

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Programa de juegos dramáticos para
desarrollar habilidades sociales en los niños y
niñas del quinto grado de Educación Primaria
de la I.E. N° 88314 – Progreso Tandar**

Tesis para obtener el Grado Académico de
Maestro en Educación con mención en Docencia Universitaria
e Investigación Pedagógica

Autora: Rodríguez Bobadilla, Dalila Sonia
Asesor: Vera Bocanegra, Vicente

Chimbote - Perú
2019

INDICE

	Pág.
1. PALABRAS CLAVE.....	iii
2. TÍTULO.....	iv
3. RESUMEN.....	v
4. ABSTRACT.....	vi
5. INTRODUCCIÓN.....	01
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	02
5.2. Justificación.....	27
5.3. Problema.....	29
5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	30
5.5. Hipótesis.....	33
5.6. Objetivos.....	33
6. METODOLOGÍA.....	34
7. RESULTADOS.....	37
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	45
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
11. APÉNDICES Y ANEXOS.....	56

1. PALABRAS CLAVE

Tema	Habilidades sociales
Especialidad	Educación

KEYWORDS

Theme	social Skills
Specialty	Education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	OCDE		
	ÁREA	SUB ÁREA	DISCIPLINA
Didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje	5. Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

2. TÍTULO.

**PROGRAMA DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA
DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 88314 –
PROGRESO TANDAR.**

TITLE

**PROGRAM OF DRAMATIC GAMES TO DEVELOP
SOCIAL SKILLS IN CHILDREN AND GIRLS OF THE
FIFTH GRADE OF PRIMARY EDUCATION OF THE
I.E. N ° 88314 - PROGRESS TANDAR**

3. RESUMEN

En el presente trabajo de investigación “Programa de juegos dramáticos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 88314 – Progreso Tandar”; cuyo propósito fue mejorar las habilidades sociales a través del desarrollo del programa de habilidades sociales como recurso pedagógico. Con respecto a la metodología; el tipo de investigación es aplicada con diseño pre experimental y se trabajó con una muestra de 17 estudiantes del quinto grado. Los resultados confirmaron la hipótesis planteada donde se obtuvo una ganancia pedagógica de mayor promedio en la categoría de SIEMPRE (178.2), en comparación del pre test donde los niños y niñas obtuvieron un promedio más alto en la categoría de ALGUNAS VECES (109); lo que nos permite afirmar que la aplicación de los juegos dramáticos sí permitió desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria.

4. ABSTRACT

In the present research work "Dramatic games program to develop social skills in boys and girls of the fifth grade of primary education of the I.E. No. 88314 - Tandar Progress "; whose purpose was to improve social skills through the development of the social skills program as a pedagogical resource. With respect to the methodology; the type of research is applied with a pre-experimental design and a sample of 17 fifth-grade students was worked on. The results confirmed the hypothesis proposed where a pedagogical gain of higher average was obtained in the category of ALWAYS (178.2), compared to the pretest where the boys and girls obtained a higher average in the SOME TIMES category (109); This allows us to affirm that the application of dramatic games did allow the development of social skills in students at the primary level.

5. INTRODUCCIÓN

Desde que nacemos nos relacionamos; las primeras interacciones que aprendemos son con nuestros padres y a lo largo de nuestra vida las interacciones sociales van tomando un papel primordial por nos permiten relacionarnos de forma sana con personas, expresar opiniones personales y saber decir no en un plano sincero respetando a los demás; las relaciones sociales son una fuente de satisfacción porque a todos nos gusta tener amigos, nos gusta que nos aprecien; una persona que tiene buenas relaciones consiguen relacionarse de forma directa y sincera con las personas, disfrutan de la compañía; mientras de las personas con pocas habilidades sociales sufren más procesos depresivos.

En este sentido las habilidades sociales nos ayudan pensar por nosotros mismos, tomar soluciones y a solucionar problemas desde una reflexión personal; que sean acorde con nuestras necesidades e intereses.

Las habilidades sociales han atravesado un proceso de redefinición permanente, lo que ha producido que aún en la actualidad no se cuente con un concepto generalizado de lo que es una conducta socialmente habilidosa, debido a que la mayoría de autores de esta temática consideran que las características que definen a un comportamiento como exitoso socialmente, dependen enteramente del contexto en el cual se usa.

Las habilidades sociales son aspectos concretos de las relaciones interpersonales, es la capacidad de poder relacionarse con los adultos y los iguales de manera gratificante y mutuamente satisfactoria, en la cual la empatía y la capacidad de adecuarse a distintos contextos juegan un papel importante.

La enseñanza de programas de habilidades sociales en las escuelas y sobre todo en el nivel primaria es de suma importancia, ya que permiten mejorar la capacidad de relacionarse con los niños y niñas de su entorno, poder actuar de manera apropiada ante distintas situaciones; que les será de utilidad a lo largo de su vida y así poder evitar problemas futuros tanto dentro como fuera de clases.

El desarrollo del programa fue motivado por la preocupación de los docentes debido a la creciente identificación de problemas de convivencia que presentan los estudiantes; identificándose un déficit de las habilidades sociales expresándose en la manera agresiva al relacionarse, niños tímidos que evitan relacionarse e incapaces de defender sus derechos ante los demás.

5.1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA:

5.1.1 Antecedentes

En el ámbito internacional los estudios realizados sobre el tema están orientados a las situaciones de violencia y agresividad en jóvenes, en las que destaca:

Barbosa M. (2007) “Habilidades y representaciones sociales de alumnos de escuelas estatales del municipio de São Paulo”; expresa que el tema de las “Habilidades Sociales” encuentra su justificación tras la crisis de los años 90, en la que el mundo intenta superar el desafío de tener que encontrar respuestas ante el avance técnico desarrollado para articular un crecimiento ambientalmente sostenible de mayor equidad y democracia. A partir de este momento se afirma que la incorporación y difusión del avance tecnológico vendría a constituir un factor fundamental para que América Latina y, en especial Brasil, alcanzara una mayor inserción en la economía mundial. Para este objetivo, era preciso afrontar una creciente competitividad que, al estar relacionada con las innovaciones en la Ciencia y en la Tecnología, suponía contar con recursos humanos bien preparados y con capacidad de operativizar, progresivamente, los valores intelectuales, para enriquecerlos.

Galarza C. (2012) “Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E.N. Fe y Alegría 11, Comas-2012”. Expresa que la formación del individuo comienza desde los primeros años de vida; en el seno familiar (Vargas, 1997). Sánchez (1976) citado en Soria, Montalvo & Arizpe (1998) define a la familia como el núcleo primario fundamental para promover la satisfacción de

las necesidades básicas del hombre, y sobre todo de los hijos. Siendo en la gran mayoría este grupo los que presentan un bajo desarrollo de las habilidades sociales y baja autoestima; los que origina reacciones violentas ante la sociedad.

Gómez E. (2011) en su investigación titulada “Desarrollo del juego en el aprendizaje significativo de los niños de Educación Primaria” llego a las siguientes conclusiones: El juego constituye la forma natural en la que el niño adquiere conocimiento, habilidades y destrezas puesto que constituye una situación vital y una vía muy eficaz para llegar al aprendizaje significativo. El juego es reconocido como medio para que el niño logre un aprendizaje significativo ya que el niño juega, manipula, vivencia, observa, analiza, etc.

