

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**

ESCUELA DE POSGRADO

**UNIDAD DE POSGRADO DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**Juegos para la formación de autoestima profesional en estudiantes de
educación física de la UNSCH, 2021.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE DOCTOR EN
EDUCACIÓN**

PRESENTADO POR:

Mg. Ruth Lozano Guillen

ASESOR:

Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní

Ayacucho - Perú

2023

Dedicatoria

Con amor a mis hijas, que son la razón de mi vida y
a mi verdadero amor.

Agradecimientos

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga por brindarnos la oportunidad de fortalecer nuestras capacidades académicas

A la plana docente de la Unidad de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación por haberme brindado y enriquecido con sus experiencias.

A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física, por haber participado como voluntarios de esta experiencia educativa.

La autora

Índice General

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice General.....	iv
Índice de Tablas.....	ix
Índice de anexos	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
Introducción.....	13
Capítulo I Planteamiento Del Problema	15
1.1. Descripción de la realidad problemática	15
1.2. Formulación del problema.....	18
1.3. Objetivos	18
1.4. Justificación.....	18
Capítulo II Marco Teórico.....	22
1.5. Antecedentes de investigación	22
1.5.1. A nivel internacional.....	22
1.5.2. A nivel nacional	24
1.5.3. A nivel regional.....	26
1.5.4. Juegos.....	27
Definición.....	27
Teorías de los juegos.	28

Valor socializador del juego.....	30
Importancia.....	32
Propuesta del programa de juegos.....	32
1.5.5. Autoestima profesional.....	34
La autoestima.....	35
Teorías de la autoestima.....	36
Dimensiones de la autoestima.....	39
Componentes de la autoestima.....	42
Importancia de la autoestima.....	42
1.6. Base conceptual.....	43
Capítulo II Metodología.....	45
2.1. Hipótesis.....	45
2.1.1. Hipótesis general.....	45
2.1.2. Hipótesis específicas.....	45
2.2. Variables.....	45
2.2.1. Variable Independiente.....	45
2.2.2. Variable dependiente.....	45
2.3. Operacionalización de variables.....	46
2.4. Tipo y nivel de investigación.....	47
2.4.1. Tipo de investigación.....	47
2.5. Métodos.....	48

2.6. Diseño metodológico.....	48
2.7. Población.....	49
2.7.1. Población.....	49
2.8. Muestra y técnicas de muestreo.....	49
2.9. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
2.9.1. Técnicas	49
2.9.2. Instrumentos.....	49
2.9.3. Propósito	50
2.9.4. Fundamento teórico	50
2.9.5. Descripción del Instrumento	51
2.9.6. Normas de aplicación.....	51
2.9.7. Instrucciones para el evaluador.....	52
2.10. Validez y confiabilidad de instrumentos	53
2.10.1. 4.10.1. Validez	53
2.10.2. Confiabilidad.....	54
2.11. Técnicas de procesamiento de la información	54
2.12. Aspectos éticos	55
Capítulo III Resultados.....	57
3.1. A NIVEL DESCRIPTIVO	57
3.2. A Nivel Inferencial.....	59
3.2.1. Prueba de normalidad	59

3.2.2. Prueba de Hipótesis.....	61
3.2.3. Hipótesis específica 1	62
3.2.4. Hipótesis específica 2	63
3.2.5. Hipótesis específica 3	64
3.3. Discusión de resultados	65
Capítulo IV Propuesta Innovadora	69
4.1. Propuesta para la solución del problema.....	69
4.1.1. Introducción	69
4.1.2. Fundamentos del programa.....	70
Fundamentación teórica.....	70
Fundamentos pedagógicos.....	72
Fundamento Fisiológico.....	73
Fundamentación psicológica.....	73
Fundamentación epistemológica.....	74
Fundamentación neuroeducativa.....	74
4.1.3. Acciones experimentales	75
Acciones del docente investigador:	75
Acciones de los estudiantes:	76
Conclusiones.....	79
Recomendaciones	81
Referencias bibliográficas	82

Anexos88

Índice de Tablas

Tabla 1 Pre y post test de la autoestima de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.....	57
Tabla 2 Pre y Postest de identidad de los estudiantes.....	58
Tabla 3 Pre y Postest de Satisfacción de los estudiantes.....	58
Tabla 4 Pre y postest de la Conducta de los estudiantes.....	59
Tabla 5 Prueba de normalidad	60

Índice de anexos

Anexo 1 Matriz de Consistencia	89
Anexo 2 Ficha técnica del instrumento	91
Anexo 3 Autorización para la ejecución de la investigación	100
Anexo 4 Carta de Consentimiento informado	101

Resumen

El objetivo fue determinar la influencia de la aplicación de juegos en la formación de la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021. La metodología empleada fue de tipo aplicadas, nivel experimental, método hipotético y diseño cuasi experimental. La población fueron 220 estudiantes matriculados de la escuela profesional de Educación Física y la muestra de 64 estudiantes divididos a 32 en grupo experimental y control respectivamente. Se empleó la técnica de test por su aplicabilidad en estudios psicológicos y educativos. Se elaboró el test de autoestima profesional docente, validado por 11 expertos y se sometió al alfa de Cronbach para su confiabilidad. Se empleó la estadística descriptiva y para la demostración de la hipótesis se empleó el U de Mann Whitney. Los resultados reflejan una mejora significativa en la autoestima del grupo experimental, de un 81,25% de autoestima alta a el 96,87% de autoestima alta en el post test, mientras en el grupo control se observa registrado en la autoestima alto el 75% en el pretest y el 78,12 de autoestima alta en el post test. Conclusión la aplicación de juegos influyen significativamente en la autoestima profesional.

PALABRAS CLAVE: Autoestima, autoestima profesional, identidad, conducta.

Abstract

The objective was to determine the influence of the application of games in the formation of professional self-esteem in Physical Education students of UNSCH, 2021. The methodology used was applied, experimental level, hypothetical method, and quasi-experimental design. The population was 220 students enrolled in the professional school of Physical Education and the sample of sixty-four students divided into thirty-two in an experimental and control group, respectively. The test technique was used for its applicability in psychological and educational studies. The teacher professional self-esteem test was developed, validated by eleven experts, and subjected to Cronbach's alpha for its reliability. Descriptive statistics were used, and the Mann Whitney U was used to demonstrate the hypothesis. The results reflect a significant improvement in the self-esteem of the experimental group, from 81.25% of high self-esteem to 96.87% of high self-esteem in the post-test, while in the control group, seventy-five was observed in high self-esteem. % in the pretest and 78.12 of high self-esteem in the post-test. Conclusion the application of games significantly influences professional self-esteem.

KEY WORDS: Self-esteem, professional self-esteem, identity, behavior.

Introducción

El propósito de trabajo fue comprobar cuál es la influencia de los juegos en la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021. La autoestima profesional es una percepción del sí mismo, expresándose en la valoración de la propia apreciación e importancia. La autoestima profesional es una competencia socio afectiva de la apreciación propia del educador con la tarea (pedagógica). En un trabajo de diagnóstico realizado el 2020, se observó que los estudiantes de Educación Física - UNSCH, mostraron baja y media autoestima, lo que indica que no están identificados con su carrera, por lo que el proyecto diseñó un conjunto de juegos para optimizar la autoestima en los estudiantes como un factor para el posterior desempeño profesional.

El “juego hace referencia a divertimento y también a actividad en que los participantes, sometidos a reglas que hay que cumplir, intentan ganar, pero pueden perder” (Cerdá et al, 2004, p.1). El juego puede constituir una estrategia divertida para inculcar cambios comportamentales, a su vez como una estrategia educativa.

La autoestima es algo del ser interior, porque permite una extensa cantidad de logros en la vida si es desarrollada, correspondiendo a la valoración positiva o negativa de uno mismo. Con aspectos importantes como es la autoeficacia y la auto dignidad (Pérez, 2019). En el ámbito profesional es importante el valorar la carrera, pues la formación de una autoestima profesional repercutirá en el desempeño docente por que el profesional tendrá autoeficacia profesional y auto dignidad profesional.

El objetivo fue: “determinar la influencia de la aplicación de juegos en la formación de la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021”.

El informe de tesis se presenta en cinco capítulos en las que son sistematizados la experiencia de la aplicación de juegos para afianzar la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física - UNSCH.

En el primer capítulo, presentamos el planteamiento del problema, conteniendo la descripción de la situación problemática, formulación del problema, formulación de objetivos y la justificación del estudio.

El segundo capítulo, contiene el marco teórico, considerando los antecedentes del tema investigado, las bases teóricas y las bases conceptuales.

El tercer capítulo, considera la metodología, detallando la formulación de hipótesis, variables, operacionalización de variables, tipo y nivel de investigación, el método, el diseño de investigación, la población y muestra, la técnica e instrumentos, el proceso de validez y confiabilidad, las técnicas de procesamiento de datos y el aspecto ético.

En el cuarto capítulo, presentamos los resultados y discusión, detallando los resultados a nivel descriptivo y los resultados a nivel inferencial de la investigación, finalizando el capítulo con la discusión de los resultados.

En el quinto capítulo, presentamos el programa de juegos experimentados para la mejora de la autoestima profesional.

La autora

Capítulo I

Planteamiento Del Problema

1.1. Descripción de la realidad problemática

La actual educación peruana presenta permanentes cambios del currículo, programas y planes de mejoramiento, requieren del fortalecimiento de la Profesión Docente como un pilar fundamental en la mejora de la calidad educativa, por lo que es necesario revalorizar el rol docente y en especial del profesional de la educación física; que en muchos casos es relegado por la subvaluación de la carrera, por el desconocimiento de las dimensiones que abarca su ejercicio profesional. A nivel social la percepción es que la carrera de educación física es “solo jugar” o hacer ejercicio y que “cualquier persona puede estudiarlo de manera fácil”; sin conocer la verdadera magnitud de competencias a dominar, así el desconocimiento de su amplio abanico de acción profesional, repercusión e importancia social de la carrera profesional de Educación Física. Los aspectos señalados, puede crear una baja autoestima en los estudiantes de Educación Física, lo que afectará a la autoestima profesional, generando profesionales con poca presencia social.

La autoestima es un factor e indicador importante para el desarrollo del ser humano. Siendo así, que los estudiantes con autoestima académica alta tienen desarrollar una autoestima profesional alta, con un consecuente ejercicio bueno de su profesión.

El trabajo de un docente no es neutral; no sólo contribuyen positiva o negativamente en el aprendizaje académico de los alumnos también influyen en su desarrollo personal. Así por lo tanto si el educador tiene una baja autoestima sus competencias serán insuficientes, tanto laboralmente como personalmente, y las consecuencias serán negativas para los alumnos (Segarra, 2015, p.10).

El problema de que los estudiantes culminen su carrera con baja autoestima es que, en el ejercicio de su profesión, la influencia que tengan a sus estudiantes también será

negativas, por lo que es necesario asegurar el fortalecimiento de la autoestima profesional del estudiantado de las carreras educativas, para tener docentes con una autoestima profesional alta.

“Si una persona vive en el constante auto rechazo, auto menosprecio, inseguridad en las propias capacidades, con un juicio autocrítico destructivo y pérdida del sentido de valor personal, entonces definitivamente no tiene autoestima” (Cardoso & Cano, 2008, p. 17). Un aspecto que puede generar una baja autoestima es cómo la sociedad valora a las carreras o categoría a las carreras profesionales, siendo de “mayor valor” social en nuestro medio (Perú) las carreras de: medicina, derecho, Ingeniería Civil, Arquitectura, etc, y por el otro lado, son subvaluados las carreras de Educación física, artes, etc. Este factor puede crear una baja autoestima en el estudiante de educación Física.

Muchos investigadores teóricos señalan que la autoestima es la percepción de uno mismo, expresándose en la valoración de la autoapreciación y jerarquía, adquirida a lo largo de la vida, asociado tanto a la competencia como al mérito (Miranda, 2005). Siendo así, en un trabajo de diagnóstico realizado el 2020 se observó que los estudiantes de Educación Física- UNSCH, tienen entre baja y media autoestima, lo que indica que no están identificados con su carrera y siendo un posible factor para el posterior desempeño profesional.

Miranda (2005), reflexiona y “entiende por autoestima profesional a una competencia socioafectiva que explicita la apreciación de la propia valía que el educador tiene con la tarea (pedagógica) para la cual ha sido formado” (p.109). En la autoestima profesional intervienen varios factores tanto del entorno interno, del Yo (identidad, satisfacción y conducta) así como los aspectos del entorno externo (apreciación de los demás).

Del mismo modo Miranda (2005), señala que:

Sólo la persona puede decir si se encuentra satisfecho con su trabajo o no. Se piensa que la apreciación de la valía profesional, si bien puede surgir de una necesidad personal, sólo se satisface socialmente, configurándose la autoestima como una competencia, entendiendo ésta última como una expresión de saberes y habilidades que se despliegan en desempeños contextuales (p. 109).

La problemática en los estudiantes con baja autoestima en su formación profesional docente es que no desarrollan una adecuada autoestima profesional, que posiblemente les haga sentirse “menos” que los estudiantes de otras carreras profesionales, y como consecuencia se verá reflejado en su rendimiento académico y en el posterior ejercicio de la carrera profesional. Siendo importante, formar una adecuada autoestima profesional docente en Educación Física.

El juego comprende una de las formas más trascendentales de obtener conocimientos y competencias esenciales. Por ello son importantes las oportunidades de juego, los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico (UNICEF, 2018). En muchos de los casos carecemos de espacios y momentos de juego, dejando de lado el aspecto lúdico (el niño del análisis transaccional) que debe vivir en cada uno de nosotros; considerando al juego como un elemento potente en la formación de la persona por calar en lo más profundo del ser, para la presente investigación se pretende emplear un programa con juegos.

Los juegos son una estrategia para mejorar aspectos psicológicos internos como la autoestima; las relaciones interpersonales de los miembros de una organización, sección, equipo o grupo; por lo que se pretende experimentar influencia en la formación de la autoestima profesional de los estudiantes de Educación Física – UNSCH.

De esta realidad problemática surgen las siguientes preguntas:

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la autoestima profesional en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿En qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la identidad en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021?

2. ¿En qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la satisfacción en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021?

3. ¿En qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la conducta en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de juegos en la formación de la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Identificar en qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la identidad en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

2. Identificar en qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la satisfacción en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

3. Identificar en qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la conducta en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.

1.4. Justificación

La investigación se justifica en los aspectos: teóricos, prácticos y metodológicos. El estudio de la autoestima profesional es muy conveniente porque es un aspecto fundamental

que permite consolidar al profesional en el ejercicio de su carrera. El estudio servirá para proponer actividades y talleres en la formación profesional de los futuros educadores, para elevar el nivel académico, pues una persona se desenvuelve, así como se percibe.

La autoestima profesional es la valoración que el mismo sujeto percibe de su profesión; la observación preliminar realizada en los estudiantes de Educación Física, se reporta la presencia del nivel bajo y medio de autoestima, siendo una población interesante y adecuada para aplicar y experimentar los juegos en la formación de la autoestima profesional de Educación Física; además la investigadora tuvo accesibilidad a los estudiantes de Educación Física -UNSCH, por haber solicitado la autorización para la ejecución del trabajo.

El estudio de la autoestima profesional tiene trascendencia social, porque la percepción, valoración y estigmatización de la carrera docente a nivel social fue siempre subestimado. El contribuir con la autoestima profesional permitirá mejorar la autopercepción y a su vez hará que la sociedad visualice de mejor manera al docente de educación física. Los resultados beneficiarán a todos los estudiantes de la facultad de educación, al consolidar una propuesta pedagógica a través de los juegos para mejorar la autoestima profesional.

El aporte del trabajo tiene relevancia social por abordar una temática pedagógica en busca de contribuir a la mejora de la calidad educativa, ubicada en la línea de investigación: sujetos o actores de la educación, al estudiar a los estudiantes de la EPEF y la autoestima profesional como un elemento indispensable del aprendizaje significativos y su posterior ejercicio profesional. Los resultados permitirán hacer una propuesta de intervención en todas las Escuelas Profesionales de la Facultad de Educación fortaleciendo la identidad profesional, revalorando la labor profesional del docente.

El estudio de la autoestima en general es bastante amplio, pero estudios relacionados a la autoestima profesional son escasos, siendo así el presente trabajo contribuirá al conocimiento de la autoestima profesional. Con esa finalidad se realizará una exhaustiva revisión de teorías, conceptos e investigaciones del tema. El juego siendo una actividad placentera nos permitirá fortalecer la autoestima profesional del estudiantado de Educación Física.

Con el desarrollo de la investigación se pretende experimentar un programa de juegos (variable experimental) y la repercusión en la formación de la autoestima profesional. El proyecto se justifica teóricamente por aborda conocimientos teóricos de la autoestima profesional, en base a un estado de arte del tema (búsqueda y procesamiento de información). La investigación permitió generar información práctica acerca de los juegos, constituyéndose en una medida de intervención en la formación de la autoestima profesional.

El proyecto demuestra que el uso de un programa de juegos aplicados a los estudiantes de Educación Física de la UNSCH tiene efectos de mejora en el desarrollo de la autoestima profesional, afianzando la identificación personal, autonomía y autoestima de los jóvenes universitarios.

El valor social de la carrera profesional de educación física es poco valorado y fue estigmatizado como una carrera muy fácil, este problema de la percepción social puede afectar al desenvolvimiento profesional del profesor de educación física, por lo que emprender programas para fortalecer la autoestima profesional es de vital importancia práctica. Que dará una trascendencia social en un primer momento de autovaloración profesional y a partir de ello, cambiar la percepción social del profesor de educación física.

Al desarrollar la investigación se posibilita desarrollar una alternativa para la formación del autoestima profesional en el estudiantado de Educación Física, lo que permitirá consolidar una estrategia de intervención a través de los juegos para mejorar los

niveles de Autoestima Profesional, de tal manera que los beneficiados directos serán en primer orden los estudiantes de la EPEF y luego los docentes de la EPEF, ya que les permitirá trabajar con estudiantes más motivado e identificados con su carrera.

El presente trabajo permitió la elaboración un instrumento para evaluar la autoestima profesional siguiendo todos los procesos formales de la construcción, validación y confiabilidad.

El proyecto se justifica metodológicamente al emplear los aspectos de la investigación cuasi experimental con un pre y post test para los grupos control y experimental. Los resultados de la investigación generarán información valiosa, relacionada al valor pedagógico y psicológico de los juegos, como una innovación metodológica orientada a afianzar la autoestima profesional. Lo que permitirá revalorar y “alimentar” la autoestima profesional para una revaloración social de la carrera educativa. El programa de juegos propiciará procesos de autovaloración, autorrespeto, socialización, consolidación de las emociones en espacios amigables en los estudiantes de la EPEF del grupo experimental. Del mismo modo, servirá para que los profesores, las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación formulen propuestas que garanticen la autoestima profesional alta como un factor importante para la formación docente.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de investigación

El apartado contiene un conjunto de tesis e investigaciones sistematizados en nivel internacional, nacional y regional, permitiendo construir un panorama general de los estudios del juego y la autoestima profesional docente. La búsqueda de información fue realizada en la base de datos de Scielo y Google académico, considerando como criterio de inclusión trabajos de los últimos 5 años y trabajos en español a nivel internacional, nacional y regional.

2.1.1. A nivel internacional

Higueras (2019) en su tesis doctoral titulada: “El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente”, teniendo como objetivo: “contribuir a la mejora de la formación inicial de los maestros de Educación Primaria”, aplicando el juego como recurso didáctico. Empleando una metodología cualitativa de corte fenomenológico, utilizando como técnica de recolección de datos: las Redes sociales (tuits), documentos técnicos y entrevista en profundidad. Se procedió al procesamiento de datos con la ayuda del programa NVIVO. El uso y valoración que hacen los docentes del juego en el aprendizaje posibilitó aplicarlo en la formación inicial, para prepararlos adecuadamente para el ejercicio de su profesión. Entre las conclusiones presentan: La comunidad educativa consideran al juego útil para la docencia porque facilita el aprendizaje; El juego es utilizado como método y complemento de las metodologías: ABP, aprendizaje cooperativo, etc. El juego se hace necesario en los estudiantes de la Facultad para que los estudiantes sepan y aplique este recursos.

Coba & Varona (2019) en su investigación titulado: “La orientación educativa para el desarrollo de la autoestima profesional en los maestros primarios”, investigación orientada a fortalecer la autoestima profesional de docentes primarios de la Escuela Pedagógica “Rita

Longa”, empleando la observación pedagógica, precisó la insuficiencia en el fortalecimiento de la autoestima profesional. Concluye que el fortalecimiento de autoestima profesional puede ser contribuidas de manera positiva por las actividades educativas y la valoración, siendo la autoestima profesional muy importante en la educación de la personalidad.

Hernández (2017) en su trabajo de investigación titulado: “Las competencias emocionales del docente y su desempeño profesional” señala que la labor del maestro trasciende sólo el cumplimiento del currículo, siendo las competencias emocionales un aspecto en los profesionales docentes. El docente debe tener la formación integral, con el desarrollo profesional y personal. Los aportes del trabajo evidencian la importancia de una formación más integral de los docentes, precisando que no debemos olvidar la formación personal del docente, porque a partir de su persona logrará desarrollar su formación profesional con buenos resultados educativos.

Álvarez (2020) en el trabajo de investigación titulado: “Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles”, evaluó el juego de roles para conseguir aprendizajes en estudiantes de Pedagogía. Diseñaron el juego de roles haciendo que los participantes representen e interpreten a personajes destacados en la historia de Chile. La investigación fue de tipo exploratoria, cualitativa basada en el estudio de casos, con diseño transeccional. Aplicando la técnica de la observación participante para la recolección de datos de experiencias suscitadas en clases; registrándose en el cuaderno de campo, el diario del investigador, la planilla de asistencia y la rúbrica analítica para la evaluación. Concluyendo la mejora en el aprendizaje de los estudiantes con el juego de roles; a travesando algunas dificultades como el desconocimiento de la estrategia y sobrecarga de trabajo.

2.1.2. A nivel nacional

Torres (2021), en la tesis titulado: “Autoestima en docentes de Instituciones de jornada completa en Pomabamba, Ancash” teniendo como objetivo: “determinar el nivel de autoestima en los docentes de secundaria de instituciones educativas públicas de Jornada Escolar Completa”, realizó un trabajo de tipo cuantitativo con diseño no experimental, teniendo 45 docentes de muestra. En el diagnóstico realizado encontró un nivel de autoestima general alto en los docentes, sobre todos en las dimensiones de Yo soy y Yo siento, así como en la dimensión Yo hago se obtuvo niveles altos. Como conclusión se logró determinar que el nivel de autoestima docente es alto.

Pineda, Dávila, & Calixto (2017), en el trabajo de investigación titulado: “Nivel de autoestima del docente de primaria de la región de Ucayali-2016”. Considerando como objetivo general: “Determinar el nivel de autoestima del docente de primaria, Ucayali - 2016”; la metodología empleada fue descriptivo, teniendo como muestra a 203 docentes del primer, segundo y tercer grado de primaria; utilizaron el test de autoestima de profesores, validado respectivamente y confiable. Como resultados presentan que el 59,61% a nivel general tienen un nivel bajo. El 73,89%, muestra un nivel bajo en el aspecto Yo Soy, el 64,53% muestran un nivel alto en el aspecto Yo Siento, y el 69,46% tiene un nivel muy alto en el aspecto Yo Hago.

Yanarico (2020) en su tesis titulado: “Autoestima y rendimiento académico de los alumnos del V y VI ciclo de Escuela Profesional de Ingeniería civil de las Universidades de la ciudad de Puno en el año 2018-I”, teniendo como objetivo: “Determinar el grado de correlación de la autoestima con el rendimiento académico de los estudiantes del V y VI ciclo del programa de estudio de Ingeniería Civil de las universidades de la Ciudad de Puno en el año 2018-I”. La muestra constituida por 180 estudiantes. La metodología fue descriptivo correlacional, con diseño no experimental. Se empleó el cuestionario de *Stanley*

Coopersmit para la autoestima, y los promedio para el rendimiento académico. El 69% de estudiantes de ingeniería Civil resultaron con nivel aceptable en el rendimiento académico, y el 58% con el nivel alto de autoestima. Concluyeron que la correlación de Pearson fue negativa baja ($r = -0.1$) entre la autoestima y el rendimiento académico.

Sánchez (2019) en la tesis titulada: “Diseño de un taller de juegos para elevar la autoestima en los niños de 05 años del nivel de educación inicial, Institución Educativa Niño Dios, Chimbote, año 2018”, considerando como objetivo: “Elaborar un Taller de Juegos para elevar el nivel de autoestima en los niños de 05 años del nivel de Educación Inicial pertenecientes a la I.E. Niño Dios, Chimbote”. Utilizó como instrumento la entrevista, el recojo de testimonios y la lista de cotejo para la autoestima de estudiantes. Los resultados presentados demuestran debilidades y limitaciones en la autoestima, así como deficiencias en la socialización en niños. También señalaron aspectos de inferioridad, poca alegría, frecuentes molestias, miedo de participar. La investigadora concluye como logros de la investigación haber elaborado la propuesta que permita mejorar la autoestima.

