento al grupo y entusiasma a los tímido y pasivos
8. Busca ingeniosamente equilibrar los equipos
9. “Mata” el juego antes que muera (por falta de interés)
10. Evita las brusquedades y los agotamientos físicos

² Manual de juegos para niños y jóvenes Patricia Rinderknecht, Luis Pérez Aguirre

4.-Instrucciones:

1. Determinar el juego a utilizar
2. Leerlo con anticipación
3. Preparar los materiales que necesita
4. Preparar el lugar donde se va jugar
5. Crear un ambiente apto para jugar (en los niños y las niñas)
6. Aplicar el juego
7. Ordenar
8. Comentar el juego realizado con niños y niñas

En el siguiente manual se presentan cuatro categorías, en las que fueron clasificados los juegos:

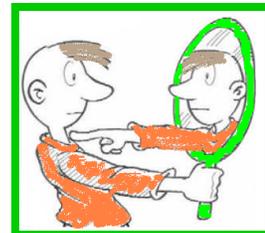
- 1.-Seguridad en si mismos
- 2.- Autocontrol
- 3.- Tomar conciencia del otro
- 4.- Fortalecer el trabajo en equipo

Los juegos presentados en cada categoría son independientes en sí mismo y no presentan una secuencia determinada, pues dependerá de las necesidades de cada profesor de acuerdo al grupo en que se apliquen. Además son recopilaciones de la tradición oral, modificaciones de las propias experiencias de las tesis y otros obtenidos de la bibliografía citada en este documento.

5.- JUEGOS

5.1.- Seguridad en sí mismos.

Objetivo: Afianzar y desarrollar la confianza en si mismo, como herramienta para afrontar las dificultades y satisfacer las necesidades que se presentan a lo largo de la vida.



1.- ¿QUIÉN SOY?

- Materiales: Hoja de block, pegamento, tijeras, revistas.
- Organización inicial: niños y niñas en grupos (el número dependerá del criterio del adulto).
- Lugar: En la sala de clases o en otra sala como la biblioteca.
- Desarrollo: El adulto les pide a niñas y niños que realicen un collage, donde exprese ¿Quién soy? Con recortes pegados a una hoja de block, cada participante debe contestar a la pregunta: ¿Quién soy? (Tiempo ilimitado a criterio del adulto).
 - .-El adulto divide al grupo en equipos.
 - Cada uno de los integrantes del equipo interpreta el "COLLAGE" de cada participante. Sólo cuando 4 o 5 compañeros han expresado su punto de vista, el niño o niña que ha realizado el collage lo explica, al terminar los niños y niñas le dan un fuerte aplauso.
- Evaluación: Una vez que los equipos han terminado se hace una mesa redonda general con el objeto de evaluar la experiencia y de aflorar los sentimientos de los niños y niñas, a través de preguntas como: ¿cómo te sentiste? ¿qué cualidades positivas puedes destacar de tu persona? ¿Qué características sientes que debes mejorar? ¿Cuál fue la mayor dificultad que se presentó en la actividad?

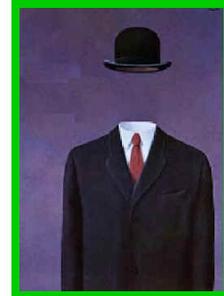
2.-MÍMICA

:



- Materiales: dos listas de palabras sobre cualidades positivas.
- Organización inicial: dos o más equipos.
- Lugar: Al aire libre.
- Desarrollo: Se dividen los niños y niñas que va a participar en dos equipos (o más en caso de grandes números) y un juez. El juez se instala entre los equipos, que deben estar bien separados. El juez hace una lista de 10 palabras sobre cualidades positivas. Un representante de cada equipo recibe al mismo tiempo, y en secreto, la primera palabra, la que cada uno debe representar ante su equipo, sin hablar ni mostrar el objeto que representa. Quien descubra la palabra exacta corre a recibir la segunda palabra, y se repite el proceso. Al equipo que primero termina con la lista, se declara vencedor.
- Evaluación: Al finalizar el juego los alumnos y alumnas comentarán cual fue la palabra que más les costo dramatizar y ¿por qué? creen que fue. A su vez deberán dar a conocer la palabra que les fue más fácil reconocer y como pudieron darse cuenta de aquello.

3.- EL ANÓNIMO



- Materiales: lápiz y papel (del mismo color y tamaño).
- Organización inicial: niñas y niños sentados en círculos.
- Lugar: Al aire libre o en la sala de clases.
- Desarrollo: Los niños y niñas que van a participar se sientan en círculo, todos provistos de papel y lápiz (del mismo tamaño y del mismo color respectivamente). Cada uno escribe lo que no le contaría a nadie. Aquello íntimo que le provoca gran tensión con la imagen de sí. Lo puede hacer de modo que no sea identificable la escritura, (escrito con la mano izquierda, cambiando la letra, etc.). El adulto recogerá los papeles, los mezclará y volverá a repartir azarosamente. Por turno, cada niño o niña irá leyendo en voz alta el papel que recibió y expresará algún tipo de solución para el problema que podrá ser debatido por los demás. Esta catarsis que cada niño o niña realiza en su escrito, puede trabajarla en otra oportunidad, en un ámbito más íntimo, por ejemplo con su familia.
- Evaluación: Una vez que han terminado se hace una mesa redonda general con el objeto de evaluar la experiencia y de aflorar los sentimientos de los niños y niñas, a través de preguntas como: ¿cómo te sentiste? ¿Crees que algún tipo de solución entregada por tus compañeros te puede servir? ¿Cuál fue la mayor dificultad que se presentó en la actividad? Escriben ahora la solución a su problema y se la entregan al adulto (esta información es confidencial para el adulto)

4.- ¿ERES DRÁCULA?

- Materiales: una venda o pañuelo para cada uno de los niños que va a participar.
- Organización inicial: Caminando por el espacio a utilizar.
- Lugar: Aire Libre o sala de clases.
- Desarrollo: Todos los niños llevan los ojos vendados. Hay uno que le toca ser: Drácula. Cada vez que dos niños o niñas se encuentran deben darse un abrazo. Pero... ¡ojo!, cuando se encuentran con Drácula éste les morderá el cuello. El que es mordido pasa a ser otro Drácula (sin decir nada para que no le descubran) y el juego continúa. Ganará el último niño en ser mordido por los Dráculas.
- Evaluación: Una vez finalizado el juego los niños y niñas comentan ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Qué variaciones le realizarían al juego? ¿por qué? Luego el adulto les contará que existe un dicho que dice: “Vemos caras pero No corazones” reflexionaran al respecto, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué crees que significa este dicho? ¿Qué es lo mejor de auténtico? ¿Crees que es positivo dar a conocer tus sentimientos? ¿por qué?



5.2.- AUTOCONTROL

Objetivo: Reconocer y controlar emociones, frente a situaciones de ansiedad y conflicto. Manteniendo una actitud serena y tranquila.

5.-ESTATUAS:



- Materiales: no se necesitan.
- Organización inicial: Formación de tres grupos.
- Lugar: Al aire libre.
- Desarrollo: Se forman tres grupos, El grupo 1 es la greda, y su actitud es de disposición, No pueden realizar ningún movimiento, El grupo 2 son los escultores, son los encargados de modelar con los cuerpos del grupo I. No pueden realizar ningún movimiento sin orden previa. El grupo 3 son los gestores de la estatua, este grupo piensa qué estatua quiere realizar y da las instrucciones al grupo 2 para que la realice. Ellos no pueden hacer gestos, sólo hablar, Instrucciones: grupo 1: no se mueve solo grupo 2: no aporta nada, sólo sigue las instrucciones grupo 3 sólo habla, no realiza gestos ilustrativos. Luego se van alternando, hasta que todos los grupos realicen las tres alternativas. Cada vez que se realice la escultura se les dará un gran aplauso felicitando a los escultores por su trabajo.
- Evaluación: Responden a las siguientes preguntas ¿si tuvieras que elegir un grupo con cuál de los tres te quedarías? ¿Porqué?; ¿Quién crees que lo hizo mejor? ¿Por qué?