Rodríguez E. (2010) en su tesis de investigación que llevó por título “Talleres didácticos basados en el enfoque del aprendizaje colaborativo utilizando el material impreso, para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del 3° de Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, en Chimbote en el año 2010; concluyó, el nivel de habilidades sociales que presentaron los estudiantes del tercer grado de las secciones “A y B “grupo experimental y grupo control” fue bajo, lo cual demostraron que los estudiantes se manifiestan asertivamente en, ocasiones pero claramente hay situaciones en que no se logran. La aplicación de talleres didácticos basado en el enfoque del aprendizaje colaborativo utilizando el material, fue positivo en el grupo experimental sección “A” debido a que mejoraron sus habilidades sociales. No obstante, en el grupo control sección “B” el porcentaje de estudiantes con alto grado de deficiencia se mantuvo, debido a que en este grupo no se aplicó la estrategia didáctica. Así mismo se contrastó la hipótesis planteada, donde la aplicación de talleres didácticos basado en el enfoque del aprendizaje colaborativo utilizando el material impreso, mejoró significativamente las habilidades sociales tal como se observa en la tabla 7 donde se aprecia que el valor de $P = 0,000 <$

0.05, es decir que hay una diferencia significativa entre las habilidades sociales específicamente la asertividad obtenidos en el pre test y post test.

Coronel I. (2008) en su tesis de investigación titulada influencia del programa “Aprendemos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Ramón Castilla Marquezado” – Distrito de Castilla – Piura, presenta los resultados de la evaluación de las sesiones que se aplicó y da validez al programa, lo que evidencia que los estudiantes participaron activamente en las sesiones y lograron que reflexionen en torno a sus conductas asertivas, de ahí que la clase: reflexionando sobre nuestra actuación ante los demás se haya alcanzado un 80% de efectividad, de igual modo en las sesiones de: resolviendo nuestros temores y problemas con los demás (76,6%), las decisiones afectan nuestras emociones (76,6%), vamos a practicar valores (76,6%) y reconociendo y practicando nuestra habilidades sociales (66,6%).

5.1.2. Fundamentación Científica:

5.1.2.1. El juego:

a) **Lev Vigotsky, en su “Teoría sociocultural del juego” (1966)**, otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". De tres a seis años, el niño lleva a cabo el "*juego socio-dramático*". Se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "*construyen*" imitativamente, lo representan. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos

permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

b) Piaget en su Teoría cognitiva del juego, (1946), en su obra "La formación del símbolo"; expone la naturaleza del juego y propone una clasificación general de los mismos, partiendo de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo. El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como diversos niveles de complejidad, evolucionando desde formas simples en las que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más compleja en los que podría aparecer interacción social.

Según Piaget, el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas ya que el niño adquiere mejor la comprensión del que lo rodea, el niño ira descubriendo nociones que le favorecerán a su aprendizaje "El niño juega porque es esencialmente activo y porque en sus actos tiene que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental"

5.1.2.1.1. Etapas del juego:

Coincidiendo con un estudio sistematizado por el pedagogo teatral inglés Peter Slade, citado en el manual de pedagogía teatral, referido a las etapas de desarrollo del juego en el hombre, y buscando

contribuir al enriquecimiento de las imágenes creativas de nuestro universo escolar, se propone segmentar el desarrollo del juego en cuatro etapas, cada una compuesta por dos subetapas, según las edades cronológicas.

Etapa III (9 a 15 años); que es la etapa en la que se encuentran los estudiantes que son motivo de la investigación.

a) Primera subetapa (de nueve a doce años): se caracteriza por el juego dramático, que apunta, en forma cada vez más evidente, a la toma de conciencia de los mecanismos y conceptos fundamentales del teatro, tales como tema o argumento, personaje, situación, diálogo, conflicto y desenlace. Se debe respetar la pandilla estructurada generalmente en torno a un líder fuerte. Los conceptos de unidad y amistad caracterizan esta subetapa, anclada en la pubertad y en el trabajo diferenciado por sexos. Es fundamental estimular la sensibilidad y el respeto grupal.

b) Segunda subetapa (de doce a quince años): se caracteriza por la improvisación, definida como modelos de identificación personal que le permiten construir y afianzar su personalidad.

Asimismo, le permite potenciar su capacidad creativa profundamente afectada por los cambios psicológicos y corporales propios de la edad. Busca la integración con el sexo opuesto a través de creaciones colectivas y necesita

afianzar su concepto de teatralidad, utilizando escenario, vestuario y maquillaje para denotar la diferencia entre realidad y fantasía.

5.1.2.1.2. Importancia del juego:

Unicef (2010) se centra en dos aspectos que también permiten comprender la importancia del juego dramático.

a) Aportaciones al desarrollo social: Mediante la socialización, los individuos en su interacción con otros desarrollan maneras de pensar, sentir y actuar. A partir de las interacciones entre niños y adultos, de forma lúdica van

b) Al desarrollo emocional afectivo: El afecto es imprescindible para un desarrollo equilibrado de la persona, el juego es una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación; a través de él exterioriza sus emociones, agresividad y sexualidad, fomenta la autoestima y la autoconfianza en sí mismo; por lo tanto, contribuye al equilibrio emocional.

5.1.2.1.3. Características del juego:

Huizinga (1998, p. 42– 51). Este autor reconoce siete características en el juego:

- Libre: no implica obligación.
- Placentero: gusto por su ejecución.

- Superfluo: no tiene consecuencia práctica en sí mismo.
- Determinado en el espacio y en el tiempo: tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa.
- Orden: todas sus manifestaciones están reguladas.
- Tensión y emoción: hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir.
- Misterio y evasión: produce una evasión de la vida cotidiana.

5.1.2.1.4. Funciones del juego:

Cabrera (2007) considera las siguientes funciones.

- Es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
- Es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y pensamiento.
- Estimula en el individuo una altísima acción ligante; conecta escenas vividas.
- Fomenta la comunicación; al jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse.
- Fortalece las normas morales aplicadas en el grupo.
- Desarrolla rasgos convenientes de personalidad a partir del contacto con los miembros de grupo de juego.

5.1.2.2. El juego dramático:

Motos y Tejedo (1998) citados en Arriba el telón, en su visión sobre el juego dramático: “es la práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores que improvisan colectivamente según un tema elegido de antemano y/o precisado por la situación”. La dramatización es un proceso de creación que utiliza técnicas del lenguaje teatral como apoyo lúdico, pedagógico o didáctico.

El juego dramático es una experiencia que como dice la Dra., d’Arcy Hayman (El Correo: 1961:6) que, cada niño, cada hombre y cada cultura le dan forma a sus ideas y sentimientos. Con esta actividad los estudiantes identifican su contexto natural, imitando la diversidad de vivencias de las personas de su entorno, ponen en evidencia estética, la puesta de obras del juego dramático.

El juego dramático como contenido esencial de enseñanza está señalado en el área del lenguaje, comunicación y representación, entendida esta como un medio para el desarrollo de las capacidades expresivas y comunicativas de los niños y niñas.

El juego dramático tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.

En el juego dramático encontramos dos aspectos básicos:

- A través de la expresión dramática los niños y niñas juegan sobre todo a representar personajes, situaciones o cosas.
- En el caso de la expresión corporal se trata de que los niños y niñas puedan representar a través de su acción y

movimiento determinadas actitudes, estados de ánimo, etc.