Huamán (2020) en la tesis titulada: “Autoestima y su relación con el desempleo laboral de las enfermeras del Hospital Daniel Alcides Carrión”, teniendo como objetivo: “Determinar la relación que existe entre la Autoestima y el desempeño laboral de las enfermeras del Hospital Daniel Alcides Carrión”. Empleando el enfoque cuantitativo correlacional, diseño no experimental y transversal. La población fueron 289 enfermeras y la muestra fue de 165 voluntarias. Arribó a la conclusión que: la autoestima se relaciona significativamente con el desempeño laboral; con la competencia cognitiva, actitudinales, técnica y sociales de las enfermeras.

Cueva (2019) en la tesis titulada: “Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito Chepén, Provincia

Chepén Región La Libertad 2019”, teniendo como el problema de la investigación: “¿En qué medida la aplicación de programa de juegos de roles reducirá los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 centro poblado Nuevo Paraíso, distrito Chepén, provincia Chepén región la Libertad?”. Empleando el diseño de investigación socio crítico-prospectivo y estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de primaria como población. Como resultado observó los índices de agresividad altos en los estudiantes de educación primaria. El programa de juego de roles disminuyó los altos niveles de agresividad estudiantil.

2.1.3. A nivel regional

Cuba & Espinoza, (2012) en la tesis titulado: “Factores laborales y autoestima en el profesional de enfermería del hospital regional de Ayacucho, 2012”, tuvieron el propósito: “Determinar la relación de la autoestima con los factores laborales”. Realizaron una investigación descriptiva explicativa, con profesionales de enfermería pertenecientes al Hospital Regional de Ayacucho "Miguel Ángel Mariscal Llerena", la muestra del estudio fueron 50 enfermeras. Emplearon la escala de autoestima de Stanley con 25 ítems y la encuesta. Existe un nivel alto de autoestima (70%) de las enfermeras del Hospital Regional de Ayacucho presentan un nivel de autoestima alta, con sentimientos de autorrealizadas en el 80% en el aspecto personal y profesional. Conclusión: “Los factores laborales no se relacionan directamente con la autoestima del profesional de enfermería que laboran en el Hospital Regional de Ayacucho”.

Llactahuamán (2020) en la tesis titulada: “Influencia de la autoestima y la convivencia escolar para mejorar sus aprendizajes en los alumnos del 4° grado de la educación básica alternativa Huamanga – Ayacucho, 2019” teniendo como objetivo general: “Comprobar la influencia y las estrategias de mejora de la autoestima para elevar sus aprendizajes en los estudiantes del 4° grado del CEBA Señor de los Milagros de Huamanga

- Ayacucho, 2019”, concluyendo que existe influencia de la autoestima en el aprendizaje de los estudiantes del 4° grado nocturno de Huamanga.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos

Es una estrategia, un recurso poco reconocido pero valioso, constituyendo un eficaz instrumento de formación y enseñanza; clave para la práctica pedagógica (García et al., 2021). Los juegos poseen una organización de aspectos interrelacionados optimizables. Existe una lógica común que agrupa elementos comunes de las situaciones motrices. Los subsistemas del juego motor contienen estructuras internas, elementos jerarquizados. Es necesario tener en cuenta los factores que participan en los juegos motores para un adecuado diseño. La finalidad del juego motor es de promover y estimular experiencias enriquecedoras. El docente tiene la posibilidad de reconstruir el juego, a partir del análisis de las estructuras y funcionalidad de cada juego motor (Navarro, 2011).

Definición. El juego contiene acciones motrices lúdicas (“psicomotrices, cooperativos, de oposición y de cooperación-oposición”), que se presenta condiciones reales o ficticias (Lavega et al., 2013). “El juego es una actividad que ha acompañado al hombre desde sus orígenes y que por tanto ha de tener una especial relación con la cultura de los pueblos y sus formas de relacionarse” (Arnedo, 2021, p.140).

Teorías de los juegos. “Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprender a vivir” (Gallardo, 2018, p.1). Muchos autores concuerdan que jugar resulta fundamental para desarrollar la personalidad, siendo un elemento clave para potencializa el aspecto afectivo, sensoriomotor, cognitivo y las relaciones sociales.

“Los juegos siempre han cumplido una función de aprendizaje y socialización” (Gallardo, 2018, p.5). Del mismo modo, se puede señalar que el juego es una herramienta educativa fomentando la capacidad de aprender haciendo del aspecto cultural. Mencionamos las siete teorías clásicas del juego:

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855). Plantea que las personas acumulan mucha energía, las cuales se orientaban anteriormente para la supervivencia; estas energías deben liberarse en actividades sin generar tensión o estrés, por lo que el juego, las actividades artísticas y estéticas permiten restablecer al cuerpo con un equilibrio interno.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833). Esta teoría señala al juego como una actividad compensatoria del esfuerzo, del agotamiento del trabajo o actividades más serias. Es decir, el juego como una actividad para relajarse, descansar y recargar energías.

Teoría del pre-ejercicio de Karl Groos (1898). Esta teoría plantea al juego como ejercicio preparatorio, donde el individuo se prepara para la edad adulta, practicando y asumiendo diferentes roles o funciones del adulto.

Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904). Esta teoría plantea que los niños realizan una breve recapitulación de nuestra especie, caracterizándose el juego como un comportamiento ontogenético con un funcionamiento filogenético. Por ejemplo, los niños juegan a esconderse como en la edad primitiva, debiéndose establecer un paralelismo con los periodos evolutivos de la cultura.

Teoría de Sigmund Freud (1856-1939). Esta teoría se basa en la psique y el método psicoanálisis. “Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran importantes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio” (Gallardo, 2018, p.7).

Sigmund Freud reflexiona sobre el juego para expresar los requerimientos y satisfacerlas, siendo una actividad que permite liberar emociones reprimidas, que pueden expresarse libremente. El juego permite expresar impulsos sociales no aceptados, vinculados a la expresión instintiva de la satisfacción. El sueño y el juego simbólico admiten la ejecución de aspiraciones descontentos. Freud precisa, que en el juego ejercen acción en las experiencias reales, no solamente en las proyecciones de los deseos inconscientes. Las experiencias desagradables o traumáticas requieren de experiencia de placer (lúdica), en donde los sucesos “no le dominan si no que son dominados”, siendo el juego un modo de liberar los deseos reprimidos (Cueva, 2019).

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Clapapede (1932). Esta teoría también es conocida como “Teoría de la derivación por ficción” asemejándose a la conducta mágica, donde los niños y adultos se refugian en un mundo no real, ficticio, imaginario que sustituye. El juego pasa a ser un elemento de compensación afectiva.

Teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijl (1935). Esta teoría interpreta al juego como la actividad derivada de una dinámica o actitud infantil, siendo una expresión desordenada, impulsiva e inmadura, desarrollándose con algún objeto, elemento o sin elementos.

Así mismo, se puede señalar a Lev S. Vygotsky (1896 - 1934), señala que el juego “es instrumento y recurso socio cultural”, y tiene el rol importante en el mecanismo propulsor del desarrollo mental, atención y Memoria (funciones superiores), lo que hace del juego, una manera consciente y divertida para el desarrollo de funciones superiores. Jugando se amplía la capacidad de comprender el entorno social. En la medida que se va desarrollando la persona, los juegos dramáticos, “la representación teatral” y música lúdica, puede ser un lindo medio psicopedagógico para el progreso de las habilidades comunicativas y afectivas (Cueva, 2019).

Valor socializador del juego. El ser humano es eminentemente un ser social, por lo que el juego es una vía que permite la integración y socialización entre los miembros de una comunidad. El juego es una acción espontánea que permite la socialización, transmitiendo valores, costumbres y la cultura.

“El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha considerado a lo largo de la evolución de la especie. ...se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad”. (Montañes et al., 2000, p. 235).

En la medida en que el juego favorezca la comunicación y el intercambio, permite relacionarse con los demás, y prepara a los que intervienen en el juego a su integración social. Siendo que la forma de participación necesita de una división de acciones y

distribución de roles entre los participantes, que le permita integrarse en el juego (Montañes et al., 2000)

El juego comparte un sin número de comportamientos humanos, coherencias y contradicciones. “El comportamiento lúdico es complejo y difícil de acometer científicamente, porque el juego encierra muchas conductas enmascaradas...” (Navarro, 2002: pág. 19). Los juegos manejan su propia filosofía y lógica que le permite desarrollarse y o modificarse de acuerdo a los intereses del que lo programa.

Recio (2009) cita a Heidegger sobre la filosofía de juego:

Jugar es un libre configurar, un libre formar, que tienen su propia concordancia interna, en cuanto que se formar se da él a sí mismo esa su concordancia interna en el propio juego. Puesto que nos encontramos en un determinado juego siempre ya estamos obligados a jugar, esto es, siempre estamos afectados de tal o cual manera por el propio juego. Es asunto nuestro concordar con el juego de una manera o de otra pero no como algo y a algo que quiere desprendido y suelto, sino un configurante vincularse a ese configurar y vincular (...) que consiste en un juego y en el que el juego consiste (p. 10).

Los juegos “configuran modelos de juego, su singularidad proviene de una experiencia motriz, de la manipulación de símbolos, o del reto de superar una situación motriz” (Navarro, 2002, p. 19). Estos modelos permiten la integración de los que participan en la acción motriz lúdica.

Los juegos “ha servido y sirve para favorecer el aprendizaje y el desarrollo infantil, y para que las personas se integren y aprendan la cultura” (Navarro, 2002, p. 19). Considerando que pueda favorecer al aprendizaje social los juegos motores constituyen un medio ideal para la intervención a través de programas.

Importancia. Los juegos son justificados porque la naturaleza humana tiene el componente lúdico, que nos ha permitido transmitir la cultura y demás valores sociales, además de ser un medio importante para la educación.

Montañes et al. (2000) citan a Michelet (1986), quien señala que el juego favorece al progreso de la personalidad, aseverando que la actividad lúdica revela el progreso de cinco características de la personalidad muy relacionados entre sí, que son: “la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad”.

“El juego es un instrumento trascendental de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencialidad educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva” (Montañes et al., 2000, p. 246).

Propuesta del programa de juegos

Objetivos del programa. Aplicar un programa de juegos para mejorar la autoestima profesional en los estudiantes de la Escuela Profesional de educación física de la Universidad Nacional de “San Cristóbal de Huamanga”.

Acciones de la profesora.

La profesora investigadora será quien seleccione y ejecute el programa de juegos de los estudiantes de la educación física UNSCH.

- Organiza los juegos en una estructura lógica sobre la base del desarrollo de la autoestima y los intereses de los estudiantes.
- Identifica las debilidades en la autoestima de los estudiantes y propone juegos adecuados para superar esas deficiencias.
- Vigila y monitoriza el programa de juegos durante el proceso de la sesión de clase evitando y solucionando conflictos que puedan surgir.

- Identifica los aprendizajes producto de los juegos desarrollados y socializa con los estudiantes (a manera de conclusión o resultado).
- Interviene oportunamente si hubiera un riesgo a la integridad física del estudiante.

Acciones de los estudiantes.

- Organización armónica. Se fomenta la organización en equipo general y equipos específicos, considerando las habilidades motrices y el tipo de juego (juego de roles, fuertes, rápidos, coordinados, creativos, expresivos, callados, reflexivos, delgados, gordos, etc.)
- Definen sus propias normas de relación en los juegos, empleando un diálogo horizontal utilizando un lenguaje pertinente, el derecho a ser escuchado es la motivación de todo el proceso.
- Los acuerdos se consensuan en una relación democrática.
- Identifican sus límites naturales y convencionales, como una forma de autocontrol y colaboración dentro del grupo.
- Establecen el tiempo que se invierte en cada parte del juego.
- Las decisiones se toman entre todos sin excluir a nadie, la docente vigila y evita que haya imposiciones (igualdad de oportunidades para expresar sus opiniones, que deben ser respetadas).
- Las acciones deben generar oportunidades para dirigir el juego grupal de manera rotativa.
- Si se presentará una dificultad entre ellos, deberán generar soluciones.
- Se organiza una sesión de reflexión, donde los estudiantes elaboran sus conclusiones de todos pasos del juego.
- Valoran sus méritos y se felicitan entre ellos.

2.2.2. Autoestima profesional

Es la apreciación de sí mismo como ser humano basado en el pensamiento y respeto de sí mismo, admitiendo las propias carencias y aspectos conteniendo dos componentes: “la confianza de pensar y enfrentar retos de la vida y el respeto por uno mismo” (Cardoso & Cano, 2008). La autoestima profesional es la valoración de la propia persona en el ejercicio de una profesión.

El nivel de autoestima determina aptitud de la vida de las personas, porque es el modo como uno mismo se percibe da la posibilidad de responder en su interacción con los demás y en su vida (Cardoso & Cano, 2008). Por ello, la autoestima profesional es importante para el ejercicio de una carrera profesional, pues en la medida en que la misma se valore, sus acciones serán influenciadas por ese valor que asume.

El concepto de autoestima profesional docente es parte del habla popular y reafirma la valía científica que posee, fruto de la preeminencia en la vida de la persona, siendo un componente importante para el perfeccionamiento del aspecto socioafectivos en la configuración personal y profesional de cada persona (Wilhelm et al., 2012)

... se podría sostener que la autoestima del profesor está influenciada por el estatus social que posee su profesión en la sociedad. Un docente que tenga la fortuna de trabajar en una sociedad que le proporcione un entorno que le lleve a establecer actitudes favorecedoras en seguridad, identidad, integración, finalidad y competencia hacia sí mismo, tendrá sin duda un buen punto de partida. En adelante, el posterior desarrollo profesional reflejaría únicamente niveles de éxito obtenido (Miranda, 2005).

La autoestima docente, debe asociarse como un patrón ideal de autoestima profesional, mostrando los modos de pensar, acciona y ser dentro del ámbito educativo, así

como en la relación con los demás docentes; orientando a desarrollar una autoestima positiva del profesor y sus dirigidos (Burns, 1993).

La autoestima repercute en los sentimientos y creencias, comprometiendo lo que realizamos; presentándose de maneja complicada y cambiante. No nacemos con la autoestima, surge y crece a lo largo de la vida con las experiencias, con una fuerte influencia del ambiente social (amigos, padres y profesores) (Feldman, 2000).

La autoestima docente es poco comprendido y no bien definido de acara a su propio desarrollo personal, profesional y al de la enseñanza. La jerarquía social afecta la autoestima de los docentes (Peñaherrera et al., 2014)

La autoestima. Muchos estudiosos han dado sus definiciones y propuestas sobre la autoestima, como Freud que los define como “el amor propio del hombre”; Hamacheck (1981) como “la parte afectiva del mismo, relacionándose entre sí; Maslow (1862) como “el sentirse capaz de dominar algo del ambiente, saber competente e independientes”; entre otros (Alonso et al.,2007).

La autoestima es la forma habitual de pensar, amar, sentir y comportarse consigo mismo; una actitud hacia uno mismo.

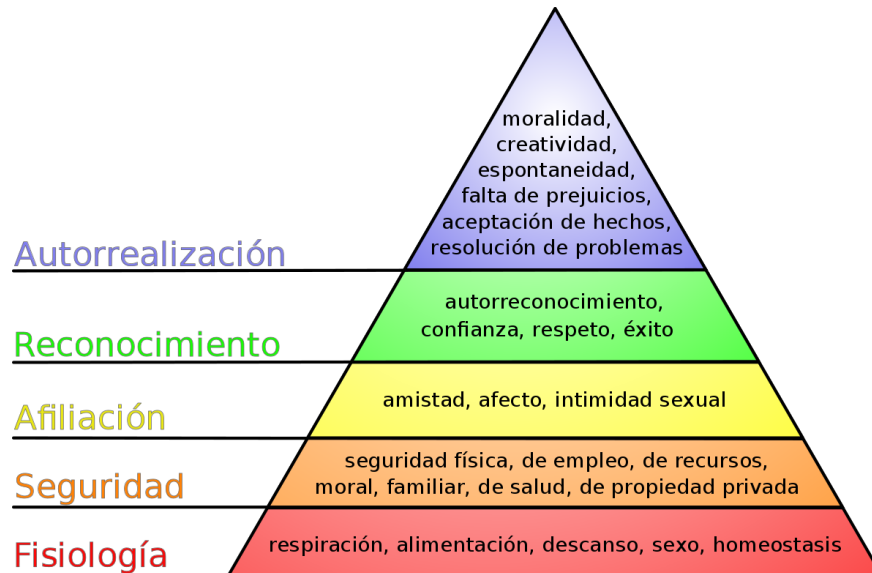
El surgimiento de la autoestima no se da espontáneamente, sino se constituye especialmente por 3 dimensiones: “cognitiva (pensamientos, ideas, creencias, valores, atribuciones, etc.); conductual (lo que decimos y hacemos) y afectivo (lo que sentimos, referido a las situaciones, cosas y personas que nos rodean y el valor que nos damos a nosotros mismos)” (Cardoso & Cano, 2008, p. 9).

Miranda (2005), en su trabajo: “La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas hace una definición: “La autoestima se define como una competencia específica, expresada en el individuo a través

de un proceso complejo que involucra percepción, imagen, autoconcepto y responsabilidad hacia sí mismo, y hacia sus relaciones intra e interpersonales” (p. 10).

Teorías de la autoestima. Existen muchas teorías de la autoestima, estas nos suministran sustento y esclarecimientos sobre el principio y fundamento de la autoestima y su repercusión en el comportamiento del ser humano, para tal fin se abordará algunas teorías:

La teoría de Maslow. La teoría de la motivación del psicólogo estadounidense Abraham Maslow (1954), publicó el artículo científico “Una teoría sobre la motivación humana”, resumiendo en una pirámide la jerarquía de las necesidades humanas, que comienza con: “supervivencia, seguridad, pertenencia y autoestima, y concluye con las de nivel superior, entre las que encontramos: logro intelectual, apreciación, autorrealización. Cuando quedan satisfechas las necesidades de un determinado nivel, la persona se siente motivada para satisfacer otras superiores” (Turienzo, 2016, p.26).



Fuente: <https://images.app.goo.gl/sQHvxZvorEWq2NEq8>

La teoría propone que las personas pueden transitar por varios de estos estadios de la pirámide, acentuando cada uno de ellos en momentos fijos de la vida.

La vigencia de la teoría de Maslow y su aplicabilidad son elemento que permiten tomar como fundamento en nuestro trabajo de investigación, ya que es ajustable no solo a la autoestima de las personas, sino igualmente a la autoestima profesional, es decir del docente.

La teoría de atribución

La autoestima constituye una temática estudiada por muchos autores, quienes consideran un aspecto importante que afecta a la calidad de vida humana; asumida por diversas teorías y concepciones, describiendo los componentes y su formación, considerando las teorías y fundamentos, siendo las más notables la teoría de atribución, la teoría de autovaloración de James, teoría de la autovaloración de Cooley (Panesso & Arango, 2017).

La teoría de la atribución tiene dos ideas sobre la autoestima: 1) explicaciones en términos de causalidad y 2) la distinción entre atribuciones a causas internas o externas. Esta teoría se centra en los procesos intrapersonales y sociales, los que constituyen elementos bases para explicaciones psicológicas (Laljee, 1982).

La teoría de la causalidad permite realizar un análisis conceptual de la causalidad basándose en un hecho, esto permite a la persona encontrar la causa de los hechos para comprender su entorno. Esta teoría concibe al hombre en un ser racional con la capacidad de formular y descartar hipótesis acerca de los fenómenos o el mundo (García J. , 2006).

Segarra (2015) señala sobre la teoría de la atribución se origina en la sociedad, desarrollado por Heider en 1958, para evaluar metodológicamente la percepción de su comportamiento y la de los demás. Todas las personas deseamos entender las razones de los sucesos de una manera explícita, y es conseguido a causas establecidas que pueden depender del:

La secuencia genética relacionado con la autoestima de la persona.

- Interno: en el que la causa proviene de la persona, ejemplo las habilidades, esfuerzo, personalidad.
- Externo: el origen no proviene de la persona. Ejemplo la suerte o providencia, las acciones de terceros.
- Estabilidad: Es el valor que otorga la persona acerca del relativo equilibrio o desequilibrio en el tiempo de la problemática que enfrenta.
- Estabilidad.
- Variabilidad.
- Controlabilidad: constituye la apreciación de la persona al fracaso cuando no depende de sí.
- Controlabilidad.
- No controlabilidad.

La teoría del logro. La necesidad del logro es inherente a todas las personas, es una necesidad de conseguir una determinada meta, objetivo o fin, tratado de evitar el fracaso en la ejecución de cualquier proyecto de vida.

Segarra (2015) cita a David McClelland y John Atkinson, quienes se interesaron en investigar la motivación de logro, esta teoría se define como el intento de incrementar o permitir permanecer lo más encumbrado posible la experiencia propia en todas las habilidades las que se consideran obligadas, una regla de performance y cuya ejecución, debe lograrse, sino llega el fracaso. Atkinson considera el temor al fracaso, señalando el acierto evitando el error o fallo. Todo tenemos el deseo del logro o cumplir la meta, pero tratamos de evitar el fracaso.

Dimensiones de la autoestima. Villacorta (2019) al respecto de las dimensiones de la autoestima cita a Roca (2015) quien señala: El cognitivo, conductual y afectivo, en base a las propuestas de Arzola y Collarte (1992): La satisfacción (Yo siento), la identidad (yo soy), y el comportamiento (Yo hago). Siendo que el autoestima docente constituye por un proceso socio afectivo, se observa la presencia de escenarios múltiples de interrelaciones con los protagonistas de la acción educativa.

La autoestima profesional docente, es señalada como un modelo tridimensional, considerando que la actitud hacia uno mismo, está conformada por tres dimensiones: la cognitiva, la emocional y la conductual, explicando que una persona piensa, siente y actúa (Villacorta, 2019).

En la autoestima profesional identifica tres dimensiones, cinco áreas y cinco escenarios, los cuales representan: la autoestima conceptual y empíricamente observada, con la presencia escondida en la organización socio-afectiva de los docentes (Miranda, 2005).

Test de autoestima en profesores (TAP)

Dimensiones	Áreas	Escenarios
Yo soy	Yo Físico	Profesor-Alumno
Yo siento	Yo-Ético-Moral	Profesor-Pares
Yo hago	Yo Personal	Profesor- Autoeridades
	Yo social	Profesores- Apoderados
	Autocrítica	Profesor-Vocación

Fuente: Miranda, 2005

El Test de autoestima en Profesores (TAP) está dimensionado, dividido en áreas y aplicables en diferentes escenarios, posibilitando la valoración socio-afectivas de los

profesores sobre cuestiones centrales de su práctica pedagógica, estableciendo en elemento importante en relación a uno mismos, sus estudiante y protagonistas de la educación en su ámbito laboral, aspectos afines a su vocación y autoevaluación profesional. En estos últimos años se ha hecho claro la evaluación del desempeño docente, lo que es no sólo el aspecto de cumplimiento académico, sino el aspecto de desarrollo personal (Miranda, 2005, p.10).

Identidad (Yo soy). Esta dimensión es el nivel de conocimiento sobre uno mismo; posiblemente constituye el aspecto que permite reconocerse con más facilidad el horizonte de autoestima de las personas (Miranda, 2005).

Es importante conocer cómo se ve el profesional a sí mismo, para determinar su autoconcepto profesional. El auto concepto son el conjunto de opiniones, afectos, valoraciones y cognición de sí mismo (Franco, Donoso, Cujilan, & Oveiedo, 2021)

Miranda (2005) cita a Baumeister (1995)

Si bien históricamente la revalorización de la identidad profesional ha sido, en algunos períodos, solicitada por el mismo profesor y, en otros, impuesta por el discurso político, actualmente las nuevas tendencias de formación señalan la necesidad que esta competencia, sea potenciada mediante la articulación de aspectos como la cognición, el afecto, la estabilidad y apertura entre los principales aspectos de la apreciación personal y social, es decir, entre la competencia y el merecimiento.

La estimación a uno mismo como identidad, es el aprecio fidedigno del mismo ser humano, igual que a otro ser humano, pero con características diferentes en su personalidad, valorando sus aspectos positivos que tienen. La persona que se estima a uno mismo le gusta sus condiciones, exteriorizando, desplegando y favoreciendo a otras cualidades que se hallan en estado latente. Esta persona se estima convenientemente, goza de sus metas y objetivos alcanzados, sin jactancia y modestia (Segarra, 2015).

Satisfacción (Yo siento). En este aspecto se manifiestan valoraciones sobre uno mismo en relación con entornos externos, discernimientos que ubican la autoimagen profesional, justamente, en relación con las satisfacciones de la necesidad interna (Miranda, 2005).