6.-LOS NOMBRES



- Materiales: una frazada o manta.
- Organización inicial: un niño al lado de otro tomando una manta.
- Lugar: Al aire libre.
- Desarrollo: Dos niños o niñas sostienen una frazada. El resto de ellos se dividen en dos grupos. Cada grupo se coloca detrás de cada lado de la frazada, sin poder verse. Luego se acerca uno de cada grupo y se colocan con la cara de frente a la frazada (tocando con la nariz en la frazada). Una vez que estén ubicados uno frente al otro (con la frazada entre medio), se levanta la frazada rápidamente y cada uno tiene que decir el nombre de la persona que está enfrente suyo, el que pierde se va al grupo del participante que ganó, se va repitiendo lo mismo hasta que en un grupo quede una sola persona.
- Evaluación: Al final del juego se preguntaran por qué fue tal difícil o fácil adivinar a sus compañeros

7.- LA ISLA MUSICAL



- Materiales: una hoja de diario por niño o niña y un pelota.
- Organización inicial: Caminando por el espacio a utilizar. En un extremo se ubica el adulto con la pelota.
- Lugar: Aire Libre o sala de clases.
- Desarrollo: Los niños y niñas se colocan de pie sobre una hoja de papel de diario. Comienza a sonar la música y cada vez que se pare, deben arrancar un trozo de papel. Se trata de resistir el mayor tiempo posible dentro de la “isla” de papel sin pisar el suelo. En el momento en que algún participante pisa el suelo el juego ha terminado. Este juego es mucho más divertido si hay niños suficientes como para formar más de un grupo. Ganará el equipo que más tiempo aguante sobre su “isla”.
- Evaluación: Al finalizar comentaran cuan fácil o difícil fue permanecer de pie en la isla relacionándolo con su grupo de amigos, los que muchas veces les piden que cambien sus actitudes sobre todo las positivas por negativas, el adulto guiará un debate sobre: ¿qué ocurre cuando ya no nos quedan actitudes positivas?

5.3.- TOMAR CONCIENCIA DEL OTRO

Objetivo: Desarrollar la capacidad de valorar a los demás con sus características individuales, respetando al otro en su parte física, emocional, intelectual.

8.-LO QUE ME GUSTA DE TI



- Materiales: Ninguno.
- Organización inicial: Por parejas, uno frente a otro.
- Lugar: Al aire libre o en la sala de clases.
- Desarrollo: En este ejercicio, cada uno de los niños y niñas deberá en primera instancia decir de su compañero:
 - .-Un atributo físico que le agradan de si mismo. (me agrada mi....)
 - .-Una cualidad de personalidad que le agradan de mí. (me agrada tu ...)
 - .-Una capacidad o pericia que me agradan de mí. (me agrada tu..)Cada comentario debe ser positivo. No se permiten comentarios negativos. (Dado que la mayor parte de las personas no ha experimentado este encuentro positivo, quizá necesiten una pequeña ayuda de parte del adulto que regula el juego para que así puedan iniciarlo).
- Evaluación: Finalmente de realizaran las siguientes preguntas para reflexionar:
 - .- ¿Cuántos de ustedes, al oír el trabajo asignado, se sonrió ligeramente, miró a su compañero y le dijo, "Tú primero"?
 - .- ¿Fue difícil señalar una cualidad al iniciar el juego?

9.-CAMBIOS DE EXPRESIÓN



- Materiales: No se necesitan.
- Organización inicial: Por parejas, uno frente a otro.
- Lugar: Aire libre o Sala de Clases.
- Desarrollo: Un niño o niña de la pareja se pasa la mano por delante de la cara, de arriba a abajo. Cada vez que la cara queda destapada ha de representar una expresión diferente. El otro lo observa y adivina la expresión que ha realizado su compañero. Cambio de rol se realiza una vez que han realizado 10 expresiones cada uno.
- Evaluación: Al finalizar comentan cual es la expresión que más les gusto y cual más les desagradó. El adulto les comenta como estas actitudes se reflejan en nuestro diario vivir y como nos afectan tanto en forma positiva como negativa en la relación que establecemos con los otros.

10.-EL MUÑECO IMITADOR



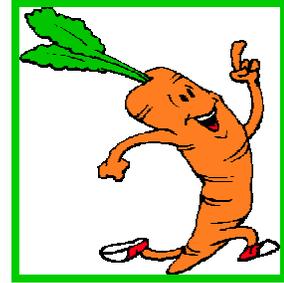
- Materiales: Ninguno.
- Organización inicial: Por parejas, uno frente a otro.
- Lugar: Al aire libre o en la sala de clases.
- Desarrollo: En la pareja que va a participar uno de ellos hace de niño y el otro de muñeco de trapo. Primero, el niño o niña hace mover al "muñeco" como él quiere, lo toma de las manos etc., es importante que el niño que hace de muñeco debe estar totalmente relajado. Finalmente, el muñeco cobra vida, se identifica con el niño y dice el nombre del niño que tiene al frente, le sigue por todas partes imitándole, mientras el niño intenta escaparse.
- Evaluación: El adulto les preguntará que ha sido más fácil, Si imitar al otro o realizar sus propios movimientos. Desde esta pregunta el adulto deberá ayudar a los niños relacionar las actitudes que se toman en la vida, que muchas veces es más fácil imitar a los demás que tratar de ser uno mismo.

11.-DESCUBRIR EL INTRUSO

- Materiales: No se necesitan.
- Organización inicial: Sentados formando un círculo.
Uno de ellos se aleja del grupo.
- Lugar: idealmente al aire libre.
- Desarrollo: Todos los niños y niñas que están en el círculo, excepto uno, deben expresar con la cara un sentimiento o emoción sobre el cual se han puesto de acuerdo previamente. Hay uno que expresará algo diferente. El niño o niña que se había alejado del grupo regresa y debe descubrir el sentimiento o emoción expresado por sus compañeros. Debe descubrir también al que expresa algo diferente.
- Evaluación: Los niños y niñas comentan si el sentimiento expresado fue de su agrado o desagrado y cuál hubiese realizado el y ¿por qué?



12.-LA ZANAHORIA



- Materiales: Zanahorias.
- Organización Inicial: niños y niñas sentados en círculo.
- Lugar: Dentro de la sala o al aire libre.
- Desarrollo: El adulto da a los niños y niñas un trozo de zanahoria y les pide que la coman como ellos acostumbran hacerlo. Terminada la actividad anterior el adulto les da otro trozo de zanahoria y les pide que lo mastiquen hasta que esté líquido y que entonces lo traguen. Se les pregunta a los niños y niñas como ha sido más fácil conocer el verdadero sabor de la zanahoria, si comiendo rápidamente o en forma lenta. El adulto que este con ellos les dirá la relación que hay entre el conocer a un compañero en poco días y el conocerlo en más tiempo y comentar que no se deben realizar juicios apresurados de otros, sino más bien nos debemos dar el tiempo de conocerlos mejor.
- Evaluación: El adulto guiará a los niños a realizar comentarios sobre situaciones similares que ellos hayan vivido.

13.-LOS ANTEOJOS

- Materiales: una hoja de diario por niño o niña y un pelota.
- Organización inicial: Caminando por el espacio a utilizar. En un extremo se ubica el adulto con la pelota.
- Lugar: Aire Libre o sala de clases.
- Desarrollo: El adulto plantea: "estos son los anteojos de la confianza. Cuando llevo estas gafas soy muy confiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?". Después de un rato, se sacan otros anteojos (por ejemplo: los anteojos de las virtudes, de los talentos musicales, etc.) Así se turnarán todos para usar los anteojos y luego dar a conocer su opinión respecto al juego.
- Evaluación: Finalmente comentarán la actividad y reconocerán que todos tenemos algo en lo cual nos destacamos. Cada Uno verbalizará lo que más destaca de sí mismo.