El juego dramático integra las dos manifestaciones y tiene un gran valor didáctico, ya que a través suyo entramos a un singular espacio abierto a la imaginación, a la creatividad, a la espontaneidad y al desarrollo afectivo, social e intelectual del niño y la niña. A través de la práctica didáctica del juego dramático, los estudiantes muestran sus emociones y tensiones, también su conocimiento del mundo y de las personas, así como su percepción de la realidad. Estas manifestaciones expresivas son sin lugar a dudas un instrumento de relación, comunicación e intercambio con los demás. Las situaciones expresivas basadas en el cuerpo y el gesto fundamentalmente permiten observar las dificultades del desarrollo, tanto del emocional y social, como del cognitivo. De este modo la actividad dramática se constituye un procedimiento preventivo y favorecedor del desarrollo armónico de la personalidad de los niños y niñas.

5.1.2.2.1. Características del juego dramático:

Sarlé (2008) y Cañas (1992), han establecido una serie de características propias del juego dramático.

- Se pretende desarrollar la expresión artística.
- Se realiza en el aula o en cualquier espacio amplio.
- Se desarrolla a partir de un proyecto oral que puede ser variado

- Los roles son autodesignados por los participantes.
- Las acciones y diálogos son improvisados por los participantes
- Los actores y el público son intercambiables
- El facilitador estimula el avance de la acción
- El juego dramático puede no concretarse, si el tema no alcanza el desarrollo necesario.
- Significa destacar el desarrollo y realización del proyecto que motivó al grupo.
- Se valoriza el proceso de aprendizaje.
- No existe el concepto de fracaso.

5.1.2.2.2. Funciones del juego dramático:

- La asimilación de su realidad, al revivirla en las representaciones.
- La expresión de pensamientos y sentimientos, a veces la dificultad de pensar en sus experiencias, se compensa con su habilidad para representarlas.
- La dramatización es un recurso con extraordinarias posibilidades globalizadoras, ya que incluye entre sus principales componentes, los siguientes: La expresión verbal, como instrumento de comunicación y de concreción de realidades; la expresión corporal, en la comunicación de sentimientos y la expresión creativa, en la elaboración de sus propios diálogos, según vaya surgiendo la acción.

5.1.2.2.3. Actividades para desarrollar las habilidades sociales en el aula:

a) Juegos de roles:

Cómitre y Valverde (1996) citados en Arriba el telón, apoyan el uso de estos ejercicios, ya que consideran que la práctica de juego de roles promueve el uso correcto de la entonación, registro, gestos y una comunicación efectiva en general con el fin de poder llevar a cabo las diversas tareas con éxito.

(Bañeres, 2008) El juego de roles fue creada por J. L. Moreno, y la define como una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras. Se representa las actitudes de las personas, características de sus ocupaciones o profesiones, o las formas de pensar de manera improvisada. Es una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras. Los juegos de roles suponen interpretar y experimentar en cierta forma otros papeles, otras experiencias y por ello pueden jugar una importante base. Los jugadores pueden experimentar, simular e interpretar situaciones ficticias en las que pueden sentir una mayor implicación que con otras más dinámicas. Peñarrieta y Faysse (2006), se tiene que: “El juego de rol plantea esta estrategia permitiendo seguir un tipo de modelo que sirve de objeto inmediato y que propone una representación de la realidad sin tensiones y de manera lúdica proporcionando las posibles soluciones. Los juegos están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores

interactúan con previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas bajo la organización de un facilitador que conduce el juego”.

Domènech M. y Gálvez A. (1996). Por otra parte, el juego se basa en la improvisación y en la espontaneidad a la hora de interpretar los papeles.

"Es importante que los actores sean espontáneos en la interpretación, lo que les permitirá desarrollar su papel más allá de lo que está estrictamente preparado. No hemos de olvidar que el juego de roles es una 'recreación' que, en gran medida, se lleva a cabo en el transcurso de la propia interacción interpretativa. Sin embargo, es evidente, también, que el espacio de improvisación no es ilimitado, sino que está condicionado por el objetivo de la representación y la coherencia del proceso. Eso es especialmente importante con los actores más jóvenes, que a menudo pierden de vista que lo que hacen es interpretar un papel, y pueden llegar a mezclar sus vivencias reales personales con las ficticias de su personaje, con las que crean confusión al auditorio."

b) Pantomima:

Cómitre y Valverde (1996) comentan cómo la expresión a través del gesto, los movimientos faciales y corporales, sirven para indicar nuestros sentimientos y actitudes, además de funcionar como forma de introducción al juego dramático de un modo gradual, puesto que no depende

exclusivamente de habilidades lingüísticas, sino que su mayor fuente es paralingüística: sonido no verbal, gestos, etc.

Roberts. P. (2004) “hacer mimo” significa expresar y comunicar emociones, ideas, situaciones reales o ficticias, por medio de acciones, actitudes y gestos. Algunos lo han definido como “el arte del silencio” o “la poesía del movimiento” incluso como la “la magia del gesto”.

Pérez, García y Calvo (2011) creen en una expresión corporal donde sólo se trabaja desde la individualidad, sino también desde el trabajo en equipo, la interrelación, la cooperación y todo esto con el fin de conseguir el desarrollo de la expresión y la creatividad. Consideran la creatividad, como la mezcla de la percepción, la fantasía, la ilusión, la asociación de imágenes, la combinación de ideas, el atrevimiento a lo nuevo y la expresión de todo ello. Además, señala que la expresión corporal es un área donde no solo hay una implicación física de la persona, sino también una implicancia psicológica y social. Por ello, es; imprescindible trabajar desde la expresión corporal la capacidad expresiva de la persona desde tres vertientes: persona física; referente al propio cuerpo, su movimiento, lenguaje del mismo y las técnicas específicas corporales. Persona psíquica: pues utilizamos el instrumento del cuerpo para expresar principalmente sentimientos y para mostrarnos

ante los demás. Persona social: pretendemos cubrir necesidades a nivel social, que la persona juegue, sienta, se entregue, participe, forme equipo, disfrute, se ría, tome contacto con otras personas, se desinhiba, que confíen en sí mismo y en los demás, que se valore a sí mismo y a los demás, que se entregue plenamente y coopere.

c) Representación de cuentos:

Cómitre y Valverde (1996) hacen una referencia expresa a la teatralización de cuentos afirmando que estos son un elemento muy práctico, ya que requieren la interacción entre la persona que cuenta el cuento y su receptor. Existe una recreación de escenarios y personajes que fomentan la creatividad de los alumnos, además de introducirlos en las convenciones estilísticas (diferencias entre estilo directo e indirecto, metáforas, etc.) y narrativas (situación de los acontecimientos en el espacio y el tiempo, repetición, etc.). La improvisación está relacionada con la agilidad para reaccionar verbal y gestualmente, y sin preparación previa, en una situación comunicativa propuesta por el profesor dentro del aula según las necesidades del grupo.

Herrera y Ojeda, (2008) Es un relato breve y artístico de hechos imaginarios, para comprender este juego nos centraremos en lo que es el teatro, que aquí se plantea, que no es ni teatro ni actuación como muchos pensarían, se caracteriza

por ser una estrategia que se implementa tanto en la sala de clases como fuera de ella (siguiendo determinada estructura), con la finalidad de disponer al alumno al aprendizaje de cualquier contenido a través de las técnicas teatrales; como la respiración, juego de emociones, relajación entre otras.

d) Dinámicas cooperativas:

De acuerdo con Unicef (2010), la participación infantil genera en los niños confianza en sí mismo y un principio de iniciativa, permitiendo que se desempeñen como sujetos sociales con la capacidad de expresar sus emociones, opiniones y decisiones.