La aceptación como parte de la satisfacción, considera al hombre atiborrado de restricciones, de impotencias y consecuentemente, un hombre proclive al fracaso y a cometer errores, al igual que cualquier persona, porque la persona en sí no escapa de las normas y leyes generales. Permite mostrarse conforme con los aspectos más íntimos de su personalidad asumiendo la responsabilidad de sus acciones. Para lo cual, la meta es lograr las cosas bien, escogiendo entre los logros sobre el fracaso, corrigiendo los defectos (Segarra, 2015).

El afecto para la satisfacción es un elemento positivo hacia sí mismo. Una actitud amistosa, comprensiva y cariñosa que irradie la paz y no la guerra con los propios pensamientos y sentimientos hacia sí mismo. Una disposición dirigida a una evaluación objetiva, pero sin complejos (Segarra, 2015).

Conducta (Yo hago). La dimensión conducta Yo Hago (Comportamiento) complementa a las dos dimensiones de autoestima, en base al perfil construido con las anteriores dimensiones, se convierte en una sincronía operativa entre la capacidad y el logro, concretando la estructura de la autoestima. Esta dimensión refleja la aceptación de su comportamiento docente (Miranda, 2005).

La atención como parte de la conducta, es el modo de velar apropiadamente sus insuficiencias reales, psíquicas, espirituales, físicas e intelectuales. El ser humano que tiene autoestima positiva elige la vida frente a moría. Favorece la felicidad a la amargura, el placer al sufrimiento. Porque el hombre que se autoestima tiene la capacidad de percibir y aceptar momentos difíciles (dolor y el sufrimiento) cuando las causas sean justificadas o nobles. Por

ello, se justifica un amor desprendido, que se sublima en el sacrificio de con actos filantrópicos, al reconocer las necesidades de otras personas (Segarra, 2015).

Componentes de la autoestima. Segarra (2015) señala que tiene 5 componentes: El sentido de seguridad; El sentido de autoconcepto; el sentido de motivación, el sentido de pertinencia y el sentido de competencia. Martínez (2010) es citado por (Panesso & Arango, 2017), describiendo los diversos componentes de la autoestima:

- “Componente afectivo: es la respuesta afectiva que se percibe de sí mismo.
- Componente conductual: se refiere a las intenciones que se tienen al momento de actuar, acorde a las opiniones que se tengan de sí y lo que se esté dispuesto a realizar.
- Componente cognitivo: este involucra las representaciones, creencias, ideas y descripciones que se hacen de sí mismo en los diferentes ámbitos de su vida” (p. 3)

Importancia de la autoestima. La importancia de la autoestima radica en que toda situación humana, buena o mala podría ser determinada por el nivel de autoestima de la persona; porque ocupa un lugar significativo en la organización de la personalidad, lo que se le califica como “la llave del éxito” clave para el desarrollo pleno y la autorrealización (Cardoso & Cano, 2008).

La autoestima se categoriza en alta o baja de acuerdo con las características discursivas del ser, su forma de interactuar con el mundo, así como con las respuestas. La autoestima alta es caracterizada por el conjunto de percepciones y actitudes positivas de uno mismo, la mayor capacidad de compromiso y responsabilidad lo que permite asumir retos y trabajar por cumplir las metas propuestas. El adecuado desarrollo de la autoestima da mayor autonomía, fortaleza al recibir críticas y capacidad de enfrentar a la frustración. Siendo un aspecto muy importante en el desarrollo personal y profesional de ser humano. Por el

contrario, una autoestima baja condenará a fracasar en la vida. Esta importancia es justificada porque la persona puede estructurar su autoestima y poder sobrevivir en su entorno (Panesso & Arango, 2017)

2.3. Base conceptual

Autoestima La autoestima es la manera de cómo nos sentimos con proporción a sí mismos, influye de forma decisiva todos los factores de nuestras experiencias, desde la cualidad con la que funcionamos en el hacer cotidiano, inclusive en nuestro emanar como padres y los patrimonios que tenemos de prosperar en la vida. Las réplicas que ofrecemos ante los sucesos dependen de las circunstancias de quien pensamos ser. La visión íntima que poseemos de nosotros mismos son los reflejos de los dramas de nuestra vida. La autoestima favorece a conseguir las metas y auxilia a resolver las dificultades, así como la autoestima es la importante para comprenderse y comprender a los otros.

Autoestima profesional. La autoestima profesional, se asocia al ámbito del ejercicio profesional, en el caso docente es un conjunto de patrones ideales de autoestima docente, mostrando las formas de pensar, ser y accionar dentro del ámbito educativo, los que se establecen por la interacción y relación con los demás docentes; orientando a desarrollar una autoestima positiva del profesor y sus dirigidos.

Desarrollo de la autoestima. La posibilidad de desenvolver respeto y confianza es parte de la naturaleza humana, porque la capacidad de reflexionar es el fundamento básico de nuestra competitividad; pero muchas personas soportan sentimientos de incompetencia, inseguridad, incertidumbres de sí mismos, desliz y temor a vivir y participar plenamente en el día a día. Estos sentimientos no siempre se muestran de acuerdo con los actos, pero están presente influyen en el progreso de la autoestima. El crecimiento de la autoestima sigue a las características propia persona, porque como único, singulares e irrepetibles. Cada persona se consolida en relación de lo que piensa y hace de uno mismo. El progreso de la

autoestima profesional desarrollará las competencias específicas de representación socio afectiva indicada en la persona a través de unas secuencias psicológicas complejas que envuelven a la estima, la imagen, la percepción y el autoconcepto que posee de sí mismo con relación a la profesión ejercida. La educación y el performance de la ecuanimidad de los jóvenes, es fundamental por las especificidades de las etapas, porque en la adolescencia y juventud se suceden transformaciones, en el perfeccionamiento de la personalidad, transcurre un tránsito la juventud y madurez, generando algunas condiciones que debe tomar atención de forma pertinente, rápida y sistemática para un episodio notable en distintas etapas comportamentales y en la construcción de la autoestima.

Juego. El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento, tomando como una de las formas de aprendizaje más adaptada a diferentes edades.

Juegos motores. Comprende acciones motrices lúdicas (“psicomotores, cooperativos, de oposición y de cooperación-oposición”). Los juegos motores con sus cuatro componentes de acción motriz desarrollan la percepción de conciencia, reconocer emociones negativas, positivas y/o ambiguas en contextos diferentes: concretas como artificiosas, reconociendo situaciones antagónicas o de cooperación.

Capítulo III

Metodología

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis general*

La aplicación de juegos influyen significativamente en la formación de la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.

3.1.2. *Hipótesis específicas*

1. La aplicación de juegos influyen significativamente en la formación de la identidad en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

2. La aplicación de juegos influyen significativamente en la formación de la satisfacción en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

3. La aplicación de juegos influyen significativamente en la formación de la conducta en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

3.2. Variables

3.2.1. *Variable Independiente*

Juegos.

3.2.2. *Variable dependiente*

Autoestima profesional.

3.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos	El juego constituye una de las formas más importantes de obtener conocimientos y competencias esenciales (UNICEF, 2017). Dominios de acción lúdicas, tanto en situaciones reales como ficticias (Lavega P. , Filella, Lagardera, Mateu, & Ochoa, 2013).	Se elaboró un programa de juegos y talleres de 16 semanas	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de roles Juegos cooperativos Talleres 	<p>Actividades de juego de personajes.</p> <p>Actividades de trabajo en equipo</p> <p>Actividades en talleres de autoestima</p>	<p>Nominal</p> <p>Sí</p> <p>No</p>
Autoestima profesional	De acuerdo a Fitts (1971) citado por Millar & Troncoso (2005) la “autoestima es un marco de referencia interno y externo que se relacionan a través de categorías asociadas a la identidad, satisfacción y comportamiento de las personas. Está influenciada por el estatus social que posee su profesión en la sociedad”.	Se empleó un Test validado y con una confiabilidad adecuada sobre la autoestima profesional.	<ul style="list-style-type: none"> Identidad (Yo soy) Satisfacción (Yo siento) Conducta (Yo hago) 	<p>Ítems del 1 al 8</p> <p>Ítems del 9 al 16</p> <p>Ítems 17 al 24</p>	<p>Nominal:</p> <p>Sí</p> <p>No</p>

3.4. Tipo y nivel de investigación

3.4.1. Tipo de investigación

Se empleó el tipo de investigación aplicada, por tener una variable experimental que será un programa de juegos y de la autoestima profesional como variable dependiente, el cual es clave para el desempeño y ejercicio profesional.

El propósito de esta investigación sirve para la solución de problemas específicos y elevar la calidad de vida, ejemplo: "... cómo prevenir y tratar enfermedades, cómo comprender la conducta de los grupos humanos o del individuo; esta investigación pragmática, aplicada..." (Carrillo, 1995, p.20)

El nivel de la investigación es aplicado. Según Loayza (2014), el nivel aplicado genera conocimientos al aplicar procedimientos de investigación en forma directa sobre los problemas sociales, así como del ámbito productivo, estos estudios se basan en los recursos tecnológicos de la pesquisa básica trabajando el proceso de relacionar la teoría y la productividad. En esta pesquisa aplicada, es fundamental la colaboración entre la universidad y comunidad para la transferencia de tecnológica.

El conocimiento de los juegos y los resultados de la investigación aportará conclusiones de manera rigurosa, organizada y sistemática que permitan contribuir a la formación de la autoestima profesional.

Dependiendo de la finalidad Fernández (sf), clasifica el tipo de investigación experimental.

Se lleva a cabo un experimento. En el área de ciencias sociales, en este tipo de investigación generalmente se utilizan dos grupos de sujetos: uno es el receptor del experimento y el otro continúa con sus actividades normales. El objetivo de la investigación es indicar cuáles son las diferencias entre los grupos al término del experimento. En investigaciones técnicas, se comparan los resultados posteriores al

uso del experimento, con los resultados que se obtienen cuando éste no se utiliza. Este tipo de investigación siempre necesita hipótesis (Fernández, sf).

3.5. Métodos

El nivel explicativo en las pesquisas reconoce la tipificación de los orígenes de los problemas, acciones y aspectos físicos o sociales, con el objetivo general es corroborar la hipótesis causal, encontrando de otros acontecimientos novedosos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2003). Concuenda Carrasco (2005) que el nivel explicativo, “responde a la interrogante ¿por qué?, es decir, con este estudio podemos conocer porque el objeto de estudio tiene tales características o cualidades” (p.42).

El método proviene del griego “meta: al lado; Odos: camino, o sea, al lado del camino. Es el camino más adecuado para lograr un fin” (Gomero & Moreno, 1997). El método son los procedimientos que empleamos para obtener información empírica, identificar problemas, formular y comprobar hipótesis y teorías.

3.6. Diseño metodológico

El diseño de la investigación fue cuasi experimental, realizaremos un registro antes y después de aplicar el programa de juegos, los datos de la formación de autoestima profesional serán evaluados con un test validado y confiable. Se trabajará con dos grupos o dos componentes de pesquisa: grupo experimental y control de pre y post.

Consiste en administrar prepruebas simultáneas a los grupos experimental y control, luego se administra el componente experimental en el grupo experimental, para luego administrar un postest en forma simultánea a los dos grupos (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2010)

Presentamos la representación gráfica del diseño propuesto en la presente investigación.

Gráficamente se expresa del siguiente modo:

GE	O1	X	O3
GC	O2		O4

Donde:

GE : Grupo experimental.

GC : Grupo control.

X : Aplicación del Programas de juegos motores

O1 y O2 : Medición basal o pretest

O3 y O4 : Medición final post test

3.7. Población

3.7.1. Población

La población fue 220 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

3.8. Muestra y técnicas de muestreo

Muestra fue no probabilística intencional, conformada por estudiantes de la serie 400 matriculados en el curso de fisiología del ejercicio:

Grupo Experimental: 32 Estudiantes del grupo de la mañana.

Grupo Control: 32 Estudiantes del grupo de la tarde.

3.9. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.9.1. Técnicas

El test, es una técnica de recolección de datos en investigaciones psicológicas y educativas, está dirigido a la medida de aptitudes, capacidades y/o habilidades.

3.9.2. Instrumentos

El test es un conjunto de instrumentos que se utiliza en la investigación educativa para acopiar información acerca de las aptitudes, competencias o habilidades de las

personas. Test de autoestima profesional docente se adecuó al contexto de los estudiantes de Educación, en base al TAP, adaptado por Arzola y Collarte (1992).

El instrumento que se elaboró, válido y obtuvo su confiabilidad, se basa en el “*Tennessee Self-Concept Scale*” modelo C, y fue desarrollado por Fitts (1989). El TAP se basa en aseveraciones descriptivas del Yo, para ser respondido con la escala de Likert de cinco valores.

La presente investigación tomó como referente al TAP para la elaboración, validación de expertos y la respectiva confiabilidad con el Alfa de Cronbach de un instrumento específico: Test para la autoestima profesional, con una valoración nominal de sí y no.

Las adaptaciones realizadas del test fueron desarrollados gracias a los aportes de expertos, quienes realizaron observaciones y sugerencias para mejorar el instrumento, siendo una de la más notoria el empleo de respuestas dicotómicas, asumiendo que la personalidad es alta o baja. Por lo que se detalla la historia, las bases y la estructura se sustenta en las dimensiones asumidas en veinticuatro ítems con respuestas dicotómicas.

3.9.3. Propósito

El test de Autoestima profesional tiene el propósito determinar los niveles de la autoestima profesional en alumnos de Educación Física, fue adaptado del contexto docente al contexto y a las características de los estudiantes.

3.9.4. Fundamento teórico

Teorías sobre la autoestima son muchas al igual los test para su evaluación; pero para la Autoestima profesional son escasa por lo que se elaboró y validó un instrumento. El antecedente fue el Test de Autoestima en Profesores (TAP). El instrumento original contenía 90 afirmaciones descriptivas del Yo.

El instrumento elaborado (Test de autoestimas profesional) ha sido adaptado de un contexto de estudiantes próximos a egresar e ingresar a la carrera profesional docente, respetando las ideas fundamentales y contextualizándolo a la realidad estudiantil de jóvenes universitarios. Además, se tomaron en cuenta los planteamientos de las teorías de la atribución y la de Maslow como respaldo conceptual.

3.9.5. Descripción del Instrumento

Antes de describir el test de autoestima profesional elaborado para la presente investigación, partiremos describiendo la prueba de Autoestima del Profesor, antes citada, que es un instrumento que tiene tres componentes: 1. Identidad (Ítems del 1 al 24), 2. Satisfacción (Ítems del 25 al 48), y 3. Conducta (Ítems del 49 al 72); con un total de 72 ítems que son afirmaciones que tienen 5 alternativas de solución: 1. Totalmente en desacuerdo; 2. En desacuerdo; 3. Indeciso; 4. De acuerdo y 5. Totalmente de acuerdo.

La propuesta del test de Autoestima profesional fue sometida al alfa de Cronbach y al juicio de expertos, del análisis de los resultados se determinó: un test constituido por tres dimensiones: Identidad, satisfacción y conducta. Siendo un test de 24 ítems agrupados en un número de 08 ítems por dimensión, con una valoración dicotómica, reconociendo el resultando en autoestima alta y un nivel bajo de autoestima.

3.9.6. Normas de aplicación

Para garantizar las condiciones de aplicación tanto en el pre y post test, se aplicará en un mismo horario, garantizando un espacio tranquilo y adecuado para responder a los 24 ítems.

El test está diseñado para su aplicación en forma masiva, en físico o vía el formulario Google, facilitando la colecta de datos al investigador.

3.9.7. Instrucciones para el evaluador

El evaluador debe conocer sobre la autoestima, y en específico la autoestima profesional, reconocer los componentes de la autoestima, para poder emplear adecuadamente el test que proponemos.

a) Señor (a) evaluador, recuerde que el instrumento se aplica antes y después del programa de juegos, es importante llenar los datos generales, como: edad, sexo, serie.

b) Luego de aplicar el test, encontrará marcado con aspa la respuesta correspondiente a la valoración del nivel de autoestima en cada pregunta, considerando las alternativas dicotómicas:

1 sí

2 no

e) Determine el nivel de autoestima alcanzado en cada respuesta.

- Autoestima bajo (Puntaje 0 a 8)
- Autoestima media (Puntaje de 9 a 17) y
- Autoestima alto (Puntaje 18 a 24)

f) Instrucciones para el evaluado

A. Lea atentamente las preguntas.

B. Conteste en la hoja de respuesta que se adjunta, de acuerdo con lo que Usted siente y hace en este momento.

C. Marque con una cruz una sola alternativa.

D. No deje ninguna respuesta sin contestar.

E. Los números que aparecen en la hoja de respuesta dicotómica corresponden a las siguientes apreciaciones:

1.- No

2.- Sí

F. Ponga atención al contestar en su hoja de respuesta. El número de preguntas del test debe corresponder con el número de respuesta en la hoja.

3.10. Validez y confiabilidad de instrumentos

3.10.1. 4.10.1. Validez

Para la validez del instrumento se solicitó el juicio de once expertos, con el grado de doctor y experiencia en la investigación científica, quienes opinaron y sugirieron propuestas para la construcción y mejora del instrumento de evaluación de la autoestima profesional.

Analizando las respuestas de los 5 expertos:

- Dra. María Flores Gutiérrez (Licenciada en educación secundaria: Filosofía-Psicología)
- Dr. Adolfo Quispe Arroyo (Licenciado en educación secundaria Filosofía-Psicología)
- Dr. Antolio Huarcaya Barbarán (Licenciado en educación secundaria: Filosofía-Psicología)
- Dra. Delia Anaya Anaya (Licenciada en Obstetricia)
- Dr. Indalecio Mujica Bermúdez (licenciado en Educación Física)
- Docentes universitarios de amplia trayectoria, con cuyos resultados se observa la validez de contenido del instrumento.

Prueba binomial

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Experto1	Grupo 1	Sí	24	1,00	,50	,000
	Total		24	1,00		
Experto2	Grupo 1	Sí	24	1,00	,50	,000
	Total		24	1,00		
Experto3	Grupo 1	Sí	24	1,00	,50	,000

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
	Total		24	1,00		
Experto4	Grupo 1	Sí	24	1,00	,50	,000
	Total		24	1,00		
Experto5	Grupo 1	Sí	24	,99	,50	,000
	Total		24	1,00		

Los resultados de la sumatoria de columna de significación exacta (bilateral) y división por número de expertos es =0,00. Siendo menor que 0,05 se confirma que el instrumento de medición es válido en su contenido.

Además, se realizó la validez de constructo con la matriz de componente rotado.

3.10.2. Confiabilidad

Para la confiabilidad se analizaron los datos de 30 estudiantes con las mismas características que la muestra control, corroborándose a través de un estudio piloto en las 30 unidades de análisis constituidas por los estudiantes de la serie 300. Luego se aplicó la prueba de Alfa de Cronbach obteniendo la confiabilidad del Test para la evaluación de la autoestima profesional. Procedimiento de construcción, validación y obtención de la confiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,960	24

3.11. Técnicas de procesamiento de la información

En el presente trabajo de investigación para efectos de realizar el procesamiento de datos en un primer momento se hizo el vaciado de datos del pretest y post test de las dos

muestras en una sábana, organizados en las tres dimensiones respectivas en el programa Excel. En el que se hizo las sumatorias y promedios respectivos.

Luego se exportaron los datos al programa SPSS 23, procesándose los datos con la parte descriptiva para generar las tablas.

La estadística inferencial, se aplicó a partir del análisis con el estadístico de Shapiro-Wilk para determinar los criterios de normalidad, no existir una distribución normal de los datos, se procedió a realizar la prueba de hipótesis empleando la prueba no paramétrica de U de Mann Whitney.

3.12. Aspectos éticos

Las investigaciones se han incrementado y evolucionado sustancialmente en los últimos años. La internet y la potencia de las nuevas computadores o laptop facilita este proceso, existiendo un flujo enorme de información, y los aspectos éticos de la investigación velan el respeto de la producción científica, así como el bienestar de las personas sometidas a la investigación. Esta evolución histórica de la ética en la investigación deviene del ámbito biomédico para salvaguardar la integridad y bienestar de los voluntarios o participantes de las investigaciones.

Código de Nuremberg (1947) En tiempos modernos, el interés por la protección de las personas que participan en la investigación nace durante el juicio de Nuremberg, concretamente durante la fase en que se juzga a los médicos nazis por su participación en experimentos con prisioneros en los campos de concentración. Ahí se elaboró un conjunto de principios éticos para la experimentación humana, conocido como Código de Nuremberg, que pasó a formar parte del sumario final del juicio. Los principios que asentó este código incluyen: El consentimiento voluntario (y el derecho a retirarse voluntariamente) de todo individuo que participa en un experimento (Delciós, 2021, p.14).

La necesidad de solicitar la autorización para la realización del experimento en el ámbito educativo es un principio ético que debemos cumplir para el bien de la sociedad garantizando la importancia humanitaria del estudio.

Se presentó a cada estudiante la **Carta de consentimiento informado**, a fin de que puedan conocer los objetivos, riesgos y beneficios de la investigación. Una vez informados, los estudiantes firmaron la Carta de consentimiento libre y esclarecido, comprometiéndose a responder el cuestionario de Autoestima Profesional y participar el programa de juegos para mejorar la autoestima, autorizando el uso de los datos en forma anónima.

Se presentó un documento solicitando al director de la Escuela Profesional de Educación Física, la autorización para aplicar el Test de Autoestima Profesional a los estudiantes, así como también la autorización para la ejecución del programa de juegos y llevar a cabo nuestro trabajo de investigación.

Se respetó la autoría y producción académica de otros investigadores, con el adecuado uso de las Normas APA.

Capítulo IV

Resultados

4.1. A Nivel Descriptivo

A continuación, se presenta los resultados descriptivos y los resultados inferenciales en tablas con sus respectivas descripciones:

Tabla 1

Pre y post test de la autoestima de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física

Nivel de autoestima	Grupo control				Grupo Experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Autoestima baja	1	3,13	1	3,13	0	0	0	0
Autoestima media	7	21,87	6	18,75	6	18,75	1	3,13
Autoestima alta	24	75	25	78,12	26	81,25	31	96,87
Total	32	100	32	100	32	100	32	100

En la tabla 1 se presentan en frecuencia y porcentajes el nivel de autoestima profesional de voluntarios en base a las calificaciones en el Pre y Post test en el grupo control y el grupo experimental, observando que en el grupo experimental se presentó un aumento en el nivel de alta autoestima profesional en un 100% en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

Tabla 2*Pre y Postest de identidad de los estudiantes*

Nivel de identidad profesional	Grupo control				Grupo Experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Identidad baja	2	6,25	2	6,25	0	0	0	0
Identidad media	20	62,5	17	53,13	26	81,25	22	68,75
Identidad alta	10	31,25	13	40,62	6	18,75	10	31,25
Total	32	100	32	100	32	100	32	100

En la tabla 2 se presentan en frecuencias y porcentajes los resultados del Pre y post test del nivel de identidad profesional en el grupo control y el grupo experimental, observándose que tanto en el grupo control y en el grupo experimental no se presentó ningún incremento resaltante, existiendo una mayoría de estudiantes en el nivel medio de identidad profesional.

Tabla 3*Pre y Postest de Satisfacción de los estudiantes*

Nivel de satisfacción profesional	Grupo control				Grupo Experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Satisfacción baja	1	3,13	1	3,13	2	6,25	0	0
Satisfacción media	20	62,5	16	50	19	59,37	12	37,5
Satisfacción alta	11	34,37	15	46,87	11	4,38	20	62,5
Total	32	100	32	100	32	100	32	100

En la tabla 3 se presentan en frecuencias y porcentajes los resultados de la dimensión Satisfacción Profesional del Pre y post test en el grupo control y el grupo experimental, observándose que tanto en el grupo control y en el grupo experimental no existe alteraciones

marcadas, manteniéndose la mayoría de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física, en el nivel medio de satisfacción profesional.

Tabla 4

Pre y postest de la Conducta de los estudiantes

Nivel de satisfacción profesional	Grupo control				Grupo Experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Conducta baja	1	3,13	0	0	1	3,13	0	0
Conducta media	22	68,75	23	71,87	25	78,12	12	37,5
Conducta alta	9	28,12	9	28,13	6	18,75	20	62,5
Total	32	100	32	100	32	100	32	100

Fuente: *Elaboración propia*

En la tabla 4 se presentan en frecuencias y porcentajes los resultados de la dimensión conducta profesional del Pre y post test en el grupo control y el grupo experimental, observándose que en el grupo experimental se presentó un incremento en la frecuencia de estudiantes hacia la conducta alta, de una frecuencia de 6 en el pretest, a una frecuencia de 20 en el post test, denotando un cambio notable de la aplicación del programa de juegos en la dimensión conducta de la variable autoestima profesional.