14.-YO TE QUIERO



- Materiales: un lápiz y papel por niño y niña que participen.
- Organización inicial: Los niños y niñas en círculo.
- Lugar: Aire Libre o sala de clases.
- Desarrollo: Se ponen todos los niños y niñas que va a participar en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar un niño o niña del grupo. El resto de los niños y niñas pondrá en un papel, algo que queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad,...,y cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano. Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta. Todos los jugadores han de pasar por el centro. Al final, el niño o niña del centro dice como se ha sentido al recibir los mensajes de sus compañeros.
- Evaluación: Comentan y responden a preguntas como: ¿Cómo te sentiste al leer los mensajes de tus compañeros? ¿Pensaste que podían escribirte cosas negativas? ¿Con qué compañeros te sientes más cercanos y por qué? ¿Qué creen que podemos hacer para acercarnos a los compañeros que se han alejado de nosotros?

5.4.-FORTALECER EL TRABAJO EN EQUIPO

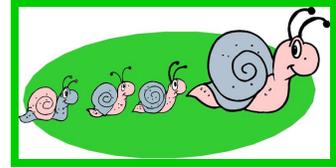
Objetivo: Favorecer la comunicación y cooperación con otros de manera coordinada, para el logro de un objetivo o meta común, aprovechando las habilidades de cada cual.

15.-LOS OBJETOS



- Materiales: no se necesitan.
- Organización inicial: ver formas a y b.
- Lugar: Al aire libre.
- Desarrollo: Forma a): Se forman grupos de 4 o 5 niños o niñas. Se ubica cada grupo en una esquina y el adulto les da el nombre de un objeto y entonces cada grupo trata de construirlo con todo el cuerpo y en conjunto, Ejemplo: Avión, Camión, Caracol, Teléfono publico, etc.
Forma b) Cada uno crea un objeto con todo su cuerpo y lo muestra al conjunto y tienen que adivinar qué es.
El adulto también participara en los grupos de manera que todos los niños y niñas quieran participar sin importar el objeto que deban construir.
- Evaluación: Una vez finalizado el juego, se sientan en círculo y responden ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo? ¿qué objeto fue más fácil adivinar, el de grupo o el individual? ¿por qué? ¿Que logros podemos obtener en la vida si trabajamos en equipo?

16.- LA LLUVIA Y EL CARACOL



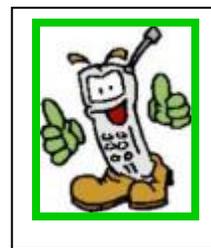
- Materiales: Dos Pañuelos para vendar los ojos.
- Organización inicial: En una ronda. Dos niños o niñas, o uno y uno se ubican en el centro de la ronda. Un niño o niña es la lluvia que permanece de pie y el otro (niño o niña) es el caracol para lo cual debe apoyar ambas manos y pies en el suelo, Los dos con los ojos vendados.
- Lugar: Al aire libre.
- Desarrollo: La lluvia debe tocar al caracol. Cuando se acerca al caracol, los niños y niñas que hacen la ronda golpean rápido y fuerte con dos dedos en la palma de la otra mano; cuando está lejos, golpean suave y despacio. Así la lluvia sabe cuando se acerca y cuando se aleja el caracol, el juego termina cuando la lluvia toca al caracol. Para dar confianza el adulto puede ser el primero en ser el caracol.
- Evaluación: Al finalizar el juego comentarán sobre el caracol (individuo) y la importancia de la lluvia (grupo). Relacionándolo con el trabajo en equipo. ¿Que facilitó el encuentro entre la lluvia y el caracol? ¿qué habría sucedido si todos hubiésemos aplaudido de diferentes maneras?

17.- EL PERRO Y EL GATO



- Materiales: Dos pañuelos para tapar los ojos.
- Organización inicial: Los niños y niñas sentados en el suelo formando un círculo, eligen a dos compañeros y uno de ellos es el perro y otro el gato, ambos con los ojos vendados y en posición de pie.
- Lugar: al aire libre.
- Desarrollo: Cuando el perro dice "guau" el gato tiene que responder "miau". El perro debe de conseguir atrapar al gato guiándose por el sonido. El juego termina cuando el perro consigue atrapar al gato. El adulto les preguntará sobre que sintieron al ser perro y gatos y además tener los ojos vendados. Harán la relación con el hecho de guiarse por una sola impresión para conocer a los amigos y así mismo (muchas veces me equivoco pero solo basta que lo haga una vez para que creamos que somos malos en eso).
- Evaluación: Una vez que ha terminado se ponen en común las sensaciones y sentimientos experimentados en el juego. El adulto puede apoyar a través de preguntas como: ¿cómo te sentiste? ¿qué cualidades positivas te ayudaron a realizar con destreza el juego? ¿Cuál fue la mayor dificultad que se presentó en la actividad?

18.- EL TELÉFONO



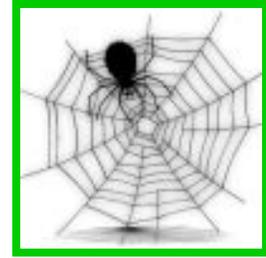
- Materiales: Una pelota.
- Organización inicial: Caminando por el espacio a utilizar ya sea la sala de clases o el patio. En un extremo se ubica el profesor con la pelota.
- Lugar: Aire Libre.
- Desarrollo: El adulto inventa un mensaje y lo guarda en su memoria, luego lanza la pelota a un niño o niña. Éste se acerca al adulto para que le transmita el mensaje al oído y vuelve a lanzar la pelota a otro niño o niña y le transmite el mensaje. Así hasta que todos estén en fila. El último dirá el mensaje en voz alta y tiene que coincidir con el emitido por el adulto al principio. En caso de no hacerlo se repetirá el juego con otro mensaje.
- Evaluación: Comentarán ¿Cuándo y por qué? Se distorsionan los mensajes y como se puede relacionar a nuestra vida diaria.

19.- EL LOBO Y LOS CORDERITOS



- Materiales: ninguno
- Organización inicial: Sentados en el suelo.
- Lugar: Aire Libre o sala de clases.
- Desarrollo: Todos los niños se sentaran en el suelo, bien desordenadamente, o bien formando una fila con las piernas y los brazos entrelazados. En cualquier caso deben sujetarse muy fuerte los unos a los otros, pues el lobo (que puede ser un niño o un adulto) debe separar a los niños del grupo uno por uno. Los que van siendo separados pasan a ayudar al lobo a separar al resto. El adulto les comentará que cuando nosotros estamos seguros de nosotros mismos como personas es muy difícil que alguien pueda echar abajo esa idea y les preguntará como se relaciona con el juego que ha realizado.
- Evaluación: Comentan y responden ¿En qué ayudó que todos uniéramos nuestras fuerzas? ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo? ¿Qué hubiera sucedido si hubiésemos jugado en forma individual?

20.- LA TELARAÑA



- Materiales: una madeja de lana, para formar una telaraña de un extremo a otro de la sala.
- Organización inicial: ubicados frente a la telaraña.
- Lugar: sala de clases.
- Desarrollo: El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. Podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno/a a uno/a van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as.
- Evaluación: Al terminar el juego comentan y responden: ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió? ¿Fue más fácil pasar con o sin la ayuda de otros? ¿por qué?