De igual forma, la participación infantil permite que los niños se relacionen tanto con sus pares como con los adultos y ello se inicia desde la familia. En la escuela, la participación infantil incrementa ya que el niño tiene la oportunidad de interactuar con otros, no solo a través de las rutinas diarias sino también durante los juegos propuestos.

Es una condición y un instrumento para la inclusión, para el desarrollo de la solidaridad y de la cohesión social. La necesidad de cooperación y trabajo con otros, está implícita en el ser humano y por ello en las bases de nuestra sociedad, en el inicio el lenguaje que podemos empezar a coordinarnos con otros.

Participar en dinámicas de estructura cooperativa nos permite ensayar comportamientos deseables en la construcción y reflexionar acerca de los valores implícitas en nuestra sociedad.

El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. Las dinámicas cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado en el cual el grupo de participantes se reparten funciones y roles para así lograr los objetivos a conseguir.

Características de las dinámicas cooperativas:

- 1- Juegan todos juntos con un objetivo común. Todos ganan o pierden. Nadie queda excluido. El juego termina al mismo tiempo para todos. El hecho de perder no impedirá que los jugadores hayan disfrutado.

- 2- El adversario es un elemento exterior contra el que hay que luchar y no es otro jugador. El enemigo es un factor que no pertenece al grupo.
- 3- Jugando todo y en colaboración aumenta la posibilidad de ganar. Se pueden dar puntos a otro que este en apuros. Se dará ayuda mutua y colaboración sin obligar a nadie.
- 4- Si existen situaciones de conflicto, los jugadores se verán obligados a debate y a resolver si desean lograr el objetivo. Se ponen en marcha los mecanismos de negociación.
- 5- Las reglas se pueden adaptar a la edad de los jugadores.
- 6- Se pueden presentar a través de una historieta.
- 7- Cada juego tiene un sentido y unos valores que transmitir.
- 8- Generan placer y solidaridad.
- 9- Favorece el respeto y la confianza en uno mismo.

5.1.2.3. Habilidades sociales:

a) Daniel Goleman, en su Teoría de la Inteligencia Emocional (1995), enfatiza la importancia de la competencia emocional, considera que la inteligencia emocional se define como la habilidad de las personas para atender y percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa, la capacidad para asimilarlos y comprenderlos de manera adecuada y la destreza para regular y modificar nuestro estado de ánimo o el de los demás, utilizamos el término emoción para referirnos a

sentimientos y pensamientos, incluyendo los estados biológicos, los estados psicológicos y el tipo de tendencia de acción que los caracterizan. Son las emociones las que nos permiten asumir y superar situaciones difíciles que exigen algo más que el intelecto. Cada emoción nos predispone de un modo diferente a la acción, cada una de ellas nos señala una dirección una estrategia, una postura y nos predispone para el aprendizaje de diversas formas. “Los maestros saben perfectamente que el problema emocional de sus discípulos entorpece el funcionamiento de la mente. En este sentido los estudiantes que se hallan atrapados por el enojo, la ansiedad o la depresión tienen dificultades para aprender porque no perciben adecuadamente la información y, en consecuencia, no pueden procesarla correctamente”.

b) Gardner en su Teoría de las inteligencias múltiples (1995), citado en “estructuras de la mente” afirma que las potencialidades que nosotros poseemos se pueden desarrollar con la instrucción, la práctica y las experiencias del medio ambiente, una de estas inteligencias denominado «Inteligencias personales», donde incluye dos aspectos, por una parte, la inteligencia intrapersonal, relacionada con la imagen de nosotros mismos, y por otra, la inteligencia interpersonal, que considera como la capacidad de comprender a los demás y que subdivide en cuatro habilidades diferentes; liderazgo, aptitud de establecer relaciones y mantener amistades, capacidad de solucionar conflictos y habilidad para el análisis social. Manifiesta que estos tipos de inteligencia permiten al hombre resolver problemas, crear productos en su entorno ya que son personas capaces de captar sus propios sentimientos y que utilizan el conocimiento propio de un modo útil y productivo.

Caballo (1987) la conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, opiniones o derechos de modo adecuado a las situaciones respetando esas conductas en los demás.

Combs y Staby (2007) Plantea que es la habilidad para interactuar con otro en un contexto dado socialmente aceptable y valorado que sea mutuamente beneficioso, que los individuos desarrollan habilidades sociales para una mejor interacción social con los otros contribuyendo a una buena convivencia social.

La autoestima y el bienestar personal se encuentran en cohesión con las relaciones positivas que se han producido a lo largo de la vida de un individuo. Las relaciones con iguales tienen como principales funciones (Monjas 2002).

- Conocimiento de sí mismo para desarrollar su identidad.
- Desarrollar determinados aspectos de conocimiento social, reciprocidad, empatía, cooperación y colaboración.
- Autocontrol y autorregulación de la propia conducta, gracias a lo que se recibe del otro.
- Apoyo emocional y fuente de disfrute, desarrollándose así un sentimiento de bienestar.

5.1.2.3.1. Áreas de las habilidades sociales.

Las áreas de las habilidades desarrolladas por Inés Monjas en su Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS)

a) **Habilidades básicas de interacción social:**

Incluye habilidades y comportamientos básicos para relacionarse con cualquier persona ya sea niño, niña o adulto y aunque no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad, ya que estas conductas se muestran tanto en las interacciones afectivas y de amigos, como en otro tipo de contactos personales en los que la interacción es solo un instrumento para conseguir otros objetivos.

- **El saludo:** Es una forma de mostrar cortesía y buena educación al resto de personas con las que tratamos. Pueden ser verbales, físicos y mixtos.
- **Los favores:** Es fundamental saber pedir favores de manera correcta, sin exigencias y de manera cordial, ya que esto hace que la relación entre las personas sea más agradable.
- **Disculpas:** Es arreglar algo que se había roto, los niños y niñas deben tener claro lo siguiente:

La gran variedad de formas posibles que hay de soldar algo que se ha roto entre dos personas y que hacerlo no es rebajarse sino engrandecerse, por ello debemos preguntarnos interiormente que tengo que hacer para disculparme, pensar de cuantas maneras puedo hacerlo y llevarlo a cabo de la mejor manera.

b) Habilidades para hacer amigos y amigas:

- **Reconocemos nuestros propios sentimientos:** Los estudiantes deben saber reconocer sus propios sentimientos sirviendo de modelo de buena conducta y creando un buen clima de convivencia.
- **Iniciaciones sociales:** Implica tener las destrezas necesarias para lograr comenzar una conversación con los demás que nos sirve como llave de acceso para lograr integrarnos socialmente y permite desarrollar otras habilidades como compartir, cooperar y ser más tolerantes.
- **Relaciones con personas del sexo opuesto:** Tendrá como objetivo discutir en el aula las diferencias existentes en la sociedad entre ambos sexos.

La integración de la mujer al mundo laboral no solo ha de implicar trabajar fuera de casa, sino también la total aceptación en cualquier profesión, sin ninguna discriminación sexual.

c) Habilidades conversacionales:

Son habilidades que permiten al niño y la niña, mantener y finalizar conversaciones con otras personas iguales y adultas. Son el soporte fundamental de las interacciones con otras personas. Es imprescindible que el niño y la niña se comuniquen adecuadamente con los demás, por medio de la expresión verbal expresamos nuestros sentimientos, negociamos en un conflicto ya que en la infancia la conversación no es solo un medio esencial de participación sino también de aprendizaje.