4.2. A Nivel Inferencial

4.2.1. Prueba de normalidad

Para obtener el supuesto de normalidad se realizó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk donde se planteó lo siguiente:

Hipótesis de normalidad:

Ho: Los resultados de variable aprendizaje valores tiene una distribución Normal

Ha: Los resultados de la variable aprendizaje valores es distinta a la distribución Normal (No tiene normalidad)

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia (alta) 5%

Prueba estadística para emplear

Emplearemos la prueba de Shapiro-Wilk por tener una muestra > 50

Tabla 5

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Dimensión identidad	,879	64	,000
Dimensión satisfacción	,813	64	,000
Dimensión conducta	,850	64	,000
Autoestima de los estudiantes	,912	64	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Criterios de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la alterna

Si $p > 0,05$ aceptamos la hipótesis HO y rechazamos la Ha

Conclusión de la normalidad

Los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, tanto en el pretest, muestran el valor de $p = 0,000$ para las dimensiones y el resultado de la autoestima, por lo que se concluye que no existe el supuesto de distribución normal de los datos, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna de normalidad (Ha) y en consecuencia de empleo

el estadígrafo de U de Mann-Whitney para dos muestras independientes para la prueba de hipótesis de nuestro trabajo.

4.2.2. Prueba de Hipótesis

Hipótesis general

a. Sistema de hipótesis

Ho: La aplicación de juegos NO Influyen significativamente en la formación de la autonomía profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.

Ha: La aplicación de juegos Influyen significativamente en la formación de la autonomía profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.

b. Nivel de significancia

$p=0,05$

c. Estadígrafo

U de Mann-Whitney

d. Prueba de hipótesis

Estadísticos de prueba^a

	Pre autoestima	Post autoestima
U de Mann-Whitney	490,500	400,000
W de Wilcoxon	1018,500	928,000
Z	-,292	-2,779
Sig. asintótica(bilateral)	,771	,005

a. Variable de agrupación: Grupos

A partir del análisis del sistema de hipótesis con el U de Mann Whitney, en donde se observa que en el pretest tanto el grupo experimental y el grupo control muestran valores semejantes sin diferencias significativa. Pero en el Postest se observa un nivel de significancia asintótica bilateral de $p = 0,005$, comparando los resultados entre el grupo

control y experimental, lo que indica que el valor de $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna concluyendo que: “La aplicación de juegos influyen significativamente en la formación de la autonomía profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021”.

4.2.3. *Hipótesis específica 1*

Ho: La aplicación de juegos NO influye significativamente en la formación de la identidad en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

Ha: La aplicación de juegos influye significativamente en la formación de la identidad en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

b. Nivel de significancia

$p=0,05$

c. Estadígrafo

U de Mann-Whitney

d. Prueba de hipótesis

Estadísticos de prueba^a

	Pre identidad	Post identidad
U de Mann-Whitney	462,500	486,000
W de Wilcoxon	990,500	1014,000
Z	-,684	-,409
Sig. asintótica(bilateral)	,494	,682

a. Variable de agrupación: Grupos

A partir del análisis del sistema de hipótesis con el U de Mann Whitney, en donde se observa que en el pretest tanto el grupo experimental y el grupo control muestran valores semejantes sin diferencias significativa. Del mismo modo en el postest a partir del análisis del sistema de hipótesis de la primera dimensión de la variable Autoestima Profesional con el U de Mann Whitney, se observa que el nivel de significancia asintótica bilateral en el

postest es de $p= 0,682$ lo que indica que el valor de $p > 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula concluyendo que: “La aplicación de juegos No influyen significativamente en la formación de la identidad profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021”.

4.2.4. Hipótesis específica 2

Ho: La aplicación de juegos NO influye significativamente en la formación de la satisfacción en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

Ha: La aplicación de juegos influye significativamente en la formación de la satisfacción en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

b. Nivel de significancia

$p=0,05$

c. Estadígrafo

U de Mann-Whitney

d. Prueba de hipótesis

	Estadísticos de prueba ^a	
	Pre satisfacción	Post satisfacción
U de Mann-Whitney	505,500	426,000
W de Wilcoxon	1033,500	954,000
Z	-,091	-1,331
Sig. asintótica(bilateral)	,927	,183

a. Variable de agrupación: Grupos

A partir del análisis del sistema de hipótesis con el U de Mann Whitney, en donde se observa que en el pretest tanto el grupo experimental y el grupo control muestran valores semejantes sin diferencias significativa. Del mismo modo a partir del análisis del sistema de hipótesis en la dimensión satisfacción profesional de la variable autoestima profesional, con el U de Mann Whitney, se observa un nivel de significancia asintótica bilateral en el postest

de $p=0,183$ lo que indica que el valor de $p > 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula concluyendo que: “La aplicación de juegos No influyen significativamente en la formación de la satisfacción profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021”.

4.2.5. *Hipótesis específica 3*

Ho: La aplicación de juegos NO influye significativamente en la formación de la conducta en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021

Ha: La aplicación de juegos influye significativamente en la formación de la conducta en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.

b. Nivel de significancia

$p=0,05$

c. Estadígrafo

U de Mann-Whitney

d. Prueba de hipótesis

Estadísticos de prueba ^a		
	Pre conducta	Post conducta
U de Mann-Whitney	496,500	336,000
W de Wilcoxon	1024,500	864,000
Z	-,216	-2,741
Sig. asintótica(bilateral)	,829	,006

a. Variable de agrupación: Grupos

A partir del análisis del sistema de hipótesis con el U de Mann Whitney, en donde se observa que en el pretest tanto el grupo experimental y el grupo control muestran valores semejantes sin diferencias significativa. Pero a partir del análisis del sistema de hipótesis en la dimensión conducta profesional de la variable autoestima profesional, con el U de Mann

Whitney se observa un nivel de significancia asintótica bilateral en el posttest de 0,006 lo que indica que el valor de $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna concluyendo que: “La aplicación de juegos influyen significativamente en la formación de la conducta profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021”.

4.3. Discusión de resultados

Partimos de precisar que antes de la intervención con el programa de juegos los resultados de pretest mostraron que no existía diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo control, lo que significa que no tenían diferencias significativas en la variable autoestima y en todas sus dimensiones. Del mismo modo señalamos que antes de la intervención los niveles tanto del grupo control con el del experimental fueron altos; sin embargo, se logró una influencia y diferencia significativa en la autoestima profesional de los jóvenes del grupo experimental.

Así mismo, Higuera (2019) señala que los modelos nuevos de enseñanza y aprendizaje impulsan la renovación de las metodologías de los docentes, con estrategias significativas que permita al estudiante desarrollar actitudes reflexivas y autónomas, siendo el juego un recurso didáctico fundamental. Por lo que, nuestra propuesta parte de tomar al juego como una propuesta metodológica capaz de afianzar la autoestima profesional.

Por su parte, Álvarez (2020) precisa que el juego de rol en la educación superior es una estrategia importante, porque el contexto de la educación universitaria es complejo y sistémico. “El objetivo del juego de rol es que todos los jugadores persigan un fin común, por lo que deben establecer un trabajo colaborativo para lograrlo. De esta manera los roles desempeñados por los miembros del equipo permiten asumir una determinada responsabilidad” (p.99). Nuestra propuesta pedagógica emplea el juego de roles como un fundamento para desarrollar la autoestima profesional.

Así mismo, los resultados de Álvarez (2020) ratifican que la mayoría de los estudiantes afirman que el juego de roles tiene impacto significativo y motivador para desarrollar el pensamiento y potenciar las habilidades blandas. El juego de roles permite evaluar y promover el aprendizaje significativo, priorizando el proceso formativo antes que el sumativo. Nuestros resultados, ratifican que los juegos influyen significativamente en la formación de la autoestima profesional tal como se puede apreciar en la prueba de hipótesis general ($p = 0,005$) con el estadístico de U de Mann Whitney.

Por otra parte, Torres (2021) encontró que la autoestima de los docentes de Instituciones de jornada completa en Ancash es alta en un 95% de encuestados. Nuestros resultados del pretest (sin intervención) muestran que el 78% de estudiantes tienen autoestima alta, por lo que concordamos con los resultados de Torres (2021), que la mayoría de los profesionales de la educación tienen una autoestima alta.

Del mismo modo, Huamán (2020) encontró una relación altamente significativa entre la autoestima y el desempeño laboral. Lo que puede llevarnos a inferir, con nuestros resultados descriptivos, estudiantes con alta autoestima su desempeño académico será óptimo, y garantizando que en el ejercicio profesional su desempeño laboral sea bueno.

Los enfoques teóricos para la formación permanente de los profesores son diversos, desde la línea teórico-metodológica se presenta tres dimensiones: la formación permanente como aprendizaje de un adulto; Competencias profesional, y la innovación en las prácticas pedagógicas del docente (Miranda, 2005). La formación profesional del docente es un aspecto fundamental, pues él constituirá la base de los procesos educativos. Por lo que, dentro de las competencias profesionales el desarrollo de la autoestima es fundamental, ya que concierne al grado de autonomía, identidad y actitud para enfrentar el fenómeno educativo. Un profesional con elevada autoestima es una garantía para el ejercicio óptimo de la profesión.

Miranda, (2005) señala de la autoestima profesional del docente:

La valoración que a lo largo de la vida profesional se forma el docente ha sido objeto de análisis e investigación por parte de numerosos teóricos de la personalidad y la motivación. Este interés no es casual, sino que se fundamenta en la enorme importancia que tiene la autovaloración en la formación psicosocial del docente, en el proceso de regulación, autorregulación y desarrollo profesional, así como también en el rendimiento académico y formación valórica de los alumnos (p. 5).

Coincidimos con el planteamiento de Miranda (2005), en cuanto a que la autovaloración de cada profesional será determinante en el ámbito psicosocial, porque se identificará en un estatus determinado y su desempeño laboral estará en función a como se autopercebe o apreciación de la propia valía, es decir, cómo es el nivel de autoestima. El profesional de Educación Física es muchas veces subvaluado por la sociedad, relegando muchas veces su papel educativo.

Cantor & Medina (2021) implementó estrategias en base a juegos y la lúdica para fortalecer la autoestima y fortalecer su proyecto de vida en niños, permitió la aceptación y sentimientos de bienestar con ellos mismos, teniendo la fortaleza de afrontar cualquier reto. Nuestro trabajo respalda los hallazgos de Cantor y Medina (2021), pues los resultados del postest (tabla 4) demuestra que la conducta mejoró en el grupo experimental, evidenciándose un incremento en la frecuencia con puntuaciones de alta autoestima en la conducta.

Carvajal (2021) fortaleció la autoestima de niños en base a la aplicación de técnicas lúdicas. El efecto del juego en la autoestima es corroborado con nuestros resultados aun siendo en adultos (tabla 1), al aplicar dinámicas y un programa de juegos en los estudiantes, en el grupo experimental en quienes se aplicó el programa de juegos para mejorar la autoestima profesional.

Villarroel (2021), concluyó que no existe relación entre la autoestima y el aprendizaje autónomo de los estudiantes de tercer semestre de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deportes de la Universidad Técnica de Ambato. Encontrando que el nivel de autoestima de los estudiantes es medio alto en 45,2%, el 38,7% tiene alta autoestima y el 16,1% tiene un nivel de autoestima medio baja.

Villasante (2021), sus resultados muestran una correlación positiva entre la autoestima y la satisfacción con la carrera elegida en 243 estudiantes de la Universidad Peruana Unión, precisando a mayor autoestima mayor satisfacción con la carrera elegida.

Capítulo V

Propuesta Innovadora

5.1. Propuesta para la solución del problema

5.1.1. *Introducción*

La propuesta pedagógica plantea: elaborar y aplicar un programa de juegos para desarrollar la autoestima profesional de los estudiantes, que fue aplicado en 16 semanas, tres veces por semana y con una duración de una hora, en el grupo experimental. Con este fin se ha diseñado estrategias de acción para la docente investigadora y para los alumnos de Educación Física, así como seleccionar los juegos que permitan y produzcan la consolidación adecuada de la autoestima profesional.

La Evaluación de desempeño docente es un aspecto que en la actual educación es tomado en cuenta por el Ministerio de Educación, y una de las acusas de ese desempeño puede ser la adecuada formación de la autoestima profesional del docente. El docente de educación física muchas veces es subvaluado y es considerado la “última rueda del coche” y por ende la valoración social de la profesión en nuestra sociedad de muy pobre. Pero el si el profesional de educación física tuviera un programa para fortalecer y desarrollar una adecuada autoestima profesional podría revertir esa valoración social. Evaluar la función del docente de educación física, fortalecer la autoestima, y su propia percepción de la carrera que estudia un joven, le darán fortaleza para tener una alta autoestima profesional.

Se entiende entonces que la autoestima infiere directamente en el comportamiento humano reflejándose en aspectos comportamentales y actitudinales creadas por fuerzas sociales, culturales y en gran porcentaje por la familia, de estas fuerzas depende que la misma sea alta o baja, que sea digna o depresiva, ansiosa equilibrada (Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, 2016, p. 13).

Si la autoestima repercute en forma directa en el comportamiento, es necesario fortalecerlo para el ejercicio de una profesión, pues los estudiantes de Educación Física necesitan de trabajar en la autoestima profesional.

Wilhelm, Martin, & Miranda (2012), citan a Branden (1995) sobre:

La autoestima de los profesores y profesoras constituye un factor relevante en su desarrollo profesional. Por tanto, indagar acerca de su situación y sobre cómo puede verse afectada por factores inherentes a su quehacer, como es el caso de la evaluación, es sin duda un desafío nacional. Así, nuestro principal objetivo en este trabajo es describir la incidencia de la evaluación de desempeño docente sobre la autoestima de los profesores y las profesoras de primaria sometidos a este proceso, lo que permite reflexionar acerca de las implicancias de la evaluación en el potenciamiento de las prácticas pedagógicas, considerando la autoestima docente como un factor relevante en su formación personal y, por extensión, en la de sus estudiantes (p. 341).

El concepto de autoestima profesional docente es parte del habla popular y reafirma la valoración científica que contiene, producido por la preeminencia en la vida de la humanidad, siendo un componente importante para el progreso de las etapas socioafectivos en la disposición personal y profesional (Wilhelm, Martin, & Miranda, 2012).

5.1.2. Fundamentos del programa

Fundamentación teórica. Diversos estudios confirman los beneficios de los juegos y del juego de roles sobre la formación de la personalidad y otros aspectos psicológicos de las personas en general.

El juego de roles es una estrategia da oportunidad a:

Estimular que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas. Promover un proceso de auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación. Reconocer formas alternativas de

pensar y actuar. Desarrolla relaciones interpersonales y habilidades de comunicación. Desarrollar competencias profesionales y académicas propias de la carrera o especialidad. Facilitar la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional (Cobo & Valdivia, 2017, p. 6)

Los juegos pueden generar cambios actitudinales, lo que repercute en el desarrollo de las capacidades cognitivas, afectivas e intelectuales, asimismo se puede enfatizar que es beneficioso durante la infancia, la adolescencia y juventud por ser periodos del desarrollo académico; siendo así su aplicación se justifica por diversas teorías de aprendizaje y de personalidad.

Los juegos movilizan diversos aspectos de la personalidad, “a través de juegos de cuatro dominios de acción motriz (psicomotores, cooperativos, de oposición y de cooperación-oposición), tanto en situaciones reales como ficticias y a través de juegos con presencia o ausencia de competición” (Lavega P. , Filella, Lagardera, Mateus, & Ochoa, 2013), puede contribuir a la menorar la percepción de las emociones “positivas, negativas y ambiguas”. Siendo factible emplearlos para la formación de la autoestima profesional.

Cobo & Valdivia (2017) cita a Martín (1992) quien define: “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional”.

Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo con cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado (Cobo & Valdivia, 2017, p. 5)

El juego tiene efectos sobre la cognición y existen diversos estudios con diferentes actividades, duración, tipos de ejercicio, frecuencia y volumen. Muchos estudios concuerdan que la duración más recomendable para mejorar la autoestima es una sesión de 50 minutos, precisándose que en sesiones con menores tiempos no se obtenía efectos significativos y en sesiones con una duración mayor de tiempo los efectos no eran los esperados.

La autoestima es fruto de la experiencia fundamental que se produce en la vida generando su significatividad por el desempeño de sus requerimientos; es decir asumir con confianza nuestros retos para triunfar y lograr nuestras metas (Wilhelm, Martin, & Miranda, 2012). Así la autoestima es un aspecto importante en la formación profesional, para valorar lo que uno estudia, y luego desempeñará dicha profesión.

La persona con una autoestima elevada o alta tiene la posibilidad de relacionarse con los demás de modo adecuado, sano y equilibradamente, brinda sentimientos positivos a sí mismo y a los demás. Este ser humano, tiene una forma interpersonal llamado como «asertivo» (Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, 2016).

Fundamentos pedagógicos. El juego tiene un componente motor, que es empleado como medio pedagógico por la educación física, siendo uno de los medios didácticos más empleados en las sesiones de educación física.

La educación física, promueve aprendizajes vivenciales utilizando la acción motriz, lo que repercute en el proceso de alfabetización emocional, asociado a diferentes aprendizajes, con códigos de comunicación no verbales (Lavega et al., 2013). Siendo así, la educación física se convierte en una herramienta o medio pedagógico para la acción educativa, no sólo cognitiva sino actitudinal y comportamental. Por lo que al emplear y aplicar esta característica motriz de los juegos, se pueda fortalecer la autoestima de los estudiantes de Educación Física de la UNSCH.

Fundamento Fisiológico. El juego activa muchos mecanismos biológicos y sistemas del cuerpo humano, siendo el sistema autónomo uno de los que se van a activar, dando la posibilidad de ejercitar al sistema simpático y parasimpático. El programa de juegos, se convierte en una herramienta o medio pedagógico para la acción educativa para la formación de la personalidad y la autoestima personal, lo que repercutirá en la consolidación de la autoestima profesional mejorando de las capacidades cognitivas, actitudinales y comportamentales.

La falta de aspectos lúdicos en nuestras vidas puede ser uno de los factores que desequilibre la autoestima y genere problemas psicológicos, como el estrés, ansiedad, depresión etc., por lo que la práctica de juegos permitirá canalizar tanto emociones como la autoestima positiva en los estudiantes.

Fundamentación psicológica. La propuesta de intervención pedagógica a través de juegos (lúdica) para fortalecer la autoestima permite un acercamiento para un evento didáctico que muestre la autoestima como un componente esencial en los procesos de formación (Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, 2016).

Los juegos “configuran modelos de juego, su singularidad proviene de una experiencia motriz, de la manipulación de símbolos, o del reto de superar una situación motriz” (Navarro, 2002: pág. 19). Estos modelos permiten la integración de los que participan en la acción lúdica que repercute en la formación de la personalidad.

Los juegos “ha servido y sirve para favorecer el aprendizaje y el desarrollo infantil, y para que las personas se integren y aprendan la cultura” (Navarro, 2002: pág. 19). Considerando que pueda favorecer al aprendizaje social, los juegos constituyen un medio ideal para la intervención a través de programas para el trabajo en la formación de la autoestima profesional.

Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, (2016) cita a Branden, 1969 sobre la: “Autoestima en el ámbito de la psicología del desarrollo. El tercer y último enfoque principal sobre la

definición de autoestima parece evitar estas dificultades porque se basa en una relación entre la competencia y mérito”.

Fundamentación epistemológica. El juego comparte un sin número de comportamientos humanos, coherencias y contradicciones. “El comportamiento lúdico es complejo y difícil de acometer científicamente, porque el juego encierra muchas conductas enmascaradas...” (Navarro, 2002: pág. 19). Los juegos manejan su propia filosofía y lógica que le permite desarrollarse y o modificarse de acuerdo a los intereses del que lo programa.

Fundamentación neuroeducativa. Las evidencias de estudios de los juegos y la cognición; revelan la relación entre el nivel de activación del sistema nervioso central y la interacción del juego.

La persona con alta autoestima es asertiva y muestra un patrón de comportamiento interpersonal en el que predominan las siguientes características: se muestra segura y estable en sus interacciones personales y sociales, tiene en cuenta la valoración de los demás (es decir la imagen social que cree tener), pero sólo como elemento referencial que ejerce un feedback sobre su conducta, nunca como un determinante de su manera de actuar, se siente independiente en sus criterios y considera que la defensa de los mismos no es incompatible con el respeto y valoración de los criterios de los demás, se enfrenta adecuadamente a la vida, teniendo presente que en muchas ocasiones sólo es posible con el apoyo y la ayuda de los demás y a nivel emocional, tiene la sensación de autocontrol emocional, lo que no es incompatible con la expresión de sentimientos y emociones de gratitud, afecto, insatisfacción, admiración hacia los demás o hacia uno mismo (Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, 2016, p. 23).

5.1.3. *Acciones experimentales*

Acciones del docente investigador:

- La investigadora y el asesor solicitarán la autorización para la ejecución de la propuesta pedagógica a la Dirección de la Escuela Profesional de Educación Física.
- Se realizará la invitación a los estudiantes para participar del programa de juegos, quienes serán informados y firmarán un término de consentimiento libre y esclarecido, con el que autorizan su participación.
- La profesora de Educación Física (investigadora) seleccionará y dirigirá el programa de juegos para los estudiantes de la Escuela profesional de Educación Física de la UNSCH.
- Identifica las debilidades en la autoestima profesional de los estudiantes se aplicará el programa de juegos para formar con estrategias lúdica una autoestima profesional alta.
- Organiza los juegos en una estructura lógica sobre la base de los intereses de los estudiantes de la EPEF.
- Vigila el trabajo (juegos) durante el proceso de la sesión de clase evitando y solucionando conflictos que puedan surgir.
- Identifica los aprendizajes producto de los juegos desarrollados y socializa con los estudiantes (a manera de conclusión o resultado).
- El profesor presenta a los alumnos el contexto donde se va a desenvolver el juego. Señalar las reglas que caracteriza el ambiente, en el que se distinguen aquellas situaciones de los participantes, determinando los protagonistas y sus cualidades y funciones, valor e interés en el contexto, estableciendo poder y características de todos los actores en el juego. “En esta fase, es importante

no perder de vista cuáles son las competencias que buscamos que los estudiantes desarrollen, de modo que los elementos de la situación contribuyan al desarrollo de estas” (Cobo & Valdivia, 2017, p. 7).

- Interviene oportunamente si hubiera un riesgo a la integridad física del estudiante.

Acciones de los estudiantes:

- Organización armónica. Se fomenta la organización en equipo general y equipos específicos, considerando las habilidades motrices y el tipo de juego de roles y los juegos de cooperación (fuertes, rápidos, coordinados, creativos, expresivos, callados, reflexivos, delgados, gordos, etc.)
- Definen sus propias normas de relación en los juegos, empleando un diálogo horizontal utilizando un lenguaje pertinente, el derecho a ser escuchado es la motivación de todo el proceso.
- Los acuerdos se consensuan en una relación democrática.
- Identifican sus límites naturales y convencionales, como una forma de autocontrol y colaboración dentro del grupo.
- Establecen el tiempo que se invierte en cada parte del juego motor.
- Las decisiones se toman entre todos sin excluir a nadie, la docente vigila y evita que haya imposiciones (igualdad de oportunidades para expresar sus opiniones, que deben ser respetadas).
- Las acciones deben generar oportunidades para dirigir el juego grupal de manera rotativa.
- Si se presentará una dificultad entre ellos, deberán generar soluciones.
- Se organiza una sesión de reflexión, donde los estudiantes elaboran sus conclusiones de todos pasos del juego.

- Valoran sus méritos y se felicitan entre ellos.