6.-EVALUACIÓN DEL MANUAL

Como los objetivos de este manual son:

- .-Reconocer al juego como una herramienta que permite desarrollar la autoestima.
- .-Estimular el desarrollo de las diferentes habilidades de los niños y niñas para lograr una alta autoestima.
- .- Apoyar al profesor en su trabajo con niños y niñas con problemas de autoestima

La evaluación de la efectividad del mismo se realizará mediante la aplicación del TAE (Test de Autoestima Escolar)³ en etapas de pre y post aplicación del manual de juegos. De esta manera se podrá corroborar su utilidad (ver anexo).

³ TAE: Test de Autoestima Escolar, Teresa Marchant

PRODUCTOS Y ACTIVIDADES

- Diagnóstico del nivel de autoestima en alumnos de 3° básico
 - aplicación de escala de evaluación de autoestima (Rosenberg) de a los alumnos y alumnas.
 - entrevistas con los apoderados
 - entrevistas con los profesores de los subsectores
 - revisión de anotaciones en el libro de clases
 - entrevistas con los alumnos
 - encuestas en el curso
 - análisis de información recopilada
- 85% de los profesores del colegio responde encuesta sobre la importancia del uso del manual para el desarrollo de autoestima
 - elaboración de la encuesta
 - aplicación de la encuesta
 - análisis de la encuesta
 - divulgación de resultados a los encuestados
- Listado de veinte juegos
 - búsqueda y recopilación de juegos
 - agrupar juegos de acuerdo a criterio previo
 - seleccionar juegos de acuerdo al objetivo propuesto
- Manual de juegos para desarrollo de la autoestima
 - revisión de la información recopilada
 - redacción del manual
 - edición del manual

- Cinco profesores capacitados en la aplicación del manual de juegos
 - reunión para lectura del manual
 - taller de capacitación

- Muestra para la aplicación del manual
 - observar alumnos de tercero básico en clases
 - elegir alumnos para la aplicación del manual de acuerdo al resultado arrojado por inventario de Coopersmith

- Informe de la Evaluación de la implementación del Manual en la Muestra
 - Pre-test aplicación de TAE
 - análisis de datos
 - aplicación del manual
 - mediciones a través de registro anecdótico
 - Post-test aplicación de TAE
 - análisis de datos
 - elaboración de informe de evaluación
 - divulgación a la comunidad educativa

CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	Primer semestre															
	Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
• Diagnóstico del nivel de autoestima en alumnos de 3° básico																
- aplicación de Escala de autoestima de Rosenberg a los alumnos	X															
-entrevistas con los apoderados	X															
-entrevistas con los profesores de los subsectores		x														
-revisión de anotaciones en el libro de clases		x														
-entrevistas con los alumnos			x													
-encuestas en el curso			x													
-análisis de información recopilada				x												
• 85% de los profesores del colegio responde encuesta sobre la importancia del desarrollo de autoestima																
-elaboración de la encuesta					x											
-aplicación de la encuesta						x										
-análisis de la encuesta						x										
-Divulgación de resultados a los encuestados							x									
• Listado de veinte juegos																
-búsqueda y recopilación de juegos	X	x	x	x	x	x	x	x								
-agrupar juegos de acuerdo a criterio previo							x	x	x							
• Manual de juegos para desarrollo de la autoestima																
-revisión de la información recopilada									x							
- redacción del manual										x						
- edición del manual											x					

ACTIVIDADES	Primer semestre																			
	Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
• Cinco profesores capacitados en la aplicación del manual de juegos																				
-reunión para lectura del manual								x												
-Taller para profesores								x												
• Seleccionar muestra para la aplicación del manual																				
-observar alumnos del tercero básico en clases	x	x	x	x																
-elegir alumnos para aplicar el manual de acuerdo a resultado de inventario de Coopersmith					x															
• Informe de la evaluación de la implementación del manual en la muestra																				
-Pre test Aplicación de TAE								x												
-Análisis de datos									x											
-aplicación del manual									x	x	x	X	x	x	x	x				
-mediciones a través de registro anecdótico									x	x	x	X	x	x	x	x				
-Post test Aplicación de TAE																	x			
-análisis de datos																		x	x	
-elaboración del informe de evaluación																		x	x	X
-divulgación del informe a la comunidad educativa																				X

EVALUACIÓN

Producto	Indicador
Diagnóstico del nivel de autoestima en alumnos de 3° básico	Los 14 alumnos del tercer año básico del colegio Pierrot participan de la evaluación diagnóstica durante el mes de marzo.
Profesores del colegio encuestados sobre la importancia de la autoestima	85% de los profesores responden encuesta, sobre autoestima, necesidad de material de apoyo en el área e importancia de contar con un manual del tema durante el mes de abril
Listado de juegos	Las autoras del manual recopilan y seleccionan diferentes juegos, los clasifica según áreas asignadas. Durante marzo y abril
Manual de juegos para desarrollo de la autoestima	Las autoras redactan, revisan y editan el manual de juegos. Durante la tres primeras semanas de mayo.
Profesores capacitados en la aplicación del manual de juegos	Cinco profesores se capacitan en la metodología y posibilidades educativas que el manual desarrolla. Su uso y aplicación. En la última semana del mes de mayo
Muestra para la aplicación del manual	Aplicación de juegos del manual al 3° básico. Se observan y se recogen los datos, para analizarlos. Durante el mes de Abril y mayo
Informe de la Evaluación de la implementación del Manual en la Muestra	Emisión de un informe de parte de los observadores, con los resultados de la aplicación del manual a la muestra. Registro de actitudes frente a los juegos, adaptación al ambiente del juego, recepción Mes de Junio, Julio y Agosto.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

.- Arancibia V; Herrera P; Strasser K., Manual de Psicología Educacional. Universidad Católica, Santiago (2005)

.-Guerrero, Alejandra .Desarrollo del niño durante el periodo escolar. [En línea]. Disponible en:

<http://escuela.med.puc.cl/paginas/publicaciones/ManualPed/DessPsicEsc.html>

.-Marchant O., Teresa; Haeussler, Isabel; Torretti, Alejandra. TAE: Batería de tests de autoestima escolar, Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago (2002)

.-Mussen, P.H.; Conger, J.J.; Kagan, J. Desarrollo del Niño y su Personalidad. New York: Harper y Row (1969)

.-Papalia, D.E., Wendkos, S. Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia. Mc Graw-Hill, México (1993)

.-Valdés Arriagada Marcelo. Psicomotricidad, Juego y Creatividad Bibliográfica Nacional, Barcelona (2005)

.-Martín Albo, J.; Núñez, J. L.; Navarro, J. G.; Grijalvo, F.: The Rosenberg Self-Esteem Scale: Translation and Validation in University Students. The Spanish Journal of Psychology (2007) 10(2):458–467

.-Glosario_[En línea]. Disponible en:

www.juntadeandalucia.es/empleo/orienta/menulnicioquia/glosario.asp

.- Glosario, Child traum Academy [En línea]. Disponible en:

www.childtrauma.org/ctamaterials/Glosario.asp

.-Juegos de grupo disponibles en:

http://materiali.dialogo.org/archive/0326_manual_de_juegos.doc

.-Colegio Pierrot:

www.colegiopierrot.cl

ANEXOS

Anexo N° 1

Pauta de aplicación de TAE (Test de Autoestima Escolar) alumnos, obtenido del texto del mismo nombre de autora Teresa Marchant.

Protocolo TAE-ALUMNO

RESULTADOS	
Puntaje Bruto.....	Puntaje T.....
Categoría.....	