- **La comunicación:** La conversación es un mecanismo y un medio para el aprendizaje y un medio para el aprendizaje y el desarrollo social. Por ello cuanto mayor facilidad tenga un adolescente en el arte de conversar, mayor será su aportación en su desarrollo social, emocional e intelectual. El conocimiento sobre la forma de participar en las conversaciones contribuye a la capacidad del alumno de obtener información y compartirla.

- **Resolución de conflictos:** Moore (94), identifica cinco tipos de conflictos en función de sus causas. Los conflictos de relación; Moore (1986) se deben a emociones negativas, percepciones falsas o estereotipos, a causa de nula comunicación o conductas negativas repetitivas.

Los conflictos de información; se dan cuando a las personas les falta información necesaria para tomar decisiones correctas. Los conflictos de interés; resultan cuando uno o más partes creen que para satisfacer sus necesidades, deben ser sacrificadas las de un oponente. Los conflictos estructurales; Son causadas por estructuras opresivas de relaciones humanas. Los conflictos de valores; (Moore 1995) surgen cuando unos intentan por la fuerza un conjunto de valores a otros o pretende que tenga vigencia exclusiva un sistema de valores que no admite creencias divergentes.

- **Cooperar:**

Es hacer todo de tal modo que haya espacio para el otro o mejor que haya espacio para ambos. La cooperación implica la solución de problemas, que afectan a todos en un grupo, respetando sus intereses comunes.

d) Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones:

Esta área puede llamarse también de autoexpresión, autoafirmación o asertividad, ya que, dentro de ella, se trabajan contenidos se han incluido en el concepto de asertividad.

La asertividad es la conducta interpersonal que implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los derechos personales, sin negar los derechos de los otros. La persona asertiva elige por ella misma, protege sus propios derechos y respeta los derechos de los demás, consigue sus objetivos sin herir a los otros, se siente bien con ella misma y tiene confianza en si misma.

- **Defender los propios derechos y opiniones:** El individuo debe llegar a ser consciente de cuáles son sus derechos y comprender cuando han sido violados para comunicarlo a los demás.
- **Toma de decisiones:** Esta habilidad supone la capacidad de organizar las opciones relevantes eficazmente y de clasificarlas según sus propias ventajas e inconvenientes. Esta capacidad ayuda al niño a eliminar y reducir los inconvenientes, la ansiedad y las molestias de ser indeciso, mejorando

así, la calidad global de sus interacciones sociales.

- **Negarse adecuadamente:** Los niños y niñas que aprenden a rechazar peticiones de forma apropiada obtienen un mayor control de sus interacciones sociales.

5.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Después de todo lo expuesto podemos afirmar que las relaciones adecuadas nos permiten desarrollar la capacidad de trabajar en grupo, expresar correctamente nuestras emociones, respetar reglas establecidas y solucionar conflictos. Por ello es indispensable desarrollar en los estudiantes desde los primeros años de su educación, habilidades sociales, y es desde la escuela donde tenemos que asumir esta misión para formar estudiantes autónomos capaces de expresar sus opiniones sin temor, y no solo impartir conocimientos, para ello es de vital importancia que los estudiantes participen de situaciones creadas dentro del ambiente educativo que les permitan desarrollar y potencializar sus habilidades sociales.

Para lograr lo anterior se tiene que crear situaciones que faciliten a los estudiantes desarrollar acciones y conductas que le permitan desenvolverse eficazmente en un entorno social conocido, que favorezca la relación con los otros, la reivindicación de los propios derechos, sin negar los derechos de los demás. El poseer estas capacidades evita la ansiedad en situaciones difíciles o nuevas. Además, facilitan la comunicación emocional y la resolución de conflictos.

La escuela juega un papel muy importante en el desarrollo de estas habilidades, pues garantiza la formación integral de los estudiantes y favorece el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana. Si bien muchas de las actividades ofrecidas dentro institución educativa se orientan a la adquisición de habilidades sociales, hay estudiantes que experimentan dificultades para relacionarse con los demás independientemente de la edad, sexo, contexto social, actividad o situación.

En las zonas rurales existen estudiantes temerosos que se les hace difícil interactuar con otras personas. La educación tiene lugar en un contexto social y el comportamiento de los diversos actores, la interacción entre

todos es de suma importancia para el proceso educativo y rendimiento de cada uno de los estudiantes. Ya que permite el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

De acuerdo al DCN 2015, (página 10) con vigencia actual, establece como fin de la Educación Básica Regular; “Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento” y para cumplir con este fin, se tiene que desarrollar en el estudiante habilidades sociales que le permitan desenvolverse en su entorno más cercano y por ende participar de manera activa en la construcción de su conocimiento para ser un elemento útil en la sociedad.

El desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes ayuda a prevenir o abordar los conflictos que se presenten en el aula, ya que permiten una mejor comunicación de las necesidades de cada uno de los estudiantes, para un mayor respeto y el hallazgo de soluciones a los conflictos, evitando que éstos dañen las relaciones de convivencia.

En nuestro país los estudios con respecto a la sociedad nos demuestran que en las instituciones educativas solo existe la preocupación por la adquisición de aprendizajes, debemos estar conscientes que las habilidades sociales son relevantes en la escuela porque muchos de los niños y niñas muestran dificultades en ellas o en la aceptación por sus compañeros de aula, lo que repercute en problemas tales como: el fracaso y abandono escolar, la delincuencia y otros tipos de problemas en la vida adulta, muchos de estos problemas afectan a la sociedad; por

lo tanto, desarrollar y fortalecer las habilidades sociales supone prevenir graves problemas personales y sociales futuros.

Asimismo, esta investigación no sólo beneficiará a los estudiantes, sino a los futuros docentes, dado que servirá como antecedente para otras próximas investigaciones ligadas al desarrollo de las habilidades sociales; a la familia como órgano fundamental de la sociedad, ya que el hecho de desarrollar la parte socioafectiva en los estudiantes permite disminuir el porcentaje de repitencia y deserción escolar, las cuales se ven manifestadas al querer optar por una mejor calidad y estilo de vida.

5.3. PROBLEMA:

El problema del desarrollo de las habilidades sociales es un gran reto dentro de la Educación peruana actualmente, la cual se ve reflejada en la competencia que se plantea en el Currículo Nacional, La formación y consolidación de la identidad y autoestima. Lo cual se manifiesta en los estudiantes en un desenvolvimiento temeroso y poco activo dentro del aula.

Centrado el estudio en el ámbito de la investigación de manera concreta en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 88314 – Progreso Tandar, se pudo identificar un bajo desarrollo de las habilidades sociales, expresado en las siguientes características:

- No inician interacciones con otros porque tienen miedo de ser excluidos.
- Se muestra agresivo y hostil con los más débiles.
- Soluciona los problemas con los iguales de forma agresiva.
- Enrojece y tiembla cuando tiene que hablar en público.
- Se muestra tímido y tímida fuera de contextos conocidos.

Lo anotado caracteriza el bajo desarrollo de las habilidades sociales de los niños dentro del aula. En esta perspectiva, pretende desarrollar la investigación que contribuya a la solución de la misma. Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y personalidad.

A continuación, paso a detallar el problema, que va ser nuestro objeto de estudio.

¿La aplicación de un Programa de juegos dramáticos desarrolla las habilidades sociales en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la I.E. N°88314 – Progreso Tandar?