Programación de actividades específicas de la propuesta

Actividad	Responsable	Fecha
JUEGO DE ROLES		
“Estudiantes de diferentes carreras”	Mg. Ruth Lozano Guillen	03/05/21
“Padres de familia y la mejor carrera”	Mg. Ruth Lozano Guillen	10/05/21
“Una olimpiada de padres de familia”	Mg. Ruth Lozano Guillen	17/05/21
“Educación física y otras carreras”	Mg. Ruth Lozano Guillen	24/05/21
“Estado de salud”	Mg. Ruth Lozano Guillen	31/05/21
“Profesor autoritario Vs democrático”	Mg. Ruth Lozano Guillen	07/06/21
“Un joven con muchas aspiraciones y otro sin metas profesionales”	Mg. Ruth Lozano Guillen	14/06/21
“Un hogar cargado de problemas, con los padres estresados”	Mg. Ruth Lozano Guillen	21/06/21
“Estudiante que participa en varios proyectos extra curriculares”	Mg. Ruth Lozano Guillen	28/06/21
“Profesores de los diversos niveles”	Mg. Ruth Lozano Guillen	05/07/21
“Rol del profesional de educación física”	Mg. Ruth Lozano Guillen	12/07/21
“Bailes”	Mg. Ruth Lozano Guillen	19/07/21
“Juego de bailes”	Mg. Ruth Lozano Guillen	26/07/21
“Espejo”	Mg. Ruth Lozano Guillen	02/08/21
“Necesidad especial”	Mg. Ruth Lozano Guillen	09/08/21
“Llamada de atención”	Mg. Ruth Lozano Guillen	16/08/21
JUEGOS COOPERATIVOS		
“¿Quién soy?” “El teléfono”	Mg. Ruth Lozano Guillen	05/05/21
“Mímica” “El lobo y los corderitos”	Mg. Ruth Lozano Guillen	12/05/21
“El anónimo” “La telaraña”	Mg. Ruth Lozano Guillen	19/05/21
“¿Eres Drácula?”	Mg. Ruth Lozano Guillen	26/05/21
“Autocontrol” “Los nombres”	Mg. Ruth Lozano Guillen	02/06/21
“La isla musical”	Mg. Ruth Lozano Guillen	09/06/21
“Lo que me gusta de ti”	Mg. Ruth Lozano Guillen	16/06/21
“Juego con pareja”	Mg. Ruth Lozano Guillen	23/06/21
“El muñeco imitador”	Mg. Ruth Lozano Guillen	30/06/21
“Descubrir el intruso”	Mg. Ruth Lozano Guillen	07/07/21
“La zanahoria”	Mg. Ruth Lozano Guillen	14/07/21
“Los antojos”	Mg. Ruth Lozano Guillen	21/07/21
“Yo te quiero”	Mg. Ruth Lozano Guillen	28/07/21
“Los objetos”	Mg. Ruth Lozano Guillen	04/08/21
“La lluvia y el caracol”	Mg. Ruth Lozano Guillen	11/08/21
“El perro y el gato”	Mg. Ruth Lozano Guillen	18/08/21
TALLERES DE AUTOESTIMA		
Presentación, ejercicio de sensibilización	Mg. Ruth Lozano Guillen	07/05/21
Importancia y valoración de la escuela	Mg. Ruth Lozano Guillen	14/05/21
Cambiando pensamientos negativos por positivos	Mg. Ruth Lozano Guillen	21/05/21

Actividad	Responsable	Fecha
Actitud frente a las opiniones negativas	Mg. Ruth Lozano Guillen	28/05/21
Autoaceptación	Mg. Ruth Lozano Guillen	04/06/21
Relación de la salud física con la salud mental	Mg. Ruth Lozano Guillen	11/06/21
La apariencia y la imitación como limitantes para conocer a las personas	Mg. Ruth Lozano Guillen	18/06/21
Abuso de compañeros	Mg. Ruth Lozano Guillen	25/06/21
El poder para que alguien te haga sentir mal, proviene de ti mismo	Mg. Ruth Lozano Guillen	02/07/21
Actitud frente a los problemas	Mg. Ruth Lozano Guillen	09/07/21
Autoconocimiento	Mg. Ruth Lozano Guillen	16/07/21
Autenticidad y comprensión de la distinta manera en que se va dando el proceso de desarrollo en cada uno.	Mg. Ruth Lozano Guillen	23/07/21
Autonomía e intolerancia a la frustración	Mg. Ruth Lozano Guillen	30/07/21
Reconocimiento de los sentimientos	Mg. Ruth Lozano Guillen	06/08/21
Sentimiento negativo y timidez	Mg. Ruth Lozano Guillen	13/08/21
Autoconocimiento y aceptación de los demás. Autoconcepto y personalidad	Mg. Ruth Lozano Guillen	20/08/21

Conclusiones

La aplicación de un programa de juegos influye significativamente en la formación de la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021; lo que es demostrado al alcanzar el valor de $p = 0,005$ en el sistema de análisis de hipótesis con el U de Mann Whitney lo que indica que el valor de $p < 0,05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

La aplicación de un programa de juegos no influye significativamente en la formación de la identidad profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021 debido a que se obtuvo un valor de significancia asintótica bilateral de $p > 0,05$ en el análisis del sistema de hipótesis con el U de Mann Whitney, por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula. Los factores para considerar son que tanto el grupo control como el grupo experimental tuvieron valores similares altos de autoestima en el pretest con una diferencia no significativa; los resultados muestran mejoras en el desarrollo de la autoestima, pero no se alcanzó una mejora significativa en el grupo experimental.

La aplicación de un programa de juegos no influye significativamente en la formación de la satisfacción profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021; debido al valor de $p > 0,05$ en el análisis del sistema de hipótesis con el U de Mann Whitney, por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula. En la dimensión satisfacción profesional en los resultados del pretest se muestra un nivel alto de autoestima en ambos grupos, los resultados de la intervención del programa de juegos muestran una mejora en la autoestima del grupo experimental, pero no se consiguió alcanzar una mejora significativa.

La aplicación de juegos influye significativamente en la formación de la conducta profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021; debido al valor de

$p=0,006$ los indica que se alcanzó el nivel de significancia asintótica bilateral en el análisis del sistema de hipótesis con el U de Mann Whitney, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

Recomendaciones

A las autoridades académicas de la Facultad de Ciencias de la Educación, incorporar por lo menos una asignatura para el desarrollo de la autoestima profesional, lo que repercutirá en un buen desempeño docente.

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación Física, alimentar la autoestima profesional de los estudiantes con diversas actividades dentro de sus contenidos y ejes temáticos, para fortalecer la identidad y autoestima del profesional de la educación física.

Referencias bibliográficas

- Acevedo, G., Gutiérrez, L. M., & Noreña, O. (2016). *Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos*. Medellín: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Alonso, L. M., Murcia, G., Murcia, J., Herrera, D., Gómez, D., Comas, M., & Ariza, P. (2007). Autoestima y relaciones interpersonales en jóvenes estudiante de primer semestre de la División Salud de la Universidad del Norte, Barranquilla (Colombia). *Salud Uninorte*, 32-42.
- Álvarez, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juegos de roles. *Estudios Pedagógicos* , 97-121.
- Arnedo, B. L. (2021). Estado del arte en los estudios socio-culturales sobre el juego y el deporte. *Palabra*, 130-141.
- Burns, D. D. (1993). *Autoestima en 10 días*. Nueva York: Quill.
- Cantor, M. L., & Medina, M. L. (2021). *Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima*. Bogotá: Fundación Universitarias Los libertadores.
- Cardoso, M. L., & Cano, A. Y. (2008). *Programa de intervención para fortalecer la autoestima en alumnos de 3° secundaria*. México, D. F.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Carrillo, F. (1995). *Cómo hacer la tesis y el trabajo de investigación universitario*. Lima: Horizonte.
- Carvajal, B. S. (2021). *Fortalecimiento de la autoestima mediante técnicas lúdicas, en niños de 6 a 11 años del centro infantil estrellita de Belén*. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés.

- Cerdá, E., Pérez, J., & Jimeno, J. L. (2004). *Teoría del Juego*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Coba, A., & Varona, L. M. (2019). La orientación educativa para el desarrollo de la autoestima en los maestros primarios. *Revista Atlante*, 1-6.
- Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). *Juego de roles*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Cortese, S., & Castellanos, F. (2010). TDAH y Neurociencia. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la primera infancia*, 1-11.
- Cuba, S. R., & Espinoza, J. L. (2012). *Factores laborales y autoestima en el profesional de enfermería del hospital regional de Ayacucho, 2012*. Ayacucho: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Cueva, C. L. (2019). *Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito de Chepén, Provincia de Chepén Región La Libertad*. Chepén: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Delciós, J. (2021). Ética en la investigación científica. *Cuadernos 43 Cómo elaborar un proyecto en ciencias de la salud*, 14-19.
- Feldman, J. R. (2000). *Autoestima ¿Cómo desarrollarla? juegos, actividades, recursos, experiencias creativas...* Madrid: Narcea.
- Fernández, G. (sf). *Metodología de la Investigación*. Londres: Universidad de Londres.
- Franco, J. A., Donoso, J. A., Cujilan, M. C., & Oveiedo, R. J. (2021). Autoconcepto Profesional de la Enfermera Ecuatoriana. Una mirada hacia dentro. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 1-14.

- Gallardo, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Práxis Educativa* (págs. 1-12). Sevilla: AFOE Asociación para la Formación, el Ocio y el Empleo.
- García, J. (2006). Aportaciones de la teoría de las atribuciones causales a la comprensión de la motivación para el rendimiento escolar. *Ensayos*, 217-232.
- García, V., Izquierdo, J., Aquino, S. P., & Silva, M. P. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en la clase mágica. *Profesorado Revista de currículo y formación del profesorado*, 251-270.
- Gomero, G., & Moreno, J. (1997). *Proceso de la Investigación Científica*. Lima: Fakir.
- Hernández, V. (2017). Las competencias emocionales del docente y su desempeño profesional. *Revisra Alternativas psicología*(37), 79-92.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. D. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: MC Graw Hill.
- Higueras, L. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente*. Granada: Universidad de Granada.
- Huamán, Z. J. (2020). *Autoestima y su relación con el desempeño laboral de las enfermeras del Hospital Daniel Alcides Carrión*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Lalljee, M. (1982). Teoría de la atribución y análisis de las explicaciones. *Estudios de Psicología*, 47-62.
- Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateu, M., & Ochoa, J. (2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y Educación*, 25(3), 347-360.
- Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateus, M., & Ochoa, J. (2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y Educación*, 25(3), 347-360.

- Llactahuamán, M. (2020). *Influencia de la autoestima y la convivencia escolar para mejorar sus aprendizajes en los alumnos del 4° Grado de la Educación Básica alternativa Huamanga - Ayacucho, 2019*. Puno: Universidad Andina Néstor Cáceres Velarsquez.
- Millar, A., & Troncoso, M. (2005). *La autoestima profesional docente: Un estudio compartido entre profesores de sectores rurales y urbanos de la Provincia de Valdivia*. Valdivia: Universidad Austral de Chile.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Miranda, C. (2005). La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas. *Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 3(1), 858-873.
- Miranda, C. (2005). Autoestima profesional y formación permanente: Análisis desde la perspectiva psicosocial. *Revista Investigaciones en Educación*, V(1), 103-137.
- Montañes, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J. M., Blane, P., . . . Turágano, P. (2000). *El Juego en el Medio Escolar*. La Mancha: Universidad de Castilla.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Zaragoza: INDE.
- Panesso, K., & Arango, M. J. (2017). La autoestima, proceso humano. *Revista electrónica Psyconex*, 1-9.
- Peñaherrera, M., Cachón, J., & Ortiz, A. (2014). La autoestima profesional docente y su implicación en el aula. *Magister*, 26(1), 52-58.
- Pérez, H. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. *Alternativas psicología*, 22-32.

- Pineda, W. F., Dávila, J., & Calixto, E. N. (2017). Nivel de autoestima del docente de primaria de la Región de Ucayali - 2016. *Revista de investigación científica*, 2(3), 51-56.
- Recio, E. (2009). El juego: un planteamiento filosófico. *Revista de filosofía A parte Rei*, 1-25.
- Sanchez, S. Y. (2019). *Diseño de un taller de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial, Institución Educativa "Niño Dios", Chimbote, año 2018*. Lambayeque: Programa de maestría en ciencias de la educación.
- Sánchez, S. Y. (2019). *Diseño de un taller de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial, Institución Educativa "Niño Dios", Chimbote, año 2018*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Segarra, C. (2015). *La autoestima del docente. Un estudio exploratorio*. Valencia: Universitat Jaume I.
- Torres, M. I. (2021). *Autoestima en docentes de instituciones de jornada escolar completa en Pomabamba, Ancash*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Turienzo, R. (2016). *El pequeño libro de la motivación*. Barcelona: Alenta editorial.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: The LEGO Foundation.
- Vega, V., Villacrés, S. C., & Sánchez, B. (2020). Relación entre índice de masa corporal y trastorno por déficit de atención con hiperactividad en niños. *Revista Cubana de pedriatría*, 1-9.
- Vélez-van, A., Talero-Gutiérrez, C., Zamora-Miramón, I., & Guzmán-Ramírez, G. M. (2017). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: de padres a hijos. *Neurología*, 32(3), 158-165.

- Villacorta, R. (2019). *Autoestima profesional docente y clima organizacional de la Institución Educativa Maria Auxiliadora, Carhuaz - Ancash, 2018*. Chimbote: Universidad César Vallejo.
- Villarroel, N. K. (2021). *La autoestima y el aprendizaje autónomo de los estudiantes de tercer semestre de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato del Cantón Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Villasante, E. (2021). *Autoestima, imagen corporal y satisfacción con la carrera elegida en estudiantes de la Universidad Peruana Unión, 2019*. Lima: Universidad Peruana Unión.
- Wilhelm, K., Martin, G., & Miranda, C. (2012). Autoestima profesional: competencia mediado en el marco de la evaluación docente. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 339-350.
- Yanarico, V. M. (2020). *Autoestima y rendimiento académico de los alumnos del V y VI ciclo de Escuela Profesional de Ingeniería civil de las Universidades de la ciudad de Puno en el año 2018-I*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

Anexos

Anexo 1

Matriz de Consistencia

Título: JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Metodología
<p>P. General</p> <p>¿En qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la autoestima profesional en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021?</p>	<p>O. General</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación de juegos en la formación de la Autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.</p>	<p>H. General</p> <p>La aplicación de juegos Influyen significativamente en la formación de la autonomía profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos</p> <p>Juegos de roles</p> <p>Juegos cooperativos</p> <p>Talleres</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de investigación:</p> <p>Experimental explicativo</p> <p>Método de investigación</p> <p>Explicativo</p>
<p>P. Específico</p> <p>1. ¿En qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la identidad en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021?</p>	<p>O. Específico</p> <p>1. Identificar en qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la identidad en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021</p>	<p>H. Específico</p> <p>1. La aplicación de juegos influye significativamente en la formación de la identidad en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021</p>	<p>Variable independiente</p>	<p>Diseño de investigación</p> <p>Cuasi-experimental</p> <p>GE O1 X O3</p> <p>GC O2 O4</p>
<p>2. ¿En qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la satisfacción en estudiantes</p>	<p>2. Identificar en qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la satisfacción en</p>	<p>2. La aplicación de juegos influye significativamente en la formación de la satisfacción en estudiantes de</p>	<p>Autoestima profesional</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Identidad</p>	<p>Población y Muestra</p> <p>Población</p> <p>220 estudiantes de la Escuela Profesional de</p>

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Metodología
<p>de Educación Física de la UNSCH, 2021?</p> <p>3. ¿En qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la conducta en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021?</p>	<p>estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021</p> <p>3. Identificar en qué medida la aplicación de juegos influye en la formación de la conducta en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.</p>	<p>Educación Física de la UNSCH, 2021</p> <p>3. La aplicación de juegos influye significativamente en la formación de la conducta en estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021</p>	<p>Satisfacción</p> <p>Conducta</p>	<p>Educación Física de la UNSCH</p> <p>Muestra</p> <p>Intencional</p> <p>GE = 32 estudiante Turno Mañana</p> <p>GC = 32 estudiantes Turno tarde</p> <p>Técnicas e instrumentos</p> <p>Test</p> <p>Instrumento</p> <p>Test de autoestima en profesores (TAP)</p>

Anexo 2

Ficha técnica del instrumento



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE
HUAMANGA
ESCUELA DE POSGRADO**

TEST PARA EVALUAR LA AUTOESTIMA PROFESIONAL

1. Propósito

El Test para Evaluar la Autoestima profesional (TEAP), tiene el propósito de determinar el nivel de autoestima profesional en estudiantes de Educación Física, acorde al contexto de los estudiantes universitarios.

2. Fundamento teórico

Para la evaluación de la autoestima existen varios test validados a nivel internacional, pero en el caso de la autoestima profesional nos basaremos en algunos trabajos realizados por Arzola y Collarte (1992), de Fitts (1989) entre otros autores que emplearon como dimensiones a la identidad, satisfacción y conducta para la variable autoestima profesional.

La autoestima profesional docente: “Se centra en la conceptualización y métrica de la autoestima en profesores, incluyendo los principales enfoques y hallazgos de la investigación actual; describe las características positivas y negativas asociadas a tal competencia específica...” (Miranda, 2005, p. 862).

El Test para Evaluar la Autoestima Profesional, es un instrumento propuesto y validado siguiendo pasos de la elaboración de test; contando en un primer momento con una prueba piloto, aplicado a una muestra de 30 estudiantes y la respectiva asignación de puntuaciones; luego una segunda etapa para la evaluación de la calidad psicométrica de cada uno de los 20 ítems, que permitió finalizar con la construcción definitiva del test. El test para evaluar la autoestima profesional (TEAP), se asigna puntuaciones a los sujetos para su evaluación en autoestima profesional baja y autoestima profesional alta. El proceso finalizaría con las indicaciones para su aplicación y administración.

3. Descripción del Instrumento

El TEST PARA EVALUAR LA AUTOESTIMA PROFESIONAL, es un instrumento que tiene tres componentes: 1. Identidad (Ítems del 1 al 8), 2. Satisfacción (Ítems del 9 al 16), y 3. Conducta (Ítems del 17 al 24); con un total de 24 ítems que son afirmaciones dicotómicas.

Los resultados determinan un nivel alto de autoestima y un nivel bajo de autoestima.

4. Normas de aplicación

Para garantizar las condiciones de aplicación tanto en el pre y post test, se aplicará en un mismo horario, garantizando un espacio tranquilo y adecuado para responder a los 24 ítems.

El test está diseñado para su aplicación en forma masiva, en físico o vía el formulario Google, facilitando la colecta de datos a la investigadora.

5. Instrucciones para el evaluador

El evaluador debe conocer sobre la autoestima, y en específico la autoestima profesional, reconocer los componentes de la autoestima, para poder administrar adecuadamente el test:

- a) Señor (a) evaluador, recuerde que el instrumento se aplica antes y después del programa de juegos, es importante llenar los datos generales, como: edad, sexo, serie.
- b) Luego de aplicar el test, encontrará marcado con aspa la respuesta dicotómica correspondiente a la valoración del nivel de autoestima en cada ítem, considerando las alternativas:

No

Sí

Ítems	Valoración	
	No	Sí
1. Estoy contento de ser estudiante de la “Escuela Profesional de Educación Física”	No	Sí
2. Soy importante una persona muy importante para mis compañeros	No	Sí

- c) Como se observa en el ejemplo en donde existe las respuestas del estudiante
- d) Luego constate los 24 ítems del test, para organizarlos en una hoja Excel
- e) Determine el nivel de autoestima alcanzado en cada respuesta, donde Sí es igual a uno y No a cero.
 - Autoestima bajo (Puntaje 0 a 8)
 - Autoestima media (Puntaje 9 a 17) y
 - Autoestima alto (Puntaje 18 a 24)
- f) Proceda a realizar los cuadros descriptivos con los resultados.

Instrucciones para el evaluado

- A. Leer con atención las preguntas.
- B. Marque con un X la respuesta que usted cree conveniente.
- C. Responda todas las preguntas.
- D. La respuesta dicotómica corresponden a:
 - 1.- No
 - 2.- Sí

6. Descripción del proceso de validez y confiabilidad

Para la validez se procedió a verificar la validez de contenido, de constructo y para la confiabilidad se aplicó el alfa de Cronbach

6.1. Validez de contenido

Analizando las respuestas de los 5 expertos:

- Dra. María Flores Gutiérrez (Licenciada en educación secundaria: Filosofía-Psicología)
- Dr. Adolfo Quispe Arroyo (Licenciado en educación secundaria Filosofía-Psicología)
- Dr. Antolio Huarcaya Barbarán (Licenciado en educación secundaria: Filosofía-Psicología)
- Dra. Delia Anaya Anaya (Licenciada en Obstetricia)
- Dr. Indalecio Mujica Bermúdez (licenciado en Educación Física)

Docentes universitarios de amplia trayectoria, con cuyos resultados se observa la validez de contenido del instrumento.

Prueba binomial

	Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Experto1	Grupo 1	24	1,00	,50	,000
	Total	24	1,00		
Experto2	Grupo 1	24	1,00	,50	,000
	Total	24	1,00		
Experto3	Grupo 1	24	1,00	,50	,000
	Total	24	1,00		
Experto4	Grupo 1	24	1,00	,50	,000
	Total	24	1,00		
Experto5	Grupo 1	24	,99	,50	,000
	Total	24	1,00		

Los resultados de la sumatoria de columna de significación exacta (bilateral) y división por número de expertos es =0,00. Siendo menor que 0,05 se confirma que el instrumento de medición es válido en su contenido.

6.2. Validez de constructo

En cuanto a la validez de constructo se observa en la matriz de componente rotado, que los ítems pueden ser reordenados, pero el test al estar diseñado en tres componentes, se mantendrá el orden inicial de los ítems.

Matriz de componente rotado^a

	Componente				
	1	2	3	4	5
1. Soy un estudiante creativo e innovador	-,065	-,057	,188	,915	-,021
2. Soy un estudiante eficiente y trabajador	,992	-,052	-,044	-,051	-,009
3. Soy identificado como estudiante de la Escuela Profesional de Educación Física	-,136	-,128	-,304	,433	-,023
4. Soy un ejemplo que mis compañeros pueden imitar	,992	-,052	-,044	-,051	-,009
5. Soy una persona muy importante para mis compañeros	-,155	-,141	-,318	,629	-,030
6. Soy un estudiante respetado por mis compañeros	-,065	-,057	,188	,915	-,021
7. Soy capaz de observar actitudes proactivas de mis profesores	-,059	-,051	,539	,405	-,051
8. Soy miembro de un grupo de estudiantes importantes en su quehacer deportivo	-,059	-,054	,164	,311	-,019
9. Siento que las demás personas me respetan	-,076	,962	-,038	-,082	,058
10. Siento satisfacción de las relaciones sociales que mantengo con mis compañeros	,992	-,052	-,044	-,051	-,009
11. Siento que tengo un grupo de compañeros de estudios que confían en mí	-,043	-,038	,441	-,156	-,017
12. Siento que mi opinión es considerado por los profesores y el director de la Escuela	-,045	,521	-,070	-,023	-,236
13. Siento felicidad de ser estudiante de Educación Física	-,076	,962	-,038	-,082	,058
14. Siento que soy una persona importante en la Escuela de Educación Física	-,215	-,234	,513	-,154	,382
15. Siento que mis compañeros me aprecian	,992	-,052	-,044	-,051	-,009
16. Siento respaldo de los profesores ante un problema académico	-,082	-,070	-,048	-,108	,816
17. Practico deportes y lo comunico (enseño) con éxito	-,015	,731	-,036	,010	-,204
18. Mantengo el control de la sala de clases en cualquier circunstancia	-,003	-,047	,023	-,130	-,032
19. Tengo un buen desempeño académico	-,070	-,060	,930	,090	-,011
20. Ayudo a los demás sin buscar nada a cambio	-,076	,962	-,038	-,082	,058
21. Por mi desempeño estudiantil, yo tengo prestigio entre las autoridades	,874	-,071	-,027	-,113	-,025
22. Por ningún motivo cambiaría la carrera de educación física	-,070	-,060	,930	,090	-,011
23. Trabajo bien en equipo con mis compañeros	-,128	-,164	-,089	-,149	,019

Matriz de componente rotado^a

	Componente				
	1	2	3	4	5
24. A mi me gusta ser profesor de educación física	-,215	-,204	-,101	-,331	-,516

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 5 iteraciones.