Nombre: _____ Curso: _____ Colegio: _____

Fecha de nacimiento: _____ Fecha evaluación: _____

- | | | |
|--|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. Mis compañeros se burlan de mí | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 2. Soy una persona feliz | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 3. Soy astuto(a), soy inteligente | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 4. Me molesta mi aspecto, el cómo me veo | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 5. Cuando sea grande voy a ser una persona importante | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 6. Soy bueno(a) para hacer mis tareas | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 7. Me gusta ser como soy | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 8. Generalmente me meto en problemas | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 9. Yo puedo hablar bien delante de mi curso | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 10. Yo soy el(la) último(a) que eligen para los juegos | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 11. Soy buen(a) mozo(a) | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 12. Yo quiero ser diferente | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 13. Me doy por vencido(a) fácilmente | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 14. Tengo muchos amigos | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 15. Cuando intento hacer algo todo sale mal | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 16. Me siento dejado(a) de lado | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 17. Mi familia está desilusionada de mí | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 18. Tengo una cara agradable | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 19. Soy torpe | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 20. En los juegos y en el deporte, yo miro en vez de jugar | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 21. Se me olvida lo que aprendo | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 22. Mis compañeros piensan que tengo buenas ideas | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 23. Soy una buena persona | SÍ <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |

Instructivo de Aplicación 3º básico (8 años) TAE-ALUMNO

Estas son las instrucciones para aplicar el Test en forma individual o colectiva (máximo 12 niños) a alumnos de 3º básico (8 años) o a niños mayores con gran dificultad lectora o no lectores:

- Se da al(a los) niño(s) una breve explicación:
"ESTA PRUEBA SIRVE PARA SABER CÓMO SE SIENTEN LOS NIÑOS. ESTE ES UN TRABAJO SIN NOTA, DONDE NO HAY RESPUESTAS BUENAS NI MALAS".
- Se reparte(n) el(los) Test(s) al(a los) niño(s), y se le(s) pide que coloque(n) o se les coloca el nombre, curso, el nombre del colegio y la fecha. Es importante confirmar que los datos estén correctos.
- Se da al(a los) niño(s) la siguiente instrucción:

Aplicación individual:

"AHORA TE VOY A LEER ALGUNAS FRASES. CADA FRASE SE PUEDE RESPONDER SÍ O NO. ENCIERRA EN UN CÍRCULO LA RESPUESTA QUE MÁS SE ACERCA A LO QUE TÚ SIENTES. LO IMPORTANTE ES QUE CONTESTES LO MÁS HONESTAMENTE POSIBLE" (EJEMPLIFICAR EN UNA HOJA O PIZARRÓN).

Aplicación colectiva:

"AHORA LES VOY A LEER ALGUNAS FRASES. CADA FRASE SE PUEDE RESPONDER SÍ O NO. ENCIERREN EN UN CÍRCULO LA RESPUESTA QUE MÁS SE ACERCA A LO QUE USTEDES SIENTEN. LO IMPORTANTE ES QUE CONTESTEN LO MÁS HONESTAMENTE POSIBLE" (EJEMPLIFICAR EN UNA HOJA O PIZARRÓN).

- Confirmar que el(los) alumno(s) haya(n) comprendido la forma de responder el Test.
- Leer cada afirmación en voz alta dando el tiempo necesario para que todos la contesten antes de pasar a la siguiente.
- Si hay consultas sobre el contenido se responde: "Como tú creas", "Como tú lo sientas", "Como te parezca".
No se dan explicaciones salvo cuando no entienda(n) alguna palabra.
- El evaluador debe anotar en la hoja de registro los detalles del desarrollo del Test.
- Ir recogiendo el Test en la medida que vayan terminando. Dar el tiempo necesario para que todos lo terminen de responder.

Pauta de Corrección TAE-ALUMNO

Nombre: _____ Curso: _____ Colegio: _____

Fecha de nacimiento: _____ Fecha evaluación: _____

- | | | |
|--|------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Mis compañeros se burlan de mí | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 2. Soy una persona feliz | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 3. Soy astuto(a), soy inteligente | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 4. Me molesta mi aspecto, el cómo me veo | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 5. Cuando sea grande voy a ser una persona importante | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 6. Soy bueno(a) para hacer mis tareas | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 7. Me gusta ser como soy | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 8. Generalmente me meto en problemas | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 9. Yo puedo hablar bien delante de mi curso | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 10. Yo soy el(la) último(a) que eligen para los juegos | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 11. Soy buen(a) mozo(a) | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 12. Yo quiero ser diferente | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 13. Me doy por vencido(a) fácilmente | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 14. Tengo muchos amigos | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 15. Cuando intento hacer algo todo sale mal | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 16. Me siento dejado(a) de lado | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 17. Mi familia está desilusionada de mí | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 18. Tengo una cara agradable | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 19. Soy torpe | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 20. En los juegos y en el deporte, yo miro en vez de jugar | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 21. Se me olvida lo que aprendo | SÍ <input type="checkbox"/> | <u>NO</u> <input type="checkbox"/> |
| 22. Mis compañeros piensan que tengo buenas ideas | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 23. Soy una buena persona | <u>SÍ</u> <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |

Se dará 1 punto por cada respuesta positiva para la autoestima y 0 punto por cada respuesta negativa, de tal forma que el puntaje máximo esperado sea igual a 23 puntos. Las respuestas positivas para la autoestima están subrayadas.

Normas por curso (3° a 8° básico)

TAE-ALUMNO

NORMAS POR CURSO (PUNTAJES T)						
Puntaje Bruto	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico	7° básico	8° básico
1						22
2						22
3	22	22			25	22
4	22	22	22		26	22
5	25	22	22	22	28	22
6	25	22	25	27	29	26
7	28	25	26	29	29	27
8	30	31	27	31	30	29
9	33	31	29	32	32	29
10	34	33	32	34	34	31
11	36	35	34	36	35	35
12	39	36	36	37	37	37
13	40	39	39	38	38	38
14	42	40	41	39	39	39
15	43	43	43	41	41	40
16	46	40	45	43	44	42
17	49	45	47	46	46	45
18	51	48	49	48	49	47
19	54	50	51	50	52	50
20	57	54	55	53	55	54
21	61	57	59	57	58	58
22	68	64	64	63	65	63
23	81	81	81	81	81	81

Instrucciones para obtener los puntajes a escala (puntajes T)

En el presente Test se ha escogido utilizar como puntajes a escala los puntajes T, que tienen un promedio de 50 y una desviación estándar de 10.

A continuación se detalla cómo obtener los puntajes brutos y cómo convertir éstos a puntajes T.

Cálculo del puntaje bruto

Para obtener el puntaje bruto se deben analizar las respuestas del niño y contrastarlas con los criterios que aparecen en la pauta de corrección del Test (ver Anexo 4). Se debe dar un punto por cada respuesta positiva para la autoestima y 0 punto por cada respuesta negativa, de tal forma que el puntaje máximo posible sea igual a 23 puntos.

La suma de los puntos obtenidos al responder cada afirmación es llamada puntaje bruto (PB). El puntaje bruto obtenido se debe traspasar a la tabla que aparece en el protocolo u hoja de registro del TAE-ALUMNO.

Conversión del puntaje bruto a puntaje T

Después de haber calculado el puntaje bruto obtenido por el niño en el Test y haber registrado el curso y/o edad correspondiente, éste debe convertirse a un puntaje a escala o puntaje T apropiado al curso (o edad) del niño. Para realizar esta transformación existen tablas de conversión de puntajes por curso y por edad. Se debe definir si se utilizará la tabla de conversión por curso, la por edad o ambas (ver Anexos 5 y 6).

En la columna izquierda de la tabla de conversión elegida se debe ubicar el puntaje bruto obtenido por el niño y en la misma línea, en la columna correspondiente al curso (o edad), se debe ubicar el puntaje T que le pertenece.

Este puntaje se debe trasladar a la tabla ubicada en el protocolo u hoja del Test.

Determinación del nivel de autoestima alcanzado por el niño

Tal como se mencionara anteriormente, el TAE-ALUMNO permite ubicar el nivel de autoestima del niño en categorías.