5.4. CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES:

5.4.1. Variable Independiente: Juegos dramáticos.

- **Definición conceptual:** Mayor (1987), citado por Carmen Morón Macías; define que el juego dramático es una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños y niñas adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representando objetos, personas y acciones. De esta manera el estudiante encuentra en el juego una forma de expresión de manera espontánea y libre, en la simulación de contextos reales y conocidos.
- **Definición operacional:** Conjunto de estrategias, conformadas por los siguientes juegos dramáticos; juego de roles, representación de cuentos, dinámicas cooperativas y pantomima.

5.4.2. Variable Dependiente: Habilidades sociales.

- **Definición conceptual:** Monjas “Un conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten relacionarse y convivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz”.
- **Definición operacional:** Conjunto de habilidades desarrolladas con la aplicación de los juegos dramáticos; las cuales son: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales y habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

5.4.3. Operacionalización de las variables:

a) Operacionalización de la variable independiente.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR
Juegos dramáticos.	Juego de roles	Representa actitudes de personas de su entorno. Se pone en el lugar de otros.
	Representación de cuentos	Expresa con brevedad y sencillez historias de su contexto local.
	Dinámicas cooperativas	Establece normas y funciones para el desarrollo del juego, estableciendo el objetivo.
	Pantomima	Transmite sentimientos y emociones con el movimiento del cuerpo y gestos de la cara.

b) Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
VARIABLE DEPENDIENTE	Habilidades básicas de interacción social.	Demuestra claramente el constante uso del saludo, del pedir por favor y de disculparse.	Suelo pedir disculpas cuando reconozco internamente que me he equivocado.
			Suelo pedir ayuda a mis amigos/as cuando estoy en un apuro.
			Saludo a todas las personas mayores fuera y dentro de la Institución Educativa.
	Habilidades para hacer amigos y amigas.	Manifiesta sus propios sentimientos de manera clara y expresiva. Realiza iniciaciones sociales dentro del aula con facilidad con sus pares.	Mis actitudes sirven de ejemplo o modelo dentro de mi aula.
			Se me hace fácil hacer nuevos amigos en ambientes diferentes.
			Se me hace fácil formar grupo con mis compañeras o compañeros.
	Habilidades conversacionales.	Demuestra iniciativa en conversaciones buscando la resolución de problemas. Expresa ideas que fomenten la cooperación en la gestión de trabajos y recursos del aula.	Me resulta fácil iniciar y mantener una conversación con una persona desconocida.
			Suelo reaccionar con soltura ante situaciones o hechos imprevistos.
			Colaboro de manera responsable con mis compañeros en un bien común.
	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	Expresa sustento en la defensa de sus derechos, en la toma de decisiones. Fundamenta sus razones para negarse adecuadamente ante una situación que no conviene a sus intereses.	Cuando en un grupo se habla mal de un/a amigo/a, lo defiendo.
			Suelo evaluar la situación antes de tomar una decisión.
			Me resulta fácil negarme cuando no me siento cómodo.

5.5. HIPÓTESIS:

La aplicación de juegos dramáticos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la I.E. N°88314 – Progreso Tandar.

5.6. OBJETIVOS:

5.6.1. Objetivo general:

- Demostrar el efecto de un programa de juegos dramáticos en el desarrollo de las habilidades sociales en los alumnos del quinto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 88314 – Progreso Tandar.

5.6.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la I.E N° 88314 – Progreso Tandar, antes de la aplicación del programa de juegos dramáticos.
- Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la I.E N° 88314 – Progreso Tandar, después de la aplicación del programa de juegos dramáticos.
- Contrastar los resultados de la aplicación del programa de juegos dramáticos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria de la I.E N° 88314 – Progreso Tandar. antes y después de la aplicación del programa de juegos dramáticos.

6. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

6.1. Tipo y diseño de investigación:

6.1.1. Tipo de investigación: Explicativa.

6.1.2. Diseño de investigación: Experimental, Pre experimental.

Donde:

GE: O1 X O2

Leyenda:

GE: Grupo experimental

O1: Pre-Test

X: Variable Experimental (Programa Juegos dramáticos)

O2: Pos-Test.

6.2. Población y muestra:

6.2.1. Población:

La Población estuvo constituido por los 132 estudiantes del quinto grado del nivel primario de la I. E. N° 88314 – Progreso Tandar.

6.2.2. Muestra:

La muestra se seleccionó empleando el muestreo no probabilístico, por conveniencia. Conformado por 17 estudiantes del quinto grado del nivel primario de la I. E. N° 88314 – Progreso Tandar.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación:

6.3.1. Técnicas:

- **Evaluación:** Mediante esta técnica los estudiantes proporcionaron información en forma activa y descriptiva acerca de la pertinencia en el desarrollo de las habilidades sociales.

6.3.2. Instrumentos

- **Test:** Es un instrumento elaborado en base a reactivos que permiten la medición del nivel de las habilidades sociales de los estudiantes del quinto grado del nivel primario de la I.E. N° 88314 – Progreso Tandar.

6.4. Procesamiento y análisis de la información

6.4.1. Nivel Descriptivo:

Para el procesamiento y análisis de datos del pre y pos test, se emplearon las herramientas que nos proporciona la Estadística Descriptiva que a continuación se señalan:

- Tablas de Frecuencias y porcentajes
- Medidas Estadísticas de Tendencia Central:
 - a) **Media aritmética:** es el centro de gravedad de la distribución, o fiel de la balanza entre todos los datos. Se calcula sumando los datos y dividiendo entre el tamaño de la muestra, esto es, entre el número de datos.
 - b) **Mediana:** es el valor que está en el centro de la distribución, es decir, el valor que supera a la mitad de los de la muestra y se ve superado por la otra mitad (salvo empates en ambos casos); se calcula buscando

el valor de la muestra que ocupa el lugar $(n+1)/2$, con los datos ordenados.

- c) **Moda:** es el valor de la variable que tiene mayor frecuencia en la muestra, es decir, el que se repite más (moda se asocia con lo más frecuente).

6.4.2. Nivel inferencial:

Para determinar la aceptación de nuestra hipótesis, trabajaremos en base a la técnica de comparación con los resultados de las aplicaciones del pre y pos test respectivamente, específicamente en los estadísticos de tendencia central.

7. RESULTADOS:

TABLA N° 01

HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL																
SUBINDICES	Suelo pedir disculpas cuando reconozco internamente que me he equivocado.				Suelo pedir ayuda a mis amigos/as cuando estoy en un apuro.				Saludo a todas las personas mayores fuera y dentro de la Institución Educativa.				Promedio			
	PRE		POST		PRE		POST		PRE		POST		PRE		POST	
	f	Pt	F	pt	f	pt	f	pt	f	pt	f	pt	f	pt	f	pt
SIEMPRE (5)	2	10	8	40	1	5	6	30	5	25	9	45	40	13.3	115	38.3
ALGUNAS VECES (3)	9	27	5	15	8	24	9	27	5	15	5	15	66	22	57	19
NUNCA (1)	6	6	4	4	8	8	2	2	7	7	3	3	21	7	9	3

FUENTE: Encuesta aplicada a quinto grado de Primaria I.E. N° 88314, en los meses de abril – octubre.