Matriz de componente rotación


Ítems	COMPONENTE		
	1	2	3
2. Soy un estudiante eficiente y trabajador	,992		
4. Soy un ejemplo que mis compañeros pueden imitar	,992		
1. Soy un estudiante creativo e innovador	,915		
6. Soy un estudiante respetado por mis compañeros	,915		
5. Soy una persona muy importante para mis compañeros	,629		
7. Soy capaz de observar actitudes proactivas de mis profesores	,539		
3. Soy identificado como estudiante de la Escuela Profesional de Educación Física	,433		
8. Soy miembro de un grupo de estudiantes importantes en su quehacer deportivo	,311		
10. Siento satisfacción de las relaciones sociales que mantengo con mis compañeros		,992	
15. Siento que mis compañeros me aprecian		,992	
9. Siento que las demás personas me respetan		,962	
13. Siento felicidad de ser estudiante de Educación Física		,962	
16. Siento respaldo de los profesores ante un problema académico		,816	
12. Siento que mi opinión es considerado por los profesores y el director de la Escuela		,521	
14. Siento que soy una persona importante en la Escuela de Educación Física		,513	
11. Siento que tengo un grupo de compañeros de estudios que confían en mí		,441	
20. Ayudo a los demás sin buscar nada a cambio			,962
19. Tengo un buen desempeño académico			,930
22. Por ningún motivo cambiaría la carrera de educación física			,930

Ítems	COMPONENTE		
	1	2	3
21. Por mi desempeño estudiantil, yo tengo prestigio entre las autoridades			,874
17. Practico deportes y lo comunico (enseño) con éxito			,731
24. A mi me gusta ser profesor de educación física			.,516
18. Mantengo el control de la sala de clases en cualquier circunstancia			-,130
23. Trabajo bien en equipo con mis compañeros			-,089

Leyenda:

Factor 1. Identidad 

Factor 2. Satisfacción 

Factor 3. Conducta 

6.3. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento es resultando un 0,960 en el alfa de Cronbach, siendo un instrumento con una confiabilidad fuerte

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,960	24

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. Soy un estudiante creativo e innovador	30,63	53,689	,885	,956
2. Soy un estudiante eficiente y trabajador	30,67	53,402	,938	,956
3. Soy identificado como estudiante de la Escuela Profesional de Educación Física	30,53	55,154	,672	,959

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
4. Soy un ejemplo que mis compañeros pueden imitar	30,67	53,402	,938	,956
5. Soy una persona muy importante para mis compañeros	30,53	55,085	,682	,958
6. Soy un estudiante respetado por mis compañeros	31,00	61,034	-,157	,964
7. Soy capaz de observar actitudes proactivas de mis profesores	30,67	53,609	,907	,956
8. Soy miembro de un grupo de estudiantes importantes en su quehacer deportivo	30,67	53,402	,938	,956
9. Siento que las demás personas me respetan	30,97	61,482	-,229	,965
10. Siento satisfacción de las relaciones sociales que mantengo con mis compañeros	30,67	53,402	,938	,956
11. Siento que tengo un grupo de compañeros de estudios que confían en mí	30,70	53,183	,987	,955
12. Siento que mi opinión es considerado por los profesores y el director de la Escuela	31,00	61,103	-,174	,964
13. Siento felicidad de ser estudiante de Educación Física	30,60	54,110	,819	,957
14. Siento que soy una persona importante en la Escuela de Educación Física	30,50	55,776	,591	,959
15. Siento que mis compañeros me aprecian	30,67	53,402	,938	,956

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
16. Siento respaldo de los profesores ante un problema académico	31,03	60,930	-,170	,963
17. Practico deportes y lo comunico (enseño) con éxito	30,67	53,402	,938	,956
18. Mantengo el control de la sala de clases en cualquier circunstancia	31,07	60,478	,000	,962
19. Tengo un buen desempeño académico	30,70	53,183	,987	,955
20. Ayudo a los demás sin buscar nada a cambio	30,60	54,110	,819	,957
21. Por mi desempeño estudiantil, yo tengo prestigio entre las autoridades	30,67	53,402	,938	,956
22. Por ningún motivo cambiaría la carrera de educación física	30,70	53,183	,987	,955
23. Trabajo bien en equipo con mis compañeros	30,97	61,757	-,286	,965
24. A mi me gusta ser profesor de educación física	30,67	53,678	,897	,956

7. Instrumento

TEST PARA EVALUAR LA AUTOESTIMA PROFESIONAL

Datos generales

Nombre:

Edad: Sexo:

Serie: Semestre:

Instrucciones para contestar:

A. Leer con atención las preguntas.

B. Marque con un X la respuesta que usted cree conveniente.

C. Responda todas las preguntas.

D. La respuesta dicotómica corresponden a:

1.- No

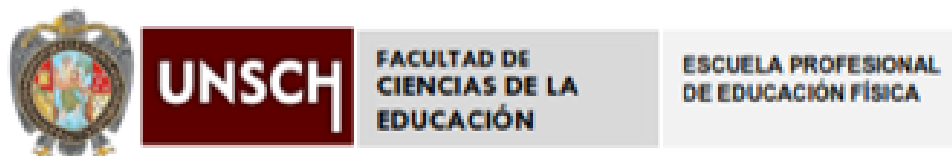
2.- Sí

Ítems	Valoración	
	1	2
Dimensión identidad		
1. Soy un estudiante eficiente y trabajador	No	Sí
2. Soy un ejemplo que mis compañeros pueden imitar	No	Sí
3. Soy un estudiante creativo e innovador	No	Sí
4. Soy un estudiante respetado por mis compañeros	No	Sí
5. Soy una persona muy importante para mis compañeros	No	Sí
6. Soy capaz de observar actitudes proactivas de mis profesores	No	Sí
7. Soy identificado como estudiante de la Escuela Profesional de Educación Física	No	Sí
8. Soy miembro de un grupo de estudiantes importantes en su quehacer deportivo	No	Sí
Dimensión satisfacción		
9. Siento satisfacción de las relaciones sociales que mantengo con mis compañeros	No	Sí
10. Siento que mis compañeros me aprecian	No	Sí
11. Siento que las demás personas me respetan	No	Sí
12. Siento felicidad de ser estudiante de Educación Física	No	Sí
13. Siento respaldo de los profesores ante un problema académico	No	Sí
14. Siento que mi opinión es considerado por los profesores y el director de la Escuela	No	Sí
15. Siento que soy una persona importante en la Escuela de Educación Física	No	Sí
16. Siento que tengo un grupo de compañeros de estudios que confían en mí	No	Sí
Dimensión conducta		
17. Ayudo a los demás sin buscar nada a cambio	No	Sí
18. Tengo un buen desempeño académico	No	Sí
19. Por ningún motivo cambiaría la carrera de educación física	No	Sí
20. Por mi desempeño estudiantil, yo tengo prestigio entre las autoridades	No	Sí
21. Practico deportes y lo comunico (enseño) con éxito	No	Sí
22. A mí me gusta ser profesor de educación física	No	Sí
23. Mantengo el control de la sala de clases en cualquier circunstancia	No	Sí
24. Trabajo bien en equipo con mis compañeros	No	Sí

¡Gracias por su cooperación!

Anexo 3

Autorización para la ejecución de la investigación



EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUAMANGA,

Otorgar:

Permiso a la Estudiante del doctorado **RUTH LOZANO GUILLEN** para desarrollar la investigación titulada: "JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021", y coordinar todos los aspectos propios de la investigación con el profesor Oscar Gutiérrez Huamaní en su condición de asesor de tesis.

Ayacucho, 29 de abril de 2021

A blue ink signature is written over a blue rectangular stamp. The stamp contains the text: 'UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA', 'FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN', 'ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA', and 'Dr. Juan Esteban Cahuana DIRECTOR'.

Cc/.

Anexo 4

Carta de Consentimiento informado



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Este formulario de consentimiento informado se dirige al estudiante de la Escuela Profesional de Educación Física, a quien se le invita a participar en la investigación denominada "JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021".

Nombre del investigador responsable: Ruth Lozano Guillen

Este documento de consentimiento informado está constituido en dos secciones: *La primera sección proporciona información sobre el estudio, la segunda sección es el Formulario de consentimiento (para firmar en caso de estar de acuerdo en participar).*

Primera sección

Presentación: Esta investigación es realizada con el siguiente objetivo:

1. Determinar la influencia de la aplicación de juegos en la formación de la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.

Duración del proyecto: 16 semanas del semestre académico 2020 II

Procedimiento: Se administrará TEST PARA EVALUAR LA AUTOESTIMA PROFESIONAL antes (18 de mayo de 2021) y después (13 de agosto de 2021) de aplicar un programa de juegos que durará el semestre 2020-II, los estudiantes matriculados en el curso de Fisiología del ejercicio físico de la Escuela Profesional de Educación Física de la UNSCH.

Beneficios: El participante en la investigación podrá solicitar los resultados de su evaluación en forma individual y personal. Los resultados contribuirán a la mejora de la autoestima profesional de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

Incentivos: En esta investigación no se ofrece ningún tipo de incentivos económicos ni calificación extra, para la participación.

Confidencialidad: En todo momento se respetará la confidencialidad de los datos individuales de todos los participantes en este estudio, solo se presentarán como datos de la investigación.

En todo momento los participantes tienen el derecho de retirarse de la investigación, y sus acciones no serán penalizadas de ninguna manera.

Compartiendo los resultados

Los resultados se presentarán por escrito a la Decanatura de la Facultad conservando la privacidad de los participantes. En el caso de los estudiantes que participaron, pueden solicitar sus resultados de forma individual.

Segunda sección

Formulario

He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado.

Consiento voluntariamente participar en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin que me afecte en ninguna manera. |

Nombre del participante: Alicia MENDOZA BADAJOS

Firma del Participante: _____



Fecha: 18/mayo/2021.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Este formulario de consentimiento informado se dirige al estudiante de la Escuela Profesional de Educación Física, a quien se le invita a participar en la investigación denominada "JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021".

Nombre del investigador responsable: Ruth Lozano Guillen

Este documento de consentimiento informado está constituido en dos secciones: *La primera sección proporciona información sobre el estudio, la segunda sección es el Formulario de consentimiento (para firmar en caso de estar de acuerdo en participar).*

Primera sección

Presentación: Esta investigación es realizada con el siguiente objetivo:

1. Determinar la influencia de la aplicación de juegos en la formación de la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH, 2021.

Duración del proyecto: 16 semanas del semestre académico 2020 II

Procedimiento: Se administrará TEST PARA EVALUAR LA AUTOESTIMA PROFESIONAL antes (18 de mayo de 2021) y después (13 de agosto de 2021) de aplicar un programa de juegos que durará el semestre 2020-II, los estudiantes matriculados en el curso de Fisiología del ejercicio físico de la Escuela Profesional de Educación Física de la UNSCH.

Beneficios: El participante en la investigación podrá solicitar los resultados de su evaluación en forma individual y personal. Los resultados contribuirán a la mejora de la autoestima profesional de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

Incentivos: En esta investigación no se ofrece ningún tipo de incentivos económicos ni calificación extra, para la participación.

Confidencialidad: En todo momento se respetará la confidencialidad de los datos individuales de todos los participantes en este estudio, solo se presentarán como datos de la investigación.

Derecho a negarse o retirarse

En todo momento los participantes tienen el derecho de retirarse de la investigación, y sus acciones no serán penalizadas de ninguna manera.

Compartiendo los resultados

Los resultados se presentarán por escrito a la Decanatura de la Facultad conservando la privacidad de los participantes. En el caso de los estudiantes que participaron, pueden solicitar sus resultados de forma individual.

Segunda sección**Formulario**

He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado.

Consiento voluntariamente participar en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin que me afecte en ninguna manera.

Nombre del participante: Edgar Giomar CERDA CHUQUILLAHUA

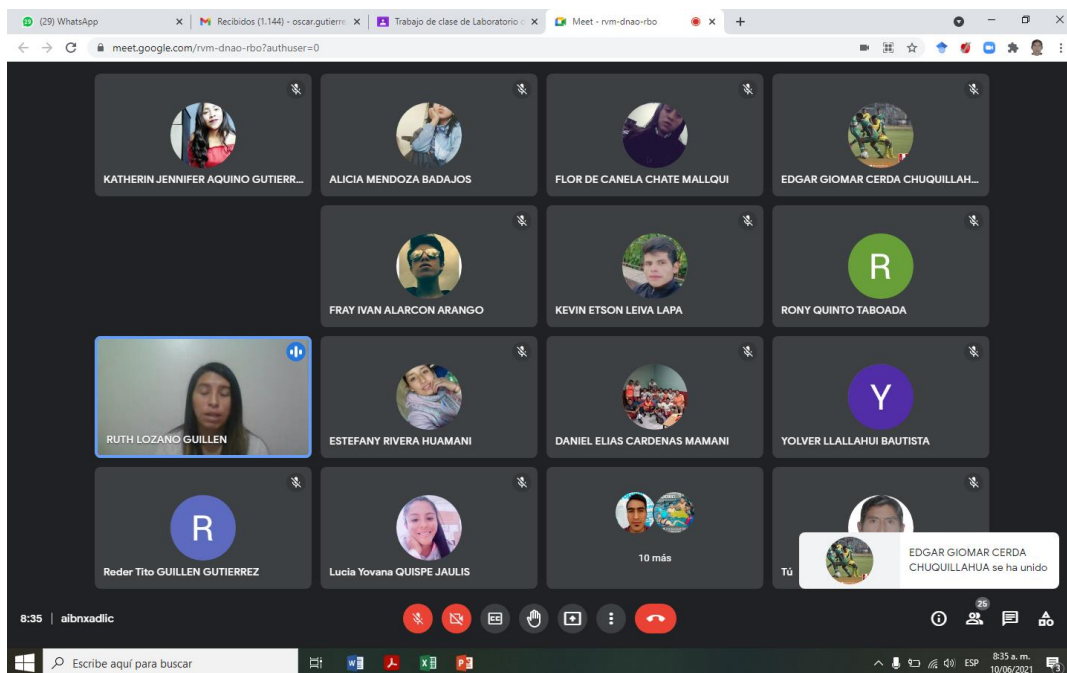
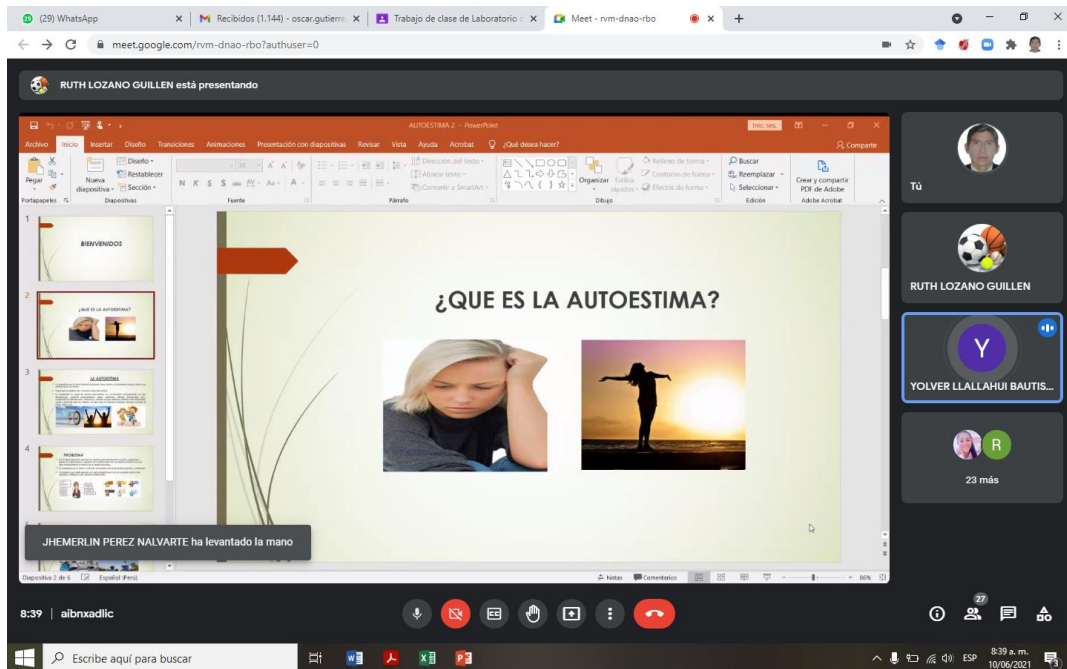
Firma del Participante:



Fecha: 18/mayo/2021.

Anexo 5

Fotos de la investigación





Anexo 6

Propuesta pedagógica

Introducción

El objetivo de la propuesta pedagógica es elaborar y aplicar un programa de juegos para desarrollar la autoestima profesional de los estudiantes, que será aplicado en 16 semanas, tres veces por semana y con una duración de una hora, en el grupo experimental. Con este fin se ha diseñado estrategias de acción para la docente investigadora y para los estudiantes, así como la selección de juegos que permitan y produzcan un adecuado desarrollo de la autoestima profesional.

La Evaluación de desempeño docente es un aspecto que en la actual educación es tomado en cuenta por el Ministerio de Educación, y una de las acusas de ese desempeño puede ser la adecuada formación de la autoestima profesional del docente. El docente de educación física muchas veces es subvaluado y es considerado la “última rueda del coche” y por ende la valoración social de la profesión en nuestra sociedad de muy pobre. Pero el si el profesional de educación física tuviera un programa para fortalecer y desarrollar una adecuada autoestima profesional podría revertir esa valoración social. Evaluar la función del docente de educación física, fortalecer la autoestima, y su propia percepción de la carrera que estudia un joven, le darán fortaleza para tener una alta autoestima profesional.

Se entiende entonces que la autoestima influye directamente en el comportamiento humano reflejándose en aspectos comportamentales y actitudinales creadas por fuerzas sociales, culturales y en gran porcentaje por la familia, de estas fuerzas depende que la misma sea alta o baja, que sea digna o depresiva, ansiosa equilibrada (Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, 2016, p. 13).

Si la autoestima repercute en forma directa en el comportamiento, es necesario fortalecerlo para el ejercicio de una profesión, pues los estudiantes de Educación Física necesitan de trabajar en la autoestima profesional.

Wilhelm, Martin, & Miranda (2012), citan a Branden (1995) sobre:

La autoestima de los profesores y profesoras constituye un factor relevante en su desarrollo profesional. Por tanto, indagar acerca de su situación y sobre cómo puede verse afectada por factores inherentes a su quehacer, como es el caso de la evaluación, es sin duda un desafío nacional. Así, nuestro principal objetivo en este trabajo es describir la incidencia de la evaluación de desempeño docente sobre la autoestima de los profesores y las profesoras de primaria sometidos a este proceso, lo que permite reflexionar acerca de las implicancias de la evaluación en el potenciamiento de las prácticas pedagógicas, considerando la autoestima docente como un factor relevante en su formación personal y, por extensión, en la de sus estudiantes (p. 341).

El concepto de autoestima profesional docente es parte del habla popular y reafirma el valor científico que posee, producto de la relevancia en la vida del ser humano, siendo un elemento clave para el desarrollo de los niveles socioafectivos en la configuración personal y profesional de cada persona (Wilhelm, Martin, & Miranda, 2012)

Fundamentación

1. Fundamentación teórica

Diversos estudios confirman los beneficios de los juegos y del juego de roles sobre la formación de la personalidad y otros aspectos psicológicos de las personas en general.

El juego de roles es oportuna estrategia: “Estimular que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas.

Promover un proceso de auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación” (Cobo & Valdivia, 2017, p. 6)

Los juegos pueden generar cambios actitudinales, lo que repercute en el desarrollo de las capacidades cognitivas, afectivas e intelectuales, asimismo se puede enfatizar que es beneficioso durante la infancia, la adolescencia y juventud por ser periodos del desarrollo académico; siendo así su aplicación se justifica por diversas teorías de aprendizaje y de personalidad.

Los juegos movilizan diversos aspectos de la personalidad, “a través de juegos de cuatro dominios de acción motriz (psicomotores, cooperativos, de oposición y de cooperación-oposición), tanto en situaciones reales como ficticias y a través de juegos con presencia o ausencia de competición” (Lavega P. , Filella, Lagardera, Mateus, & Ochoa, 2013), puede contribuir a la toma de conciencia de emociones positivas, negativas y ambiguas. Siendo factible emplearlos para la formación de la autoestima profesional.

Cobo & Valdivia (2017) cita a Martín (1992) quien define: “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional”. Es un modo de tener realidad en aula, ajustándose a las reglas, pero con cierta libertad de actuación, tomando decisión, acorde a “como interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado” (Cobo & Valdivia, 2017, p. 5)

El juego tiene efectos sobre la cognición y existen diversos estudios con diferentes actividades, duración, tipos de ejercicio, frecuencia y volumen. Muchos estudios concuerdan que la duración más recomendable para mejorar la autoestima es una sesión de 50 minutos,

precisándose que en sesiones con menores tiempos no se obtenía efectos significativos y en sesiones con una duración mayor de tiempo los efectos no eran los esperados.

La autoestima es fruto de la experiencia fundamental que se produce en la vida generando su significatividad por acción de las exigencias. (Wilhelm, Martin, & Miranda, 2012). Así la autoestima es un aspecto importante en la formación profesional, para valorar lo que uno estudia, y luego desempeñará dicha profesión.

El sujeto con una autoestima alta se relaciona con los otros de manera adecuada, sana y equilibrada, hace compatible la expresión de su propio yo, sus propios deseos, opiniones y sentimientos ante los demás con el respeto y valoración de los deseos, creencias y sentimientos de los otros. Esta persona, mantiene un estilo o patrón de conducta interpersonal denominado «asertivo» (Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, 2016).

2. Fundamento Fisiológico

El juego activa muchos mecanismos biológicos y sistemas del cuerpo humano, siendo el sistema autónomo uno de los que se van a activar, dando la posibilidad de ejercitar al sistema simpático y parasimpático. El programa de juegos, se convierte en una herramienta o medio pedagógico para la acción educativa para la formación de la personalidad y la autoestima personal, lo que repercutirá en la consolidación de la autoestima profesional mejorando de las capacidades cognitivas, actitudinales y comportamentales.

La falta de aspectos lúdicos en nuestras vidas puede ser uno de los factores que desequilibre la autoestima y genere problemas psicológicos, como el estrés, ansiedad, depresión etc., por lo que la práctica de juegos permitirá canalizar tanto emociones como la autoestima positiva en los estudiantes.

3. Fundamentación psicológica

La propuesta de intervención pedagógica a través de juegos (lúdica) para fortalecer la autoestima permite un acercamiento para una actividad didáctica que demuestre la

autoestima como componente esencial del proceso educativo (Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, 2016).

Los juegos “configuran modelos de juego, su singularidad proviene de una experiencia motriz, de la manipulación de símbolos, o del reto de superar una situación motriz” (Navarro, 2002: pág. 19). Estos modelos permiten la integración de los que participan en la acción lúdica que repercute en la formación de la personalidad.

Los juegos “ha servido y sirve para favorecer el aprendizaje y el desarrollo infantil, y para que las personas se integren y aprendan la cultura” (Navarro, 2002: pág. 19). Considerando que pueda favorecer al aprendizaje social, los juegos constituyen un medio ideal para la intervención a través de programas para el trabajo en la formación de la autoestima profesional.

Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, (2016) cita a Branden, 1969 sobre la: “Autoestima parece evitar estas dificultades porque se basa en una relación entre la competencia y mérito”.

4. Fundamentación epistemológica

El juego comparte un sin número de comportamientos humanos, coherencias y contradicciones. “El comportamiento lúdico es complejo y difícil de acometer científicamente, porque el juego encierra muchas conductas enmascaradas...” (Navarro, 2002: pág. 19). Los juegos manejan su propia filosofía y lógica que le permite desarrollarse y o modificarse de acuerdo a los intereses del que lo programa.

5. Fundamentación neuroeducativa

Las evidencias de estudios de los juegos y la cognición; revelan la relación entre el nivel de activación del sistema nervioso central y la interacción del juego. “La persona con alta autoestima es asertiva y muestra un patrón de comportamiento interpersonal en el que predominan las siguientes características: se muestra segura y estable en sus interacciones

personales y sociales, tiene en cuenta la valoración de los demás” (Acevedo, Gutiérrez, & Noreña, 2016, p. 23).

Objetivos

Objetivo general

Elaborar y aplicar un programa de juegos para desarrollar la autoestima profesional en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

Objetivos específicos

- Experimentar un programa de juegos para desarrollar la autoestima profesional
- Verificar la eficiencia del programa de juegos en la mejora de la autoestima profesional en los estudiantes de Educación Física de la UNSCH.

Descripción De Las Acciones Experimentales

Acciones estratégicas de la profesora

- La investigadora y el asesor solicitarán la autorización para la ejecución de la propuesta pedagógica a la Dirección de la EPEF.
- Se realizará la invitación a los estudiantes para participar del programa de juegos, quienes serán informados y firmarán un término de consentimiento libre y esclarecido, con el que autorizan su participación.
- La profesora de Educación Física (investigadora) seleccionará y dirigirá el programa de juegos para los estudiantes de la Escuela profesional de Educación Física de la UNSCH.
- Identifica las debilidades en la autoestima profesional de los estudiantes se aplicará el programa de juegos para formar con estrategias lúdica una autoestima profesional alta.
- Organiza los juegos en una estructura lógica sobre la base de los intereses de los estudiantes de la EPEF.

- Vigila el trabajo (juegos) durante el proceso de la sesión de clase evitando y solucionando conflictos que puedan surgir.
- Identifica los aprendizajes producto de los juegos desarrollados y socializa con los estudiantes (a manera de conclusión o resultado).

“En esta fase, es importante no perder de vista cuáles son las competencias que buscamos que los estudiantes desarrollen, de modo que los elementos de la situación contribuyan al desarrollo de estas” (Cobo & Valdivia, 2017, p. 7).

- Interviene oportunamente si hubiera un riesgo a la integridad física del estudiante.

Acciones de los estudiantes

- Organización armónica. Se fomenta la organización en equipo general y equipos específicos, considerando las habilidades motrices y el tipo de juego de roles y los juegos de cooperación (fuertes, rápidos, coordinados, creativos, expresivos, callados, reflexivos, delgados, gordos, etc.)
- Definen sus propias normas de relación en los juegos, empleando un diálogo horizontal utilizando un lenguaje pertinente, el derecho a ser escuchado es la motivación de todo el proceso.
- Los acuerdos se consensuan en una relación democrática.
- Identifican sus límites naturales y convencionales, como una forma de autocontrol y colaboración dentro del grupo.
- Establecen el tiempo que se invierte en cada parte del juego motor.
- Las decisiones se toman entre todos sin excluir a nadie, la docente vigila y evita que haya imposiciones (igualdad de oportunidades para expresar sus opiniones, que deben ser respetadas).