Para este efecto se han definido tres categorías que dicen relación con los puntajes T obtenidos por el niño:

- Autoestima Normal
- Baja Autoestima
- Muy Baja Autoestima

Corresponden a Autoestima Normal los puntajes T mayores o iguales a T 40 en el Test, es decir, los puntajes que se encuentran en o sobre el promedio, o hasta una desviación estándar bajo el promedio.

Corresponden a Baja Autoestima los puntajes T entre T 30 y T 39 puntos, es decir, los puntajes que se encuentran a más de una y hasta dos desviaciones estándar bajo el promedio.

Corresponden a Muy Baja Autoestima los puntajes T iguales o menores a T 29, es decir, los puntajes que se encuentran a más de dos desviaciones estándar bajo el promedio.

Se debe registrar en el protocolo la categoría en que se ubica la autoestima del niño: Autoestima Normal, Baja Autoestima o Muy Baja Autoestima.

Consideraciones especiales

El uso de instrumentos de Autoestima en el contexto escolar, es decir, con alumnos, profesores y padres, supone precaución en términos del manejo de la información que entregan.

Es importante mantener los resultados dentro de un contexto de confidencialidad y utilizarlos sólo para orientar programas preventivos, programas remediales, o para derivar a los alumnos con más dificultades en el área; pero no para entregar categorías individuales a los alumnos o a sus padres que permiten etiquetar o favorecer la comparación entre estudiantes.

Los resultados tampoco deben ser utilizados para individualizar o destacar a los alumnos que presentan puntajes altos. No se debe olvidar que los tests de *screening* o tamizaje no discriminan hacia arriba, es decir, a los niños que destacan en la habilidad o característica evaluada.

Anexo N° 2

Pauta de aplicación de TAE (Test de Autoestima Escolar) Profesor, obtenido del texto del mismo nombre de autora Teresa Marchant.

Protocolo TAE-PROFESOR

RESULTADOS	
Puntaje Bruto.....	Puntaje T.....
Categoría.....	

Nombre: _____ Curso: _____
 Colegio: _____ Fecha: _____

Por favor describa su percepción de la autoestima del niño de acuerdo a la siguiente pauta. Para cada ítem elija una de las cuatro alternativas, la que mejor lo describa, poniendo una cruz en el casillero que corresponda.

Ítemes	Rara vez	A veces	Generalmente	Siempre
1. Expresa lo que siente: con gestos o palabras. (Yo sé qué está sintiendo el niño).				
2. Es capaz de valorar positivamente sus experiencias personales y sus trabajos (o reconoce que lo hizo bien).				
3. Comparte sus sentimientos con sus compañeros.				
4. Es capaz de reconocer lo que otros hicieron bien.				
5. Se siente capaz, útil, importante para sus compañeros.				
6. Se comporta en forma agradable con sus compañeros.				
7. Tiene amigos.				
8. Se considera una persona inteligente.				
9. Conoce y valora sus cualidades y habilidades (las personales como simpatía, generosidad; las académicas como esfuerzo, notas; las deportivas).				
10. Reconoce y acepta sus debilidades o defectos.				
11. Tiene sentido del humor.				
12. Es solidario con sus compañeros.				
13. Es solidario con el maestro, la escuela.				
14. Es capaz de plantearse metas.				
15. Se siente exitoso, autoeficaz (se siente contento cuando lo hace bien y logra algo).				
16. Tolera frustraciones.				
17. Se esfuerza para lograr lo que se propone.				
18. Tiene una influencia positiva en los demás, sus opiniones son consideradas por los otros.				
19. Se atreve a pensar o hacer cosas distintas a los otros				
TOTAL				

Pauta de corrección TAE-PROFESOR

Ítemes	Rara vez	A veces	Generalmente	Siempre
1. Expresa lo que siente: con gestos o palabras. (Yo sé qué está sintiendo el niño).	1	2	3	4
2. Es capaz de valorar positivamente sus experiencias personales y sus trabajos (o reconoce que lo hizo bien).	1	2	3	4
3. Comparte sus sentimientos con sus compañeros.	1	2	3	4
4. Es capaz de reconocer lo que otros hicieron bien.	1	2	3	4
5. Se siente capaz, útil, importante para sus compañeros.	1	2	3	4
6. Se comporta en forma agradable con sus compañeros.	1	2	3	4
7. Tiene amigos.	1	2	3	4
8. Se considera una persona inteligente.	1	2	3	4
9. Conoce y valora sus cualidades y habilidades (las personales como simpatía, generosidad; las académicas como esfuerzo, notas; las deportivas).	1	2	3	4
10. Reconoce y acepta sus debilidades o defectos.	1	2	3	4
11. Tiene sentido del humor.	1	2	3	4
12. Es solidario con sus compañeros.	1	2	3	4
13. Es solidario con el maestro, la escuela.	1	2	3	4
14. Es capaz de plantearse metas.	1	2	3	4
15. Se siente exitoso, autoeficaz (se siente contento cuando lo hace bien y logra algo).	1	2	3	4
16. Tolera frustraciones.	1	2	3	4
17. Se esfuerza para lograr lo que se propone.	1	2	3	4
18. Tiene una influencia positiva en los demás, sus opiniones son consideradas por los otros.	1	2	3	4
19. Se atreve a pensar o hacer cosas distintas a los otros	1	2	3	4
TOTAL				

Asigne 2 puntos a cada respuesta **"A veces"**
 Asigne 3 puntos a cada respuesta **"Generalmente"**
 Asigne 4 puntos a cada respuesta **"Siempre"**

- Anule aquellos ítemes en que haya marcada más de una alternativa de respuesta.
- Para sacar el puntaje total sume los puntajes obtenidos por el sujeto en cada categoría. Luego sume los totales de las cuatro categorías. Ese puntaje corresponde al puntaje bruto (P.B.) obtenido por el niño.
- Complete el Cuadro de Resultados que está en la esquina superior del protocolo del niño:
 - Escriba el puntaje bruto obtenido por el niño.
 - Para determinar el puntaje T consulte la tabla con las normas por curso y/o por edad. (Ver Anexos 9 y 10 del Manual).
 - Para determinar la categoría consulte el Capítulo 11 del Manual del Test.

Normas por curso (kinder a 8º básico)
TAE-PROFESOR

NORMAS POR CURSO (PUNTAJES T)									
Puntaje Bruto	Kinder	1º básico	2º básico	3º básico	4º básico	5º básico	6º básico	7º básico	8º básico
19	22	22						22	
20	22	22				22		22	
21	25	22	22			22	26	22	
22	25	22	22		25	26	26	22	
23	25	22	25		25	26	26	22	
24	26	25	25		25	26	26	25	
25	27	26	25		25	26	26	25	
26	27	26	25		26	26	27	26	
27	28	27	25		29	26	29	28	
28	30	27	28	22	29	27	30	29	
29	31	28	28	26	30	28	30	30	22
30	32	30	29	26	30	30	31	31	25
31	32	32	30	26	31	30	33	32	26
32	33	32	31	26	33	32	33	33	30
33	34	32	32	28	33	33	34	33	31
34	34	34	33	30	34	34	35	34	31
35	35	34	34	32	35	35	36	35	32
36	36	35	35	32	36	36	36	35	33
37	36	35	35	33	37	37	36	38	35
38	38	38	38	34	38	38	37	38	35
39	38	37	38	35	38	39	37	39	38
40	39	38	38	36	39	39	38	40	36
41	40	39	39	37	40	40	38	41	37
42	40	40	39	37	40	40	39	41	39
43	41	41	39	38	41	41	40	42	40
44	42	41	40	39	41	43	40	43	41
45	43	42	41	40	42	44	41	44	41
46	44	43	41	41	43	45	43	44	42
47	45	44	42	42	43	46	44	46	43
48	45	44	43	43	45	46	44	48	43
49	46	45	43	43	45	47	45	47	44
50	47	46	44	45	46	48	46	48	45
51	48	46	44	46	47	48	47	48	46
52	48	47	45	47	48	49	48	49	47
53	48	47	46	47	48	49	49	50	48
54	50	48	47	48	49	51	50	51	49
55	51	49	49	49	50	51	51	51	50
56	52	51	50	50	51	52	52	52	50
57	53	52	51	51	52	54	52	53	51
58	53	52	52	52	52	54	53	53	51
59	54	53	53	53	53	55	54	54	52
60	55	54	54	53	54	56	54	55	53
61	55	54	54	54	55	57	55	56	54
62	56	55	55	55	55	58	56	57	55
63	57	56	56	56	56	59	57	57	56
64	57	56	57	57	57	60	58	58	57
65	58	57	58	58	57	61	58	58	58
66	59	58	59	59	58	62	59	59	59
67	60	59	60	60	59	63	60	60	60
68	60	60	61	61	60	64	61	61	61
69	61	61	62	61	60	65	62	61	62
70	62	62	63	62	61	66	63	62	64
71	63	64	65	63	63	67	64	64	65
72	65	65	66	63	64	68	65	66	66
73	67	65	68	65	65	69	67	67	69
74	68	66	70	67	67	71	69	69	70
75	69	67	70	68	69	74	70	73	72
76	69	67	70	68	69	74	70	73	72
78	81	81	81	81	81	81	81	81	81