Con los datos del cuadro, que vincula los resultados del pre y pos test, queda demostrado que el “juegos de roles” como uno de los juegos dramáticos es efectivo para estimular el desarrollo de las habilidades de interacción social. Tal como se demuestra en los datos en la frecuencia SIEMPRE se obtuvo un promedio de 13.3 y luego del desarrollo del juego dramático, juego de roles, en la misma frecuencia se obtuvo un promedio de 38.3 en la frecuencia ALGUNAS VECES se obtuvo un promedio de 22 en el pre test y luego de la aplicación del juego de roles se obtuvo un promedio de 19 en el post y finalmente en la frecuencia de NUNCA en el pre test se obtuvo un promedio de 7 y después de la aplicación del juego de roles se obtuvo un promedio de 3.

GRÁFICO N° 01

HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL

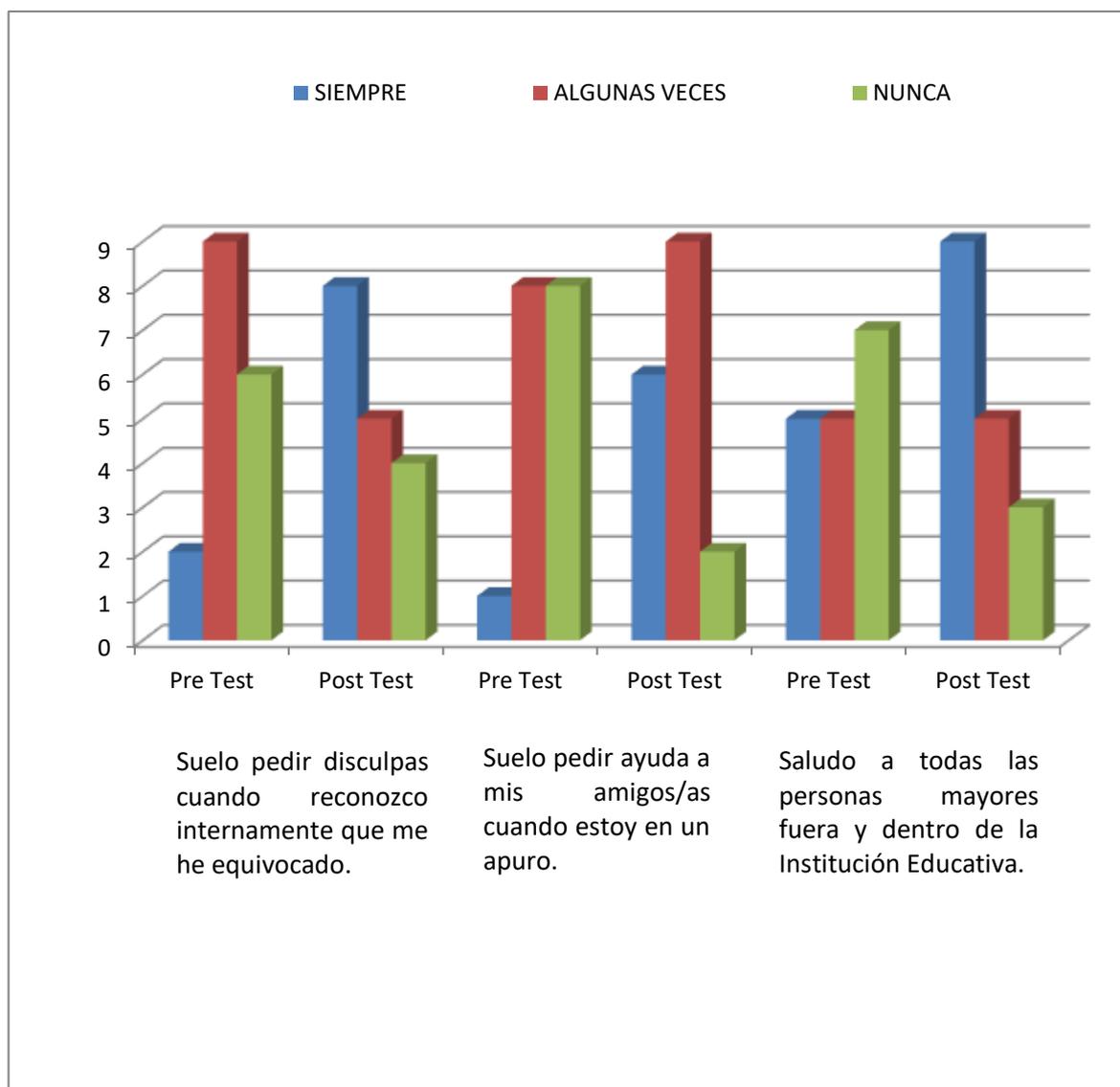


TABLA N° 02

HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS																	
SUBINDICES	Mis actitudes sirven de ejemplo o modelo dentro de mi aula.				Se me hace fácil hacer nuevos amigos en ambientes diferentes.				Se me hace fácil formar grupo con mis compañeras o compañeros.				Promedio				
	PRE		POST		PRE		POST		PRE		POST		PRE		POST		
	f	Pt	F	pt	f	pt	F	pt	f	Pt	f	pt	f	pt	f	pt	
SIEMPRE (5)	1	5	6	30	4	20	8	40	2	10	11	55	35	11.6	125	41.6	
ALGUNAS VECES (3)	9	27	9	27	7	21	5	15	10	30	4	12	78	26	54	18	
NUNCA (1)	7	7	2	2	6	6	4	4	5	5	2	2	18	6	8	2.6	

FUENTE: Encuesta aplicada a quinto grado de Primaria I.E. N° 88314, en los meses de abril – octubre.

Con los datos del cuadro, que vincula los resultados del pre y pos test, queda demostrado que la “representación de cuentos” como uno de los juegos dramáticos es efectivo para estimular el desarrollo de las habilidades para hacer amigos y amigas. Tal como se demuestra en el cuadro, las situaciones planteadas en el pre test, en la frecuencia SIEMPRE se obtuvo un promedio de 11.6 y luego del desarrollo del juego dramático, juego de roles, en la misma frecuencia se obtuvo un promedio de 41.6, en la frecuencia ALGUNAS VECES se obtuvo un promedio de 26 en el pre test y luego de la aplicación del juego de representación de cuentos, se obtuvo un promedio de 18 en el post y finalmente en la frecuencia de NUNCA en el pre test se obtuvo un promedio de 7 y después de la aplicación del juego de representación de cuentos se obtuvo un promedio de 2.6.