- Las acciones deben generar oportunidades para dirigir el juego grupal de manera rotativa.
- Si se presentará una dificultad entre ellos, deberán generar soluciones.
- Se organiza una sesión de reflexión, donde los estudiantes elaboran sus conclusiones de todos pasos del juego.
- Valoran sus méritos y se felicitan entre ellos.

Desarrollo del programa de intervención

Las actividades de juegos consisten en 16 semanas de intervención, organizados a través de los juegos en talleres que se desarrollarán en el grupo experimental, se aplicará antes y después del programa el test de autoestima profesional propuesto por Lozano (2021).

El programa contiene juegos adecuados a la edad, lenguaje y necesidades de los estudiantes de Educación Física. Debiéndose llevar a cabo tres veces por semana, incluyendo las áreas de autoestima académica, autoestima física y autoestima social. El programa de juegos estará acompañado con talleres que propendan:

- Dinámicas grupales.
- Debates.
- Trabajos en equipo.
- Espacios abiertos.

Tabla 01*Programación de actividades de la propuesta pedagógica*

Día de la semana	Duración por sesión (minutos)	Frecuencia	Programa de juegos	Responsable
Lunes	60	Una vez por semana	Juegos roles	Investigadora y Psicóloga
Miércoles	60	Una vez por semana	Juegos cooperativos	Investigadora
Viernes	60	Una vez por semana	Talleres de autoestima	Investigadora

Actividades Específicas


Las actividades específicas se desarrollaron a través de los juegos de roles, juegos cooperativos y talleres, con dos sesiones de juegos (roles y cooperativos) y una sesión de talleres con apoyo de una Psicóloga miembro del Laboratorio de Actividad Física y Salud, durante 16 semanas.


- a) 16 esquema de sesión de juegos de roles
- b) 16 esquemas de juegos de cooperación
- c) 16 talleres de autoestima

a) **ESQUEMAS DE SESIONES DE JUEGO DE ROLES**

PLAN DE SESIÓN N°

Fecha: /04


Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca		(10 min)

	de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		
	ccla		
DESARROLLO	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Estudiantes de diferentes carreras”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>En esta fase, los estudiantes dramatizan una discusión de los aportes sociales de cada carrera profesional, “el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir cómo lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante destaque por escrito en una media página los aportes sociales de la Carrera de Educación Física y otras carreras profesionales.		(10min)
Bibliografía consultada:			

Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). *Juego de roles*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

PLAN DE SESIÓN N°


Fecha: /04/2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Los padres de familia discuten cual es la “mejor” carrera para sus hijos”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>En esta fase, los estudiantes dramatizan una discusión de sobre las carreras profesionales para sus hijos, “el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir cómo lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante redacte por qué factores se valoran las carreras profesionales.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). <i>Juego de roles</i>. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.</p>			

PLAN DE SESIÓN N°

Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Una olimpiada de padres de familia”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan una olimpiada deportiva de padres de familia, donde hay un profesor de educación física que ha ganado en todas las pruebas, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante redacte cual es la importancia de no subestimar ninguna carrera profesional.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). <i>Juego de roles</i>. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.</p>			




Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Un profesional de educación física y otro de diferentes carreras”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>En esta etapa, los estudiantes dramatizan las características físicas, cognitivas, y sociales de cada carrera, donde hay un profesor de educación física que ha ganado en todas las pruebas, “el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante resaltar las características de un profesional de educación física.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). <i>Juego de roles</i>. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.</p>			

PLAN DE SESIÓN N°



Fecha: /04 /2021


Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “El estado de salud”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan el estado de salud (psicológico, físico y social) de estudiantes de diversas carreras, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante realza la salud de la persona que practica actividades físicas y su importancia en la salud.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). <i>Juego de roles</i>. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.</p>			

PLAN DE SESIÓN N°




Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Profesor autoritario Vs profesor democrático”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan a una situación con profesor autoritario y con un profesor democrático en la organización de una actividad, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante analice cual es el impacto de ser Autoritario Vs a ser Democrático en una clase.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). <i>Juego de roles</i>. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.</p>			

PLAN DE SESIÓN N°

Fecha: /04/2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		


<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Un joven con muchas aspiraciones y otro joven sin metas profesionales”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan a los padres de un joven con muchas aspiraciones y a padres de un joven sin aspiraciones ni metas, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante redacte sobre cuáles son los factores que determinan la actitud de cada uno de los jóvenes.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). <i>Juego de roles</i>. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.</p>			

PLAN DESESIÓN N°




Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable 4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud - Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. - Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego 	<p>“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.</p> <p>“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.</p> <p>“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades - Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas - Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. -Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.

INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
DESARROLLO	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Un hogar cargado de problemas, con los padres estresados”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan a los padres de un hogar con muchas dificultades y estresados con los hijos sumisos, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante redacte plan de salud mental.		(10min)
Bibliografía consultada: https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4			



Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. -Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.

INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
	ccla		
DESARROLLO	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Estudiante que participa en varios proyectos extra curriculares”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan a un estudiante proactivo, participativo en varios proyectos extra curriculares y a sus compañeros, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante redacte, cómo se siente el estudiante participativo, y cómo se sientes sus compañeros de la Escuela Profesional de Educación Física.		(10min)


Bibliografía consultada: https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. -Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.


INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
	ccla		
DESARROLLO	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Profesores de los diversos niveles”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan a los docentes de los diferentes niveles y áreas sobre el valor social de su especialidad, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante que analice la valoración social de la profesión de educador físico.		(10min)

Bibliografía consultada:

https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4



Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. - Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.

INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
	ccla		
DESARROLLO	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Rol de profesional de educación física”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan a un docente que realizar proyección y responsabilidad social y a otro docente que solo cumple sus asignaturas, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante redacte sobre cómo se siente el docente que realiza proyección social y cómo se siente el docente que no hace proyectos de responsabilidad social.		(10min)


Bibliografía consultada: https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. - Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.


INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
	ccla		
DESARROLLO	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “bailes”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan y realizan diversos bailes de todas las regiones de Perú, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante redacte una descripción y el análisis de la diversidad y el respeto a toda cultura.		(10min)


Bibliografía consultada: https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4			

PLAN DESESIÓN N°




Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>“Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza”.</p> <p>“Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. -Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
			
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “bailes”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes realizan diversos bailes de todas las regiones de Perú, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora desarrolla el juego de los atrapado para crear espacios de acercamiento en entre los estudiantes</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4</p>			



Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>“Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza”.</p> <p>“Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. - Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
	ccla		




<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Espejo”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, uno los estudiantes realizan el rol de espejo y otro estudiante realiza de la persona que realiza acciones que el espejo debe reflejar, se inicia con expresiones faciales hasta llegar a una expresión corporal total, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora desarrolla el juego de locomoción con competencia por equipos para crear espacios de acercamiento en entre los estudiantes</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>“Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza”.</p> <p>“Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. -Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “necesidad especial”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatiza o representa el rol de una dificultad especial, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>	  	<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita la presentación de las reflexiones por escrito de cómo se han sentido con una necesidad especial y realiza actividades para ayudar a personas con necesidad especial.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4</p>			


PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>“Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza”.</p> <p>“Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. - Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
	ccla		

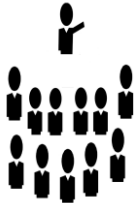


<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de juego de roles (Cobo & Valdivia, 2017)</p> <p>Se presenta una situación de: “Llamada de atención”, se establece “quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores críticos. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él. Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente”.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En esta fase, los estudiantes dramatizan cuando un Director hace la llamada de atención a un profesor de educación física, el docente recuerda que a quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidarán que la representación se realice en los tiempos previstos”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Después de la fase de juego de rol, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. El investigador puede preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad”.</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita un análisis de cómo se debe reaccionar asertivamente ante una llamada de atención atrapado para crear espacios de acercamiento en entre los estudiantes</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: https://www.youtube.com/watch?v=GrFi8KpWT_4</p>			

b) **ESQUEMAS DE SESIONES DE JUEGO COOPERATIVOS**

PLAN DE SESIÓN N°

Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamani		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en el patio distribuido en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)

<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Juego 1: “¿Quién soy”</u></p> <p>El objetivo del juego es desarrollar la confianza en sí mismo, como herramienta para afrontar las dificultades y satisfacer las necesidades que se presentan a lo largo de la viga.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>Se les pide a los participantes realizar “un collage, donde exprese ¿Quién soy? Con recortes pegados a una hoja de block, cada participante debe contestar a la pregunta: ¿Quién soy? (tiempo de 5 minutos)”</p> <p>Se divide en equipos</p> <p>“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 estudiante que ha realizado el collage lo explica, al terminar los estudiantes le dan un fuerte aplauso”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Una vez que los equipos han terminado se hace una mesa redonda general con el objetivo de evaluar la experiencia t de aflorar los sentimientos de los estudiantes, a través de las preguntas ¿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?”</p> <p><u>Juego 2: El teléfono</u></p> <p>“Caminando por el espacio a utilizar ya sea la sala de clases o el patio”.</p> <p>La investigadora se ubica en un lado.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>La investigadora “inventa un mensaje y lo guarda en su memoria, luego lanza la pelota a un participante. Este se acerca a la investigadora para que le transmita el mensaje al oído y vuelve a lanzar la pelota a otro participante y le transmita el mensaje. Así hasta que todos estén en la fila. El último dirá el mensaje en voz alta y tiene que coincidir con el emitido por la investigadora al principio. En caso de no hacerlo se repetirá el juego con otro mensaje”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>Comentarán ¿Cuándo y por qué? Se distorsionan los mensajes y como se pueden relacionar a nuestra vida diaria.</p>		<p>Hola de block, pegamento, tijeras, revistas</p> <p>(40 min)</p> <p>Una pelota</p>
--------------------------	---	--	--

CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante destaque por escrito en una media página los aportes sociales de la Carrera de Educación Física y otras carreras profesionales.		(10min)
Bibliografía consultada: Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.			




Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Juego 1: Mímica</u> Se organiza dos o más equipos</p> <p>Desarrollo del juego: Se divide los estudiantes que van “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”.</p> <p>Cierre del juego: “Al finalizar el juego los estudiantes comentarán cual fue la palabra que más les costó 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”.</p> <p><u>Juego 2: El Lobo y los corderitos</u> Sentados en el suelo</p> <p>Desarrollo del juego: “Todos los participantes se sentarán en el suelo, bien desordenadamente, o bien formados en una fila con la piernas y brazos entrelazados. En cualquier caso deben sujetarse muy fuerte los unos a los otros, pues el lobos (que puede ser un participante o el investigador) debe separar a los participantes del grupo uno por uno. Los que van siendo separados pasan a ayudar al lobo a separar al resto. La investigadora 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”.</p> <p>Cierre del juego: “Comentan y responden ¿En qué ayudó que todo uniéramos nuestras fuerzas? ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo? ¿Qué hubiera sucedido si hubiésemos jugado en forma individual?”</p>		<p>Dos listas de palabras sobre cualidades positivas. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p> <p>Ningún material</p>

CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante redacte por qué factores se valoran las carreras profesionales.		(10min)
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DE SESIÓN N°

Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Juego 1: El anónimo</u></p> <p>Desarrollo del juego: Los estudiantes 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 si. Lo puede hacer de modo que no sea identificable la escritura, (escrito con mano izquierda, cambiando la letra, etc.). El adulto recogerá los papeles, los mesclará y volverá a repartir azarosamente. Por turno, cada estudiante 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 estudiante realiza en su escrito, puede trabajarla en otra oportunidad, en un ámbito más íntimo, por ejemplo con su familia”.</p> <p>Cierre del juego: “Una vez que han terminado se hace una mesa redonda general con el objetivo de evaluar la experiencia y de aflorar los sentimientos de los estudiantes, a través de preguntas como: ¿cómo te sentiste? ¿Crees que algún tipo de solución entregada por tus compañeros te pueda servir? ¿Cuál fue la mayor dificultad que se presentó en la actividad?”</p> <p><u>Juego 2: La telaraña</u></p> <p>Ubicados frente a la tela de araña</p> <p>Desarrollo del juego</p> <p>“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 uno van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los últimos”.</p> <p>Cierre del juego: “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?”</p>		<p>Lápiz y papel (del mismo color y tamaño)</p> <p>(40 min)</p> <p>Una madeja de lana</p>
--------------------------	--	--	---

CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante redacte cual es la importancia de no subestimar ninguna carrera profesional.		(10min)
Bibliografía consultada: Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago..			

PLAN DE SESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

DESARROLLO	<p>Juego 1: ¿Eres Drácula?</p> <p>Caminar por el espacio a utilizar</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“Todos los estudiantes llevan los ojos vendados. Hay uno que le toca ser: Drácula. Cada vez que dos estudiantes se encuentran deben darse un abrazo. Pero...¡ojo!, cuando se encuentran con Drácula éste les morde 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 participante en ser mordido por lo Drácula”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Una vez finalizado el juego los participantes comentan ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Qué variaciones le realizarían al juego? ¿Por qué? Luego la investigadora 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 tura sentimientos? ¿Por qué?”</p>		<p>Una venda o pañuelo para cada uno de los participantes.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante resaltar las características de un profesional de educación física.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DE SESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

DESARROLLO	<p>Juego 1: Autocontrol</p> <p>El objetivo del juego es controlar las emociones, frente a situaciones de ansiedad y conflicto.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“Se forman tres grupos. El grupo 1 es la greda (arcilla), su actitud es de disposición. No puede realizar ningún movimiento, El grupo 2 son los escultores, son los encargados de moldear 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, solo 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”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Responden a las siguientes preguntas ¿Si tuvieras que elegir un grupo con cuál de los tres te quedarías? ¿Quién crees que lo hizo mejor? ¿Por qué?”</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante realza la salud de la persona que practica actividades físicas y su importancia en la salud.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada: Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago..</p>			

PLAN DE SESIÓN N°



Fecha: /04 /2021


Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

DESARROLLO	<p>Juego 1: Los nombres</p> <p>Un compañero al lado de otro tomando una manta</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>”Dos participantes 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 de 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”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Al final del juego se preguntaran por qué tal difícil o fácil adivinar a sus compañeros”.</p>		<p>Una manta o frazada.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante analice cual es el impacto de ser Autoritario Vs a ser Democrático en una clase.</p>		(10min)
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DE SESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para desarrollar la identidad”. (Yo soy)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
1. Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Reflexiona y argumenta éticamente - Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - “Evalúa las características personales, culturales, sociales y éticas que lo hacen único considerando su proyecto y sentido de vida. Describe sus logros, potencialidades y limitaciones. Muestra disposición para utilizar sus potencialidades en situaciones de riesgo (por ejemplo, la drogadicción)” - “Manifiesta sus emociones, sentimientos y comportamientos según el contexto y las personas. Explica causas y consecuencias, y utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones justas”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus características personales - Reconoce sus potencialidades y limitaciones - Mejora su identidad - Emplea la autorregulación para establecer relaciones justas.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de Educación Física de la serie 400 se agrupan en media luna en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo y se realiza actividades de estiramiento y calistenia. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. La investigadora forma equipos de seis estudiantes y asigna el rol.		(10 min)
	ccla		

DESARROLLO	<p>Juego 1: La Isla musical</p> <p>Caminando por el espacio con la pelota</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“Los participantes 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 el que algún participante pisa el suelo el juego ha terminado. Este juego es mucho más divertido so hay participantes suficientes como para formar más de un grupo. Ganará el equipo que más tiempo aguante sobre su isla”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Al finalizar comentarán cuan fácil o difícil fue permanecer de pie en la isla relacionándolo con us grupo de amigos, los que muchas veces les piden que cambien sus actitudes sobre todo las positivas por negativas, el investigador guiará un debate sobre ¿qué ocurre cuando ya no nos quedas actitudes positivas?”</p>		<p>Hojas de diario y una pelota.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	<p>La investigadora solicita a que cada estudiante redacte sobre cuáles son los factores que determinan la actitud de cada uno delos jóvenes.</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021


Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. -Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades.
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.

INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
ccla			
DESARROLLO	<p>Juego 1</p> <p>Juego con pareja: Organizados por parejas, uno frente a otro</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“Los participantes de la pareja se pasa la mano por delante de la cara, de arriba abajo, Cada vez que la cara queda destapada ha de representar una expresión diferente. El otro lo observa t adivina la expresión que ha realizado su compañero. Cambio de rol se realiza una vez que han realizado 10 expresiones de cada uno”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Comentan cual es la expresión que más les gustó y cual más le desagradó. La investigadora 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”.</p>		No se necesita. (40 min)
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante redacte, cómo se siente el estudiante participativo, y cómo se sientes sus compañeros de la Escuela Profesional de Educación Física.		(10min)
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. - Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.


INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
ccla			
DESARROLLO	<p>Juego 1: El muñeco imitador</p> <p>Organizados por parejas, uno frente a otro</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“En la pareja que va a participar uno de ellos hace de niño y el otro de muñeco de trapo. Primero, el participante hace mover al “muñeco” como él quiere, lo toma de las manos, etc. Es importante que el compañero que hace de muñeco debe estar totalmente relajado. Finalmente, el muñeco cobra vida, se identifica con el compañero y dice el nombre del participante que tienen al frente, le sigue por todas partes imitándole, mientras el compañero intenta escaparse”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“La investigadora pregunta que ha sido más fácil, si imitar al otro o realizar sus propios movimientos. Desde esta pregunta la investigadora 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”.</p>		Ninguno. (40 min)
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante que analice la valoración social de la profesión de educador físico.		(10min)
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. - Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.


INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
ccla			
DESARROLLO	<p>Juego 1: Descubrir el intruso</p> <p>Organizados en forma circular y sentados</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“Todos los participantes 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 participante que se había alejado del grupo regresa y debe descubrir el sentimiento o emoción expresada por sus compañeros, Debe descubrir también al que expresa algo diferente”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“Los participantes comentan si el sentimiento expresado fue de su agrado o desagrado y cuál hubiese realizado él y ¿Por qué?”</p>		<p>No se necesita.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	“La investigadora solicita a que cada estudiante redacte sobre cómo se siente el docente que realiza proyección social y cómo se siente el docente que no hace proyectos de responsabilidad social”.		(10min)
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021


Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participa en juegos para crear la satisfacción personal”. (Yo siento)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
3. Asume una vida saludable	- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud	“Elabora un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar (físico, psicológico y emocional) tomando en cuenta su estado nutricional, su gasto calórico diario, sus prácticas alimentarias y las características de la actividad física que practica, e interpretando los resultados de las pruebas que miden su aptitud física”.	- Elabora y ejecuta un plan de actividades para mantener o mejorar su bienestar psicológico
	- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	“Promueve el rechazo a todo tipo de discriminación por género, etnia, capacidades diferentes, condición social y religión durante la práctica de actividades lúdicas, recreativas, predeportivas y deportivas”.	Interpreta sus resultados para mejorar sus dificultades
4 Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	“Elabora y comunica tácticas y estrategias en los juegos y actividades deportivas de interés colectivo. Asume roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo”.	- Siente que es parte de un grupo social sin distinción ni discriminación durante la práctica de actividades lúdicas
	- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego		- Asume roles y funciones en los juegos de roles vinculando sus habilidades y capacidades. -Mejora su calidad de vida.
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Gráficos
			Tiempo /Mat.

INICIO	Los estudiantes de la muestra experimental de la Escuela de Educación Física forman en una media luna, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman equipos de trabajo.		(10 min)
ccla			
DESARROLL O	<p><u>Juego 1: La zanahoria</u></p> <p>Los participantes organizados en un círculo y sentados</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“La investigadora da a los participantes un trozo de zanahoria y les pide que la coman como ello acostumbran hacerlo. Terminada la actividad anterior la investigadora 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 participantes como ha sido más fácil conocer el verdadero sabor de la zanahoria, si comiendo rápidamente o en forma lenta, La investigadora les dirá la relación que hay entre el conocer a un compañero en pocos 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”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>La investigadora “guiará a los participantes a realizar comentarios sobre situaciones similares que ellos hayan vivido”.</p>		zanahorias. (40 min)
CIERRE	La investigadora solicita a que cada estudiante redacte una descripción y el análisis de la diversidad y el respeto a toda cultura.		(10min)
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			



Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>“Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza.”</p> <p>“Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. -Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje		Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
	ccla		



DESARROLLO	<p>Juego 1: Los anteojos</p> <p>“Caminado por el espacio a utilizar. En un extremo se ubica la investigadora con la pelota”</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>“La investigadora 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 ella, qué piensa de nosotros?”. Después de un rato, se sacan otros anteojos (por ejemplo: los anteojos de las virtudes, de un rato, de los talentos musicales, etc.) Así se turnarán todos para usar los anteojos y luego dar a conocer su opinión respecto al juego”.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>“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”.</p>		<p>una hoja de diario por persona.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	<p>La investigadora desarrolla el juego de los atrapado para crear espacios de acercamiento en entre los estudiantes</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza.</p> <p>Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. -Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
		Secuencia didáctica	
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
	ccla		

DESARROLLO	<p>Juego 1: Yo te quiero</p> <p>Organizados en círculo</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>Los participantes organizados en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar un participante del grupo. El resto de los participantes pondrá en un papel, al 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 todo los papeles, los va leyendo en voz alta. Todos los jugadores han de pasar por el centro. Al final, los participantes del centro dice como se ha sentido al recibir los mensajes de sus compañeros.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>Comentan y responden a preguntas como: ¡Como te sentiste al leer los mensajes de tus compañeros? ¿Pensaste 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?.</p>		<p>Un lápiz y papel por participante</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	<p>La investigadora desarrolla el juego de locomoción con competencia por equipos para crear espacios de acercamiento en entre los estudiantes</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza.</p> <p>Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. - Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
	ccla		


DESARROLLO	<p>Juego 1: Los objetos</p> <p>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.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>Forma a) Se forman grupos de 4 a 5 participantes. Se ubican cada grupo en una esquina y la investigadora 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 público, etc.</p> <p>Forma b) Cada uno crea un objeto con todo su cuerpo y lo muestra al conjunto y tiene que adivinar qué es.</p> <p>La investigadora también participa en los grupos de manera que todos los participantes quieran participar sin importar el objeto que deberán construir.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>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?</p>		<p>Equipo de sonido. Reloj. Ambiente amplio.</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	<p>La investigadora solicita la presentación de las reflexiones por escrito de cómo se han sentido con una necesidad especial y realiza actividades para ayudar a personas con necesidad especial.</p>		(10min)
<p>Bibliografía consultada: Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza.</p> <p>Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. - Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
	ccla		


<p>DESARROLLO</p>	<p>Juego 1: La lluvia y el caracol</p> <p>En una ronda los participantes, se ubican en el centro de la ronda. Un participante es la lluvia que permanece de pie y el otro es el caracol para lo cual debe apoyar ambas manos y pies en el suelo. Los dos con los ojos vendados.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>La lluvia debe tocar al caracol. Cuando se acerca al caracol, los compañeros 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 cuándo se acerca y cuando se aleja al caracol. Para dar confianza la investigadora puede ser el primero en ser el caracol.</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>Al finalizar el juego comentarán sobre el caracol (individuo= y la importancia de la lluvia (grupo). Relacionándolo con el trabajo en equipo. ¿Qué facilitó el encuentro entre la lluvia y el caracol? ¿Qué habría sucedido si todos hubiésemos aplaudido de diferente manera?</p>		<p>Dos pañuelos para vendar los ojos.</p> <p>(40 min)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La investigadora solicita un análisis de cómo se debe reaccionar asertivamente ante una llamada de atención atrapado para crear espacios de acercamiento en entre los estudiantes</p>		<p>(10min)</p>
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

PLAN DESESIÓN N°



Fecha: /04 /2021

Investigadora: Ruth LOZANO GUILLEN		Ejecución de la tesis	
Institución educativa: “Laboratorio de Actividad Física y Salud ”		Lugar de la sesión: Ex- PAGPA	
Área curricular: Educación Física		Nivel: Superior	
Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní		Sesión: Inicia: 7:00pm Finaliza: 8:00pm	
Título de la tesis: “JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021.”.			
Propósito de la sesión: “Participo en juegos para consolidar la conducta”. (Yo hago)			
Competencia	Capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	Efectos esperados en la autoestima profesional
2. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>Coordina su cuerpo y da respuestas motrices eficaces durante la práctica de diversas actividades físicas, monitoreando las mejoras en el control de su cuerpo en donde se aplique la comprensión de las fases de movimiento, y la preparación y ejecución de las acciones, con seguridad y confianza.</p> <p>Elabora con sus compañeros diálogos corporales con seguridad y confianza (secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, figuras corporales expresivas, etc), que combinen movimiento y representación de expresiones emocionales y afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actúa y ofrece respuestas motrices y conductuales eficaces - Mejora en las acciones hacia sus compañeros. - Combina movimientos y representaciones de expresiones emocionales y afectivas
Secuencia didáctica			
Fases	Descripción de las actividades de aprendizaje	Gráficos	Tiempo /Mat.
INICIO	Los estudiantes de la escuela Profesional de Educación Física dispuestos en el campo deportivo, se hace el respectivo saludo. Se les brinda orientaciones acerca de los beneficios que trae este programa. Se conforman grupos de seis personas.		(10 min)
	ccla		

DESARROLLO	<p>Juego 1: El perro y el gato</p> <p>Sentados en el suelo en un círculo, eligen a dos compañeros y uno de ellos es el perro u otro el gato, ambos con los ojos vendados y en posición de pie.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>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. La investigadora les preguntará sobre que sintieron al ser perro y gato; 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).</p> <p>Cierre del juego:</p> <p>Una vez que ha terminado se ponen en común las sensaciones y sentimientos experimentados en el juego. La investigadora 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?</p>		<p>Dos pañuelos</p> <p>(40 min)</p>
CIERRE	<p>La investigadora solicita un análisis de cómo se debe reaccionar asertivamente ante una llamada de atención atrapado para crear espacios de acercamiento entre los estudiantes</p>		(10min)
<p>Bibliografía consultada:</p> <p>Briceño y Torrejon (2010). Manual de juegos para la autoestima, Santiago.</p>			

c) **TALLERES DE AUTOESTIMA**

Actividades de taller:

Título de taller 1: Presentación, aplicación de pretest y ejercicio de sensibilización.