Instrucciones para obtener los puntajes a escala (puntajes T)

En el presente Test se ha escogido utilizar como puntajes a escala los puntajes T, los cuales tienen un promedio de 50 y una desviación estándar de 10.

A continuación se detalla cómo obtener los puntajes brutos y cómo convertir éstos a puntajes T.

Cálculo del puntaje bruto

Para obtener el puntaje bruto se deben analizar las respuestas del profesor y contrastarlas con los criterios que aparecen en la pauta de corrección del Test (ver Anexo 8). Se dará 1 punto por cada respuesta "Rara vez", 2 puntos por cada respuesta "A veces", 3 puntos por cada respuesta "Generalmente" y 4 puntos por cada respuesta "Siempre".

El puntaje del Test puede, por tanto, oscilar entre un mínimo de 19 puntos y un máximo de 76 puntos.

La suma de los puntos obtenidos al responder cada afirmación es llamada puntaje bruto (PB). El puntaje bruto obtenido se debe traspasar a la tabla de resultados que aparece en la esquina superior derecha del protocolo u hoja de registro del TAE-PROFESOR.

Conversión del puntaje bruto a puntaje T

Después de haber calculado el puntaje bruto obtenido por el niño en el Test y haber registrado el curso y/o edad correspondiente, éste debe convertirse a un puntaje a escala o puntaje T apropiado al curso (o edad) del niño. Para realizar esta transformación existen tablas de conversión de puntajes por curso y por edad (ver Anexos 9 y 10). Se debe definir si se utilizará la tabla de conversión por curso, la por edad o ambas.

En la columna izquierda de la tabla de conversión elegida debe ubicarse el puntaje bruto obtenido por el niño y en la misma línea, en la columna adecuada al curso (o edad), el puntaje T que le corresponde.

Este puntaje se debe trasladar a la tabla ubicada en la esquina superior derecha del protocolo del Test.

Determinación del nivel de autoestima alcanzado por el niño

Tal como se mencionara anteriormente, el TAE-PROFESOR permite situar el nivel de autoestima del niño en categorías.

Para este efecto se han definido tres categorías que dicen relación con los puntajes T obtenidos por el niño:

- Normalidad
- Baja Autoestima
- Muy Baja Autoestima

Corresponden a "Normalidad" los puntajes T mayores o iguales a T 40 en el Test, es decir, los puntajes que se encuentran en o sobre el promedio, o hasta una desviación estándar bajo el promedio.

Corresponden a "Baja Autoestima" los puntajes T entre T 30 y T 39 puntos, es decir, los puntajes que se encuentran a más de una y hasta dos desviaciones estándar bajo el promedio.

Corresponden a "Muy Baja Autoestima" los puntajes T iguales o menores a T 29, es decir, los puntajes que se encuentran a más de dos desviaciones estándar bajo el promedio.

Se debe registrar en el protocolo la categoría en que se ubica el nivel de autoestima del niño: Normalidad, Baja Autoestima o Muy Baja Autoestima.

Consideraciones especiales

El uso de instrumentos de Autoestima en el contexto escolar, es decir con alumnos, profesores y padres, supone precaución en términos del manejo de la información que entregan.

Es importante mantener los resultados dentro de un contexto de confidencialidad y utilizarlos sólo para orientar programas preventivos, programas remediales o para derivar a los alumnos con más dificultades en el área; pero no para entregar categorías individuales a los alumnos o a sus padres que permitan etiquetar o favorecer la comparación entre estudiantes.

Los resultados tampoco deben ser utilizados para individualizar o destacar a los alumnos que presentan puntajes altos. No se debe olvidar que este tipo de tests no discrimina hacia arriba, es decir, a los niños que se destacan en la habilidad o característica evaluada.

El TAE-PROFESOR es un Test de *screening* o tamizaje, es decir, en una evaluación gruesa que permite conocer el nivel de autoestima del niño en relación a una norma y determinar si este rendimiento es normal o está bajo lo esperado.

Anexo N°3 Encuesta a profesores sobre la autoestima

La presente encuesta pretende tener una visión general de los profesores sobre la autoestima

Instrucciones :

Lee atentamente lo que se te pregunta y responde según el grado de aceptación que observas

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

	A	B	C	D
1.Crees que es necesario que un profesor tenga conocimientos de autoestima				
2.Influye el nivel de autoestima en la personalidad de los niños y niñas				
3.Cuando ve que el niño o niña ha logrado un objetivo lo felicita				
4.Sabe cómo afrontar un niño o niña con baja autoestima				
5.Maneja herramientas que le permitan trabajar el autoestima tanto en forma personal como en forma grupal				
6.Le gustaría poder manejar al menos una herramienta, como un manual de juegos				
7.El autoestima tiene directa relación con el comportamiento que los niños y niñas tienen al interior del colegio.				
8.Es necesario, como profesor (a) identificar el nivel de autoestima de los niños y niñas del curso con que se trabaja.				
9. Es importante el rol del profesor para mejorar el autoestima de los niños y niñas				
10.Se debe trabajar en forma conjunta con los tres estamentos para mejorar el autoestima				

Interpretación:

Sumar los puntos de cada enunciado de acuerdo a lo siguiente

- A. Muy de acuerdo 4 puntos
- B. De acuerdo 3 puntos
- C. En desacuerdo 2 puntos
- D. Muy en desacuerdo 1 punto

El grado de importancia que le da al conocimiento de la auto estima es

0- 10 : Insuficiente

10-20 : Regular

20-30 : Bueno

30-40 : Muy Bueno

Anexo 4

Entrevista a profesores

¿Cómo cree que se puede enfrentar la baja autoestima en los niños y niñas de este curso?

.....
.....

¿Cree que como profesor existe alguna responsabilidad frente a la baja autoestima?

.....
.....

De al menos dos propuestas para mejorar el autoestima en el grupo curso

.....
.....
.....
.....

Anexo N°5 Encuesta a los alumnos y alumnas sobre su autoestima

La presente encuesta pretende tener una visión general de los profesores sobre la autoestima

Instrucciones :

Lee atentamente lo que se te pregunta y responde según el grado de aceptación que observas

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

	A	B	C	D
1.Compartes con todos tus compañeros de curso				
2.Crees que eres aceptado por tus compañeros				
3.Te gusta participar en las actividades del colegio (aniversario, competencias, etc)				
4.Sabes que eres único y diferente de los demás				
5.Si te equivocas, reconoces tus errores, no tienes miedo que se rían de ti.				
6.Eres feliz en el colegio				
7. Eres feliz en tu casa				
8.Te sientes contento (a) con tus atributos físicos				
9.Aceptas las criticas que realizan los profesores a tu trabajo como estudiante				
10.Te resulta fácil hacer de nuevos amigos.				