Objetivo: Dar a conocer el programa, evaluar el nivel de autoestima profesional de los estudiantes de EPEF, y crear un ambiente de confianza.

Actividad.

- Juego “La gallina ciega”

- Test de autoestima profesional

Desarrollo de la Actividad:

Al llegar al salón de clases los aplicadores del programa se presentan ante el grupo dando una breve explicación de este y de sus contenidos posteriores, se pide que cada estudiante se presente con algunas preguntas clave. Luego resuelven el test de autoestima profesional.

Título de taller 2: Importancia y valoración de la escuela

Objetivo: Promover la reflexión en los estudiantes sobre la importancia de la EPEF y valorar la carrera.

Actividades: - ¿Es divertida la escuela?

- Viaje al futuro
- Juego micos en el palo

Desarrollo de la actividad:

Realización de una lectura de la historia presentada en la hoja de actividad, luego responder el cuestionario, y la participación de cada miembro respondiendo con sus opiniones. La segunda actividad el juego para fomentar la participación de todos. Luego presentar las reflexiones de las actividades y construcción de una conclusión general.

Título de taller 3: Cambiando pensamientos negativos por positivos

Objetivo: Propiciar la reflexión en los estudiantes sobre sí mismo ante una mala experiencia académica o profesional, modificando aquellas frases negativas por positivas.

Actividades: - “Cambiando de disco”

- Juego: El gato y el ratón
- “Experimento”

Desarrollo de la actividad

Se elegirá un estudiante para que lea una historia, se pide a los estudiantes que construyan un disco de cartulina con un molde de CD, en el cual escribiremos las palabras positivas que podría haber dicho el personaje de la historia, en lugar de las negativas. Solicitar responder un cuestionario correspondiente a la historia, con participación espontánea de los estudiantes para luego reflexionar y arribar a una conclusión general.

Título de taller 4: Actitud frente a las opiniones negativas

Objetivo: Promover la reflexión en los estudiantes de la EPEF respecto al respeto por la participación de sus compañeros como aprendizaje y no como exposición al ridículo.

Actividades: - “Si las cosas empiezan a ir mal”

- “Hay otras cosas”
- “Hagamos un pacto”

Desarrollo de la actividad

Realizar cada actividad por separado, iniciando cada una de éstas con su respectiva lectura, posteriormente se resolvieran los cuestionarios correspondientes a cada una, con la finalidad que, mediante una dinámica, los estudiantes de manera general compartan sus respuestas con los demás, seguida de la explicación de las reflexiones que se presentaron al final de cada actividad. Finalmente se pedirá a los estudiantes completar las frases correspondientes al área.

Título de taller 5: Autoaceptación

Objetivo: Promover la toma de conciencia en los estudiantes EPEF, de su propio cuerpo o figura corporal, aceptándose y aprendiendo a sacar lo mejor de sí mismo.

Actividad: - “Mi cuerpo, ¿Merece la pena?”

- “Me gusta mi aspecto”
- “Defectos y virtudes”

Desarrollo de la actividad

Se proporcionará a cada estudiante un test de “actitud frente al cuerpo” el cual será contestado individualmente con toda la sinceridad posible, para conocer su actitud frente al cuerpo (positiva, normal o negativa). Posteriormente se realiza la lectura sobre el tema, con la reflexión y destacando las virtudes y defectos del personaje de la lectura. Se finalizará con las reflexiones de las actividades.

Título de taller 6: Relación de la salud física con la salud mental

Objetivo: Promover en los estudiantes de la EPEF la toma de conciencia sobre la importancia del deporte no sólo como una cuestión de salud física, sino también mental.

Actividades: - “¿Tiene motivo?”

- “Haga deporte”

Desarrollo de la actividad

Se leerá una historia de la cual los estudiantes opinarán sobre la situación del personaje y responderán el cuestionario correspondiente, al terminar de contestar, se presentará una reflexión de la cual se derivó una lluvia de ideas, junto con una serie de recomendaciones entre las cuales se retomó la importancia de la práctica del deporte. Se debate y se arriba a la conclusión general.

Título de taller 7: La apariencia y la imitación como limitante para conocer a las personas

Objetivo: Promover la toma de conciencia en los estudiantes de la EPEF de su realidad corporal, logrando con ello la autoaceptación, sin tratar de imitar a nadie.

Actividades: - “El intercambio”

- “Las apariencias engañan”

Desarrollo de la actividad

Se pide a los estudiantes de la EPEF que se sienten formando un círculo, para la representación teatral de una historia, buscando la representación e identificación con uno de los personajes, luego se reflexiona, para luego completar algunas frases incompletas.

Título de taller 8: Abuso de compañeros

Objetivo: Promover en los estudiantes la habilidad para el manejo de relaciones interpersonales y la reflexión sobre el abuso que se presentan entre compañeros.

Actividad: - “Malas noticias”

Desarrollo de la actividad

Los estudiantes forman equipos con compañeros que no fueran de su grupo de amigos frecuentes, realizan la construcción y edición de un periódico mural, que plasme notas periodísticas sobre el abuso entre compañeros, basándose en el cuestionario que se les dio. La actividad culmina con la exposición de cada periódico, mostrando sus noticias abriendo espacio para el comentario de cada noticia. Para finalizar se construye una reflexión sobre el tema y la conclusión.

Título de taller 9: El poder para que alguien te haga sentir mal, proviene de ti mismo.

Objetivo: Promover que los estudiantes desarrollen la habilidad en el manejo de relaciones interpersonales y fomentar el comportamiento en el salón de clases a través de la ayuda entre compañeros.

Actividades: - “Soy responsable de los demás?”

- “¿Dónde está el enemigo?”

- “Falsas impresiones”

Desarrollo de la actividad

Leer la actividad con una historia relacionada al tema, generar el debate con opiniones de las diferentes actitudes que suelen tomar en ciertas situaciones, luego de la dinámica y juegos realizar las conclusiones, enriqueciendo con las reflexiones de los estudiantes.

Título de taller 10: Actitud frente a los problemas

Objetivos: Propiciar que los estudiantes tomen conciencia que la importancia de los problemas no siempre es la magnitud ni cantidad de éstos, sino la actitud positiva que se tenga al resolverlos o asimilarlos sin afectarlos prolongadamente.

Actividades:

- “Problemas”
- “N hace falta tenerlo todo”

Desarrollo de la actividad

Se solicita a los estudiantes ejemplos de problemas con los que se puedan enfrentar durante el día, compartiendo la diversas soluciones a dichos problemas, después se presentaron una serie de problemas como ejemplo, para que ellos reflexionen y puedan participar mencionando cómo resolverían dicho problema. Luego responderán un cuestionario y terminarán las frases incompletas con las que se concluye la sesión.

Título de taller 11: Autoconocimiento

Objetivo: Propiciar en los estudiantes un sano desarrollo del autoconcepto y la autoestima a partir de la reflexión sobre las autopercepciones y autovaloraciones.

Actividades: - “Y yo. ¿Quién soy?”

- “Hago mi evaluación”

Desarrollo de la actividad

Los estudiantes realizan una lectura en voz alta del fragmento que se presenta en la actividad, responden un breve cuestionario y luego se discute el tema. Se realiza una dinámica individual y luego se presenta al grupo. Luego se evalúa en forma grupal, lo que permite conocerse mejor para hacer conclusiones de yo.

Título de taller 12: Autenticidad y comprensión de la distinta manera en que se va dando el proceso de desarrollo en cada uno.

Actividades: - “Este dibujo tiene truco”

- “Mascaras”

Desarrollo de la actividad

La actividad inicia con una actividad lúdica donde comparten todas sus respuestas, luego realizan un dibujo para realizar una breve exposición de su trabajo. La investigadora describe los cambios que se presentan al llegar ejercer la carrera, sugiriendo así el debate sobre la labor de un profesional de Educación Física, se finaliza partiendo de las frases reflexivas de la actividad, surgiendo anécdotas con las cuales se concluye.

Título de taller 13: Autonomía e intolerancia a la frustración

Objetivo: Propiciar en los estudiantes la comprensión de que para ser personas competentes deben hacer de lado, el ser extremista, aprender de los errores y no darse por vencidos cuando estos aparecen.

Actividades. – “El perfeccionista”

- “Encontramos lo que esperamos”
- “Aprender de los errores”

Desarrollo de la actividad

Hacer una lectura a voz alta de las tres actividades de esta sesión, se desarrollan cada una de las actividades, luego se intercambian las respuestas de manera participativa. Se realiza una dinámica con la intolerancia a la frustración versus la perseverancia. Se trabaja frases reflexivas y se completa frases incompletas con las que se cierra el taller.

Título de taller 14: Reconocimiento de los sentimientos

Objetivo: Propiciar en los estudiantes el análisis y conocimiento de sus propios sentimiento y experiencias sentimentales con el saxo opuesto.

Actividades: - “Hay que hacer algo”

- “Una trampa peligrosa”

Desarrollo de la actividad

Se iniciará con una lluvia de ideas de la temática, seguida de la lectura de la primera actividad a la que se dio un tiempo para su resolución, luego la segunda actividad leyendo en coro por la demanda de participaciones, posteriormente a través de la actividad lúdica y en equipo se resolverá ambas actividades. Finalmente se reflexiona y realiza una conclusión.

Título de taller 15: Sentimiento negativo y timidez

Objetivo: Promover en los estudiantes la reflexión de lo que se puede hacer ante la aparición de sentimientos negativos y la timidez.

Actividades: - “Hay que hacer algo”

- “una trampa peligrosa”

Desarrollo de la actividad

Se inicia la sesión con una lluvia de ideas de la temática, se hace lectura de las actividades dándoles tiempo para resolver cada una de ellas, se comparte los resultados enriqueciendo con los comentarios de los compañeros para obtener conclusiones. Se realiza

una actividad lúdica por equipos promoviendo el trabajo cooperativo. Finalmente se muestra frases reflexivas de las actividades trabajadas las cuales permiten generar una conclusión.

Título de taller 16: Autoconocimiento y aceptación de los demás

Objetivo: Propiciar en los estudiantes la identificación de las causas de diversos sentimientos para ampliar el conocimiento de ellos mismos y la reflexión en la aceptación de otras personas,

Actividades: - “¿Qué o quién?

- “Sentir vergüenza?”

Desarrollo de la actividad

Se lee y explica la primera actividad para que puedan responder en el menor tiempo posible, luego se comparte las respuestas, dando a cada pregunta un abanico de posibles respuestas u opiniones, promoviendo la participación grupal. La segunda actividad promueve la autoaceptación y aceptación de los demás mostrando frases reflexivas de cada actividad, construyendo una conclusión general.

Título de taller teórico: Autoconcepto y personalidad

Objetivo del taller: Desarrollar contenidos del autoconcepto.

Contenidos del taller

- Dinámica con juegos cooperativos
- Teoría de la personalidad
- El yo y sus características
- Los temperamentos
- Auto percepción

Evaluación del taller

Los estudiantes responderán a un cuestionario.

Referencias bibliográficas

- Acevedo, G., Gutiérrez, L. M., & Noreña, O. (2016). *Fortalecimiento de la autoestima a través de la lúdica y juegos recreativos cooperativos*. Medellín: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Alonso, L. M., Murcia, G., Murcia, J., Herrera, D., Gómez, D., Comas, M., & Ariza, P. (2007). Autoestima y relaciones interpersonales en jóvenes estudiante de primer semestre de la División Salud de la Universidad del Norte, Barranquilla (Colombia). *Salud Uninorte*, 32-42.
- Álvarez, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juegos de roles. *Estudios Pedagógicos* , 97-121.
- Arnedo, B. L. (2021). Estado del arte en los estudios socio-culturales sobre el juego y el deporte. *Palabra*, 130-141.
- Burns, D. D. (1993). *Autoestima en 10 días*. Nueva York: Quill.
- Cantor, M. L., & Medina, M. L. (2021). *Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima*. Bogotá: Fundación Universitarias Los libertadores.
- Cardoso, M. L., & Cano, A. Y. (2008). *Programa de intervención para fortalecer la autoestima en alumnos de 3° secundaria*. México, D. F.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Carrillo, F. (1995). *Cómo hacer la tesis y el trabajo de investigación universitario*. Lima: Horizonte.
- Carvajal, B. S. (2021). *Fortalecimiento de la autoestima mediante técnicas lúdicas, en niños de 6 a 11 años del centro infantil estrellita de Belén*. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés.

- Cerdá, E., Pérez, J., & Jimeno, J. L. (2004). *Teoría del Juego*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Coba, A., & Varona, L. M. (2019). La orientación educativa para el desarrollo de la autoestima en los maestros primarios. *Revista Atlante*, 1-6.
- Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). *Juego de roles*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Cortese, S., & Castellanos, F. (2010). TDAH y Neurociencia. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la primera infancia*, 1-11.
- Cuba, S. R., & Espinoza, J. L. (2012). *Factores laborales y autoestima en el profesional de enfermería del hospital regional de Ayacucho, 2012*. Ayacucho: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Cueva, C. L. (2019). *Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la I.E. N° 81657 Centro Poblado Nuevo Paraíso, Distrito de Chepén, Provincia de Chepén Región La Libertad*. Chepén: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Delciós, J. (2021). Ética en la investigación científica. *Cuadernos 43 Cómo elaborar un proyecto en ciencias de la salud*, 14-19.
- Feldman, J. R. (2000). *Autoestima ¿Cómo desarrollarla? juegos, actividades, recursos, experiencias creativas...* Madrid: Narcea.
- Fernández, G. (sf). *Metodología de la Investigación*. Londres: Universidad de Londres.
- Franco, J. A., Donoso, J. A., Cujilan, M. C., & Oveiedo, R. J. (2021). Autoconcepto Profesional de la Enfermera Ecuatoriana. Una mirada hacia dentro. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 1-14.

- Gallardo, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Práxis Educativa* (págs. 1-12). Sevilla: AFOE Asociación para la Formación, el Ocio y el Empleo.
- García, J. (2006). Aportaciones de la teoría de las atribuciones causales a la comprensión de la motivación para el rendimiento escolar. *Ensayos*, 217-232.
- García, V., Izquierdo, J., Aquino, S. P., & Silva, M. P. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en la clase mágica. *Profesorado Revista de currículo y formación del profesorado*, 251-270.
- Gomero, G., & Moreno, J. (1997). *Proceso de la Investigación Científica*. Lima: Fakir.
- Hernández, V. (2017). Las competencias emocionales del docente y su desempeño profesional. *Revisra Alternativas psicología*(37), 79-92.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. D. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: MC Graw Hill.
- Higueras, L. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente*. Granada: Universidad de Granada.
- Huamán, Z. J. (2020). *Autoestima y su relación con el desempeño laboral de las enfermeras del Hospital Daniel Alcides Carrión*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Lalljee, M. (1982). Teoría de la atribución y análisis de las explicaciones. *Estudios de Psicología*, 47-62.
- Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateu, M., & Ochoa, J. (2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y Educación*, 25(3), 347-360.
- Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateus, M., & Ochoa, J. (2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y Educación*, 25(3), 347-360.

- Llactahuamán, M. (2020). *Influencia de la autoestima y la convivencia escolar para mejorar sus aprendizajes en los alumnos del 4° Grado de la Educación Básica alternativa Huamanga - Ayacucho, 2019*. Puno: Universidad Andina Néstor Cáceres Velarsquez.
- Millar, A., & Troncoso, M. (2005). *La autoestima profesional docente: Un estudio compartido entre profesores de sectores rurales y urbanos de la Provincia de Valdivia*. Valdivia: Universidad Austral de Chile.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Miranda, C. (2005). La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas. *Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 3(1), 858-873.
- Miranda, C. (2005). Autoestima profesional y formación permanente: Análisis desde la perspectiva psicosocial. *Revista Investigaciones en Educación*, V(1), 103-137.
- Montañes, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J. M., Blane, P., . . . Turágano, P. (2000). *El Juego en el Medio Escolar*. La Mancha: Universidad de Castilla.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Zaragoza: INDE.
- Panesso, K., & Arango, M. J. (2017). La autoestima, proceso humano. *Revista electrónica Psyconex*, 1-9.
- Peñaherrera, M., Cachón, J., & Ortiz, A. (2014). La autoestima profesional docente y su implicación en el aula. *Magister*, 26(1), 52-58.
- Pérez, H. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. *Alternativas psicología*, 22-32.

- Pineda, W. F., Dávila, J., & Calixto, E. N. (2017). Nivel de autoestima del docente de primaria de la Región de Ucayali - 2016. *Revista de investigación científica*, 2(3), 51-56.
- Recio, E. (2009). El juego: un planteamiento filosófico. *Revista de filosofía A parte Rei*, 1-25.
- Sanchez, S. Y. (2019). *Diseño de un taller de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial, Institución Educativa "Niño Dios", Chimbote, año 2018*. Lambayeque: Programa de maestría en ciencias de la educación.
- Sánchez, S. Y. (2019). *Diseño de un taller de juegos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial, Institución Educativa "Niño Dios", Chimbote, año 2018*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Segarra, C. (2015). *La autoestima del docente. Un estudio exploratorio*. Valencia: Universitat Jaume I.
- Torres, M. I. (2021). *Autoestima en docentes de instituciones de jornada escolar completa en Pomabamba, Ancash*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Turienzo, R. (2016). *El pequeño libro de la motivación*. Barcelona: Alenta editorial.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: The LEGO Foundation.
- Vega, V., Villacrés, S. C., & Sánchez, B. (2020). Relación entre índice de masa corporal y trastorno por déficit de atención con hiperactividad en niños. *Revista Cubana de pedriatría*, 1-9.
- Vélez-van, A., Talero-Gutiérrez, C., Zamora-Miramón, I., & Guzmán-Ramírez, G. M. (2017). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: de padres a hijos. *Neurología*, 32(3), 158-165.

- Villacorta, R. (2019). *Autoestima profesional docente y clima organizacional de la Institución Educativa Maria Auxiliadora, Carhuaz - Ancash, 2018*. Chimbote: Universidad César Vallejo.
- Villarroel, N. K. (2021). *La autoestima y el aprendizaje autónomo de los estudiantes de tercer semestre de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato del Cantón Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Villasante, E. (2021). *Autoestima, imagen corporal y satisfacción con la carrera elegida en estudiantes de la Universidad Peruana Unión, 2019*. Lima: Universidad Peruana Unión.
- Wilhelm, K., Martin, G., & Miranda, C. (2012). Autoestima profesional: competencia mediado en el marco de la evaluación docente. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 339-350.
- Yanarico, V. M. (2020). *Autoestima y rendimiento académico de los alumnos del V y VI ciclo de Escuela Profesional de Ingeniería civil de las Universidades de la ciudad de Puno en el año 2018-I*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

**UNSCH**ESCUELA DE
POSGRADO**CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD 031-2023-UNSCH-EPG/EGAP**

El que suscribe; responsable verificador de originalidad de trabajo de tesis de Posgrado en segunda instancia para la **Escuela de Posgrado - UNSCH**; en cumplimiento a la Resolución Directoral N° 198-2021-UNSCH-EPG/D, Reglamento de Originalidad de trabajos de Investigación de la UNSCH, otorga lo siguiente:

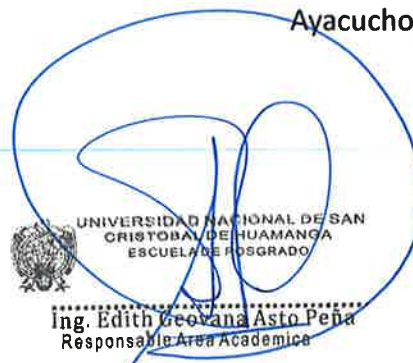
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

AUTOR	Mg. Ruth Lozano Guillen
DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS	DOCTORADO EN EDUCACIÓN
GRADO ACADÉMICO QUE OTORGA	DOCTOR
DENOMINACIÓN DEL GRADO ACADÉMICO	DOCTOR(A) EN EDUCACIÓN
TÍTULO DE TESIS	Juegos para la formación de autoestima profesional en estudiantes de educación física de la UNSCH, 2021
EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD	8% de similitud
Nº DE TRABAJO	2008777750
FECHA	07-feb.-2023

Por tanto, según los artículos 12, 13 y 17 del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación, es procedente otorgar la constancia de originalidad con depósito.

Se expide la presente constancia, a solicitud del interesado para los fines que crea conveniente.

Ayacucho, 07 de febrero del 2023.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
ESCUELA DE POSGRADO

Ing. Edith Geovana Asto Peña
Responsable Área Académica

JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021

por Ruth Lozano Guillén

Fecha de entrega: 07-feb-2023 03:59p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2008777750

Nombre del archivo: Tesis_Ruth_Lozano.docx (8.34M)

Total de palabras: 46185

Total de caracteres: 254379

JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	es.scribd.com Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
3	bibliotecadigital.academia.cl Fuente de Internet	1%
4	fr.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	iegp.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	1library.co Fuente de Internet	<1 %
10	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.siteal.iiep.unesco.org Fuente de Internet	<1 %
14	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
15	archive.org Fuente de Internet	<1 %
16	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
19	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR
AL GRADO ACADÉMICO DE DOCTOR(A) EN EDUCACION
RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0027-2023-UNSCH-EPG/D**

Siendo las 10:00 a.m. del 13 de Enero de 2023 se reunieron en el auditorium de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, el Jurado Examinador y Calificador de tesis, presidido por el **Dr. Emilio Germán RAMÍREZ ROCA** director de la Escuela de Posgrado, el director **Dr. Rolando Alfredo QUISPE MORALES** director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, e integrado por los siguientes miembros: **Dr. Anatolio HUARCAYA BARBARÁN** y el **Dr. Jaime Adrián VARGAS JERI**; para la sustentación oral y pública de la tesis titulada: **JUEGOS PARA LA FORMACIÓN DE AUTOESTIMA PROFESIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNSCH, 2021**. En la Ciudad de Ayacucho del 2023 presentado por la **Mg. Ruth LOZANO GUILLEN**, Teniendo como asesor al **Dr. Oscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ**.

Acto seguido se procedió a la exposición de la tesis, con el fin de optar al Grado Académico de **DOCTOR(A) EN EDUCACION**. Formuladas las preguntas, éstas fueron absueltas por el graduando.

A continuación el Jurado Examinador y Calificador de tesis procedió a la votación, la que dio resultado el siguiente calificativo: 14 - (buena) -

CALIFICACION (*)

Aprobado por unanimidad	X
Aprobado por Mayoría	--
Desaprobada por Unanimidad	--
Desaprobada por mayoría	--

(*) Marcar con aspa

Luego, el presidente del Jurado recomienda que la que la Escuela de Posgrado proponga que se le otorgue a la **Mg. Ruth LOZANO GUILLEN**, el Grado Académico de **DOCTOR(A) EN EDUCACION**.
Siendo las 11:15 am hrs. Se levanta la sesión.

Se extiende el acta en la ciudad de Ayacucho, a las 11:15 am hrs. Del 13 de enero 2023.

.....
Dr. Emilio Germán RAMÍREZ ROCA
Director de la Escuela de Posgrado

.....
Dr. Rolando Alfredo QUISPE MORALES
Director de la Unidad de Posgrado – FCE

.....
Dr. Anatolio HUARCAYA BARBARÁN
Miembro

.....
Dr. Jaime Adrián VARGAS JERI
Miembro

.....
Dr. Marco Rolando ARONES JARA
Secretario Docente

Observaciones:

.....
.....