Interpretación:

Sumar los puntos de cada enunciado de acuerdo a lo siguiente

- A. Muy de acuerdo 4 puntos
- B. De acuerdo 3 puntos
- C. En desacuerdo 2 puntos
- D. Muy en desacuerdo 1 punto

El grado de la autoestima de acuerdo al puntaje obtenido es

0- 10 : Insuficiente

10-20 : Regular

20-30 : Bueno

30-40 : Muy Bueno

Se debe tener en cuenta que estos son solo datos referenciales para el profesor, de ninguna manera implican un diagnóstico clínico de autoestima

Anexo N°6 “Escala de autoestima de Rosenberg”

Indicación cuestionario para explorar la autoestima personal entendida como los sentimientos de valía personal y de respeto a si mismo.

Entendemos por autoestima la consideración positiva o negativa de uno mismo, siendo en castellano más tradicional la expresión amor propio. La Escala de Autoestima de Rosenberg ha sido traducida a 28 idiomas, y validada interculturalmente en 53 países.

Éste test es una escala profesional utilizada en la práctica clínica para valorar el nivel de autoestima (Test de Rosenberg). La autoestima es la valoración que tenemos de nosotros mismos, de nuestra manera de ser, de quienes somos. Es la valoración que hacemos del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran nuestra personalidad

.Instrucciones

A continuación se muestra un test con 10 apartados. En cada pregunta ha de elegir una sólo respuesta. Mientras realiza el test, ha de sumar los puntos que hay a la derecha de cada respuesta elegida. La suma final es el resultado que ha obtenido en el test y se corrige al final de la página.

Intenta responder el test de forma sincera, es a ti mismo a quien ayudas con tu propia sinceridad.

COMIENZA EL TEST:

1. Siento que soy una persona digna, al menos tanto como las demás.

A. Muy de acuerdo 4 puntos

B. De acuerdo 3 puntos

- C. En desacuerdo 2 puntos
- D. Muy en desacuerdo 1 punto

2. Estoy convencido de que tengo buenas cualidades.

- A. Muy de acuerdo 4 puntos
- B. De acuerdo 3 puntos
- C. En desacuerdo 2 puntos
- D. Muy en desacuerdo 1 punto

3. Soy capaz de hacer las cosas tan bien como la mayoría de gente.

- A. Muy de acuerdo 4 puntos
- B. De acuerdo 3 puntos
- C. En desacuerdo 2 puntos
- D. Muy en desacuerdo 1 punto

4. Tengo una actitud positiva hacia mí mismo/a.

- A. Muy de acuerdo 4 puntos
- B. De acuerdo 3 puntos
- C. En desacuerdo 2 puntos
- D. Muy en desacuerdo 1 punto

5. En general, estoy satisfecho conmigo mismo/a.

- A. Muy de acuerdo 4 puntos
- B. De acuerdo 3 puntos
- C. En desacuerdo 2 puntos
- D. Muy en desacuerdo 1 punto

6. Siento que no tengo mucho de lo que estar orgulloso.

- A. Muy de acuerdo 1 punto

- B. De acuerdo 2 puntos
- C. En desacuerdo 3 puntos
- D. Muy en desacuerdo 4 puntos

7. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.

- A. Muy de acuerdo 1 punto
- B. De acuerdo 2 puntos
- C. En desacuerdo 3 puntos
- D. Muy en desacuerdo 4 puntos

8. Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo.

- A. Muy de acuerdo 1 punto
- B. De acuerdo 2 puntos
- C. En desacuerdo 3 puntos
- D. Muy en desacuerdo 4 puntos

9. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.

- A. Muy de acuerdo 1 punto
- B. De acuerdo 2 puntos
- C. En desacuerdo 3 puntos
- D. Muy en desacuerdo 4 puntos

10. A menudo creo que no soy una buena persona.

- A. Muy de acuerdo 1 punto
- B. De acuerdo 2 puntos
- C. En desacuerdo 3 puntos
- D. Muy en desacuerdo 4 puntos

SOLUCIONES AL TEST :

Puntuación entre 0 y 25 : El autoestima es baja. El niño o niña piensa que al sentirte de esta manera está poniéndose trabas a sí mismo, lo que no le ayudará a conseguir sus metas. Se debe Intentar ver el lado positivo y recuérdale que el primer paso para que los demás le valoren, es que encuentre atractiva su forma de ser.

Puntuación entre 26 y 29: Autoestima es normal. El resultado indica que tiene suficiente confianza en si mismo. Eso le permitirá afrontar la vida con cierto equilibrio, imprescindible para asumir las dificultades del camino. (No cambies, sigue así).

Puntuación entre 30 y 40: Autoestima es buena, incluso excesiva. Cree plenamente en simismo y en su trabajo; ésto le da bastante fuerza. Sin embargo, se debe tener cuidado, quererse excesivamente a si mismo y poco a los demás lo que puede resultar contraproducente, ya que puede conducirle a tener conflictos y ser rechazado. Se debe Intentar ser humilde de vez en cuando, haciendo un esfuerzo por ver la parte positiva de ellos sin sentir envidia, eso le ayudará a mejorar aún más para desarrollar mejor sus propias capacidades y la de la gente que le acompaña.

Recuerde que los resultados del test tienen un valor orientativo y no pueden reemplazar una valoración completa realizada por un psiquiatra o psicólogo en una entrevista clínica convencional. Esto es solo una referencia del curso al cual se va a evaluar.

Anexo nº 7

Entrevista a los padres. La siguiente entrevista aborda variados temas de manera que se pueda tener una visión global de la autoestima del niño en relación a su familia.

El ambiente en el cual se realice la entrevista debe ser tranquilo, de manera que no afecte las respuestas que dará la familia

Instrumento:

Nombre del niño o niña:.....

Adulto que responde la entrevista:.....

Relación que tiene con el niño o niña:.....

Su hijo o hija es hijo biológico o adoptado ,si es adoptado ¿conoce su condición?

.....
.....

¿Con quienes vive en casa?

.....
.....

¿Cuántos hijos tienen ? ¿qué relación tiene entre si?(hermanos directos hermanastros, etc)

.....
.....

¿ Que posición ocupa el niño?

.....
.....

¿Cómo se llevan sus hijos? y ¿cómo se lleva él con ellos?

.....
.....

Nombra a su hijo por su nombre o le dice algún apodo:

.....
.....

¿ Cómo premia a su hijo o hija cuando logra metas o cuando tiene actitudes positivas ? Si no lo hace ¿Por qué?

.....
.....

¿Cómo castiga a su hijo cuando realiza un acto o una conducta indebida?

.....
.....

¿Se burlan de él cuando comete errores? ¿Cómo responde el niño o la niña frente a esto?

.....
.....

Cuando hay que tomar decisiones que involucran a toda la familia se escuchan las opiniones de su hijo o hija.

.....
.....

Conversa con su hijo o hija en forma diaria sobre : (SI o NO)

- .- Como le fue en el colegio _____
- .- Si jugó con sus amigos _____
- .- Si tuvo algún problema con ellos _____
- .- Si tiene tareas que hacer _____
- .- Si necesita de su ayuda para realizarlas: _____

¿Sabe que significa autoestima?

.....
.....

¿Cómo cree que es la autoestima de su hijo o hija?

.....
.....

¿Se comprometería a trabajar junto al profesor para mejorar la autoestima de su hijo (a) si fuese necesario?

.....
.....