GRÁFICO N° 02

HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS

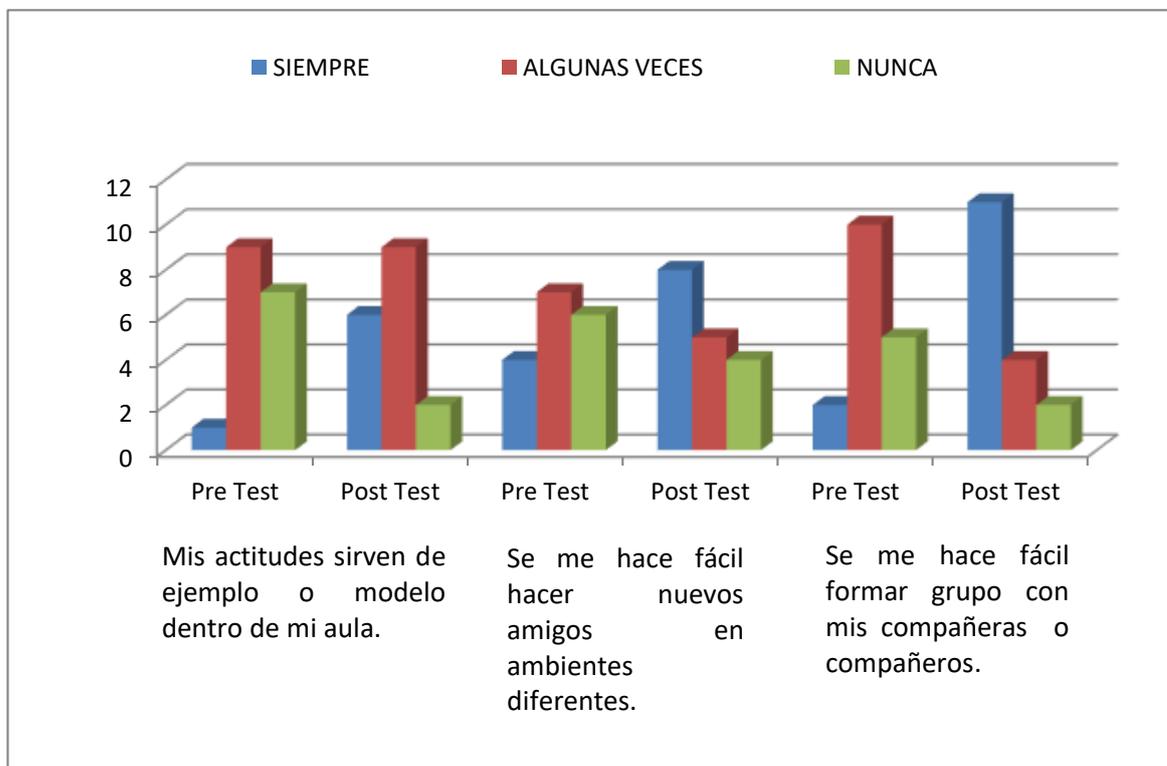


TABLA N° 03

HABILIDADES CONVERSACIONALES																	
SUBINDICES	Me resulta fácil iniciar y mantener una conversación con una persona desconocida.				Suelo reaccionar con soltura ante situaciones o hechos imprevistos.				Colaboro de manera responsable con mis compañeros en un bien común.				Promedio				
	PRE		POST		PRE		POST		PRE		POST		PRE		POST		
	F	Pt	F	Pt	f	pt	F	pt	f	Pt	f	pt	f	pt	f	pt	
SIEMPRE (5)	2	10	9	45	4	20	10	50	2	10	13	65	40	13.3	160	53.3	
ALGUNAS VECES (3)	11	33	6	18	8	27	4	12	7	21	2	6	81	27	36	12	
NUNCA (1)	4	4	2	2	5	5	3	4	8	4	2	2	13	4.3	8	2.6	

FUENTE: Encuesta aplicada a quinto grado de Primaria I.E. N° 88314, en los meses de abril – octubre.

Con los datos del cuadro, que vincula los resultados del pre y pos test, queda demostrado que las “dinámicas cooperativas” como uno de los juegos dramáticos es efectivo para estimular el desarrollo de las habilidades conversacionales. Tal como se demuestra en el cuadro, las situaciones planteadas en el pre test, en la frecuencia SIEMPRE se obtuvo un promedio de 13.3 y luego del desarrollo del juego dramático, en la misma frecuencia se obtuvo un promedio de 53.3, en la frecuencia ALGUNAS VECES se obtuvo un promedio de 27 en el pre test y luego de la aplicación del juego de dinámicas cooperativas, se obtuvo un promedio de 18 en el post y finalmente en la frecuencia de NUNCA en el pre test se obtuvo un promedio de 4.3 y después de la aplicación del juego de dinámicas cooperativas se obtuvo un promedio de 2.6.

GRÁFICO N° 03

HABILIDADES CONVERSACIONALES

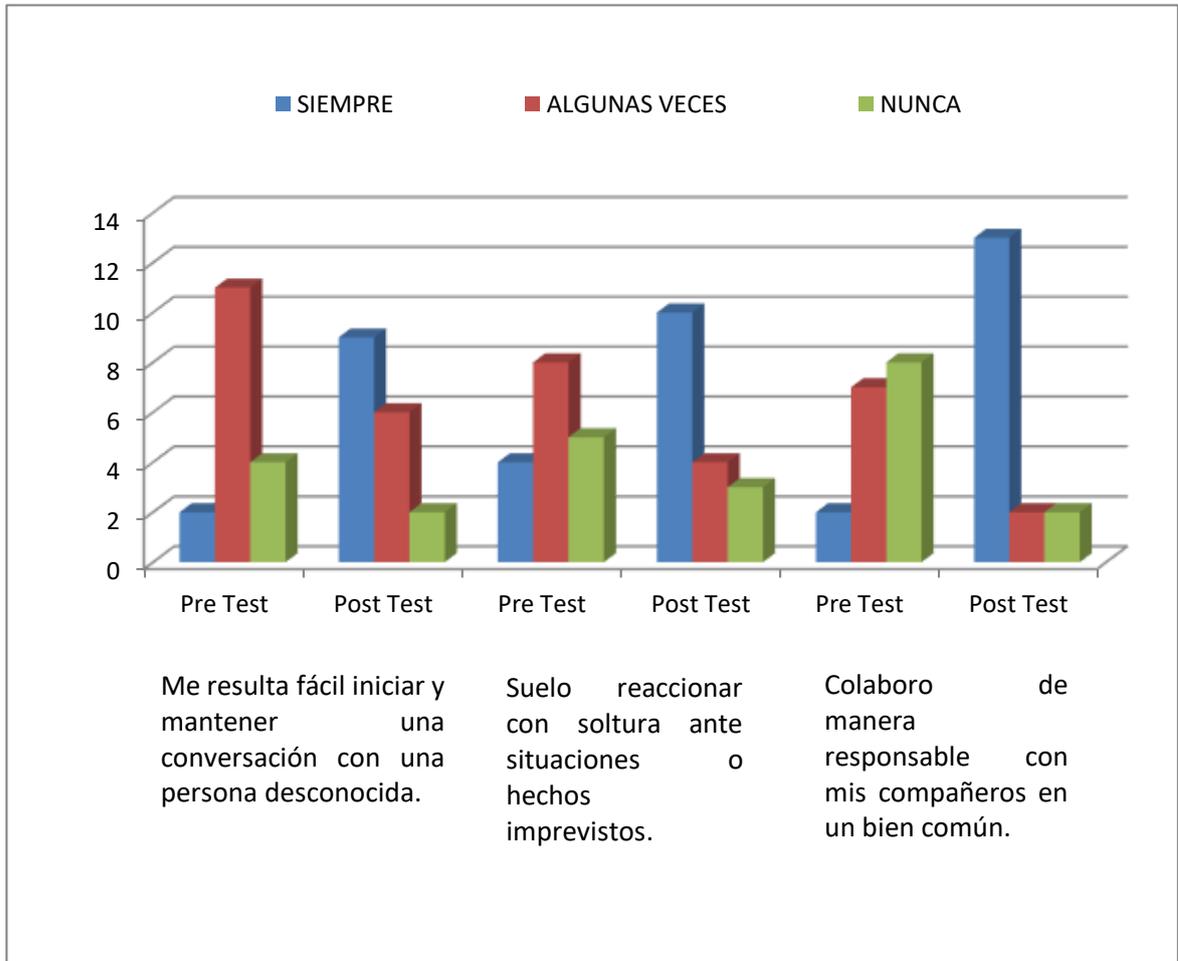


TABLA N° 04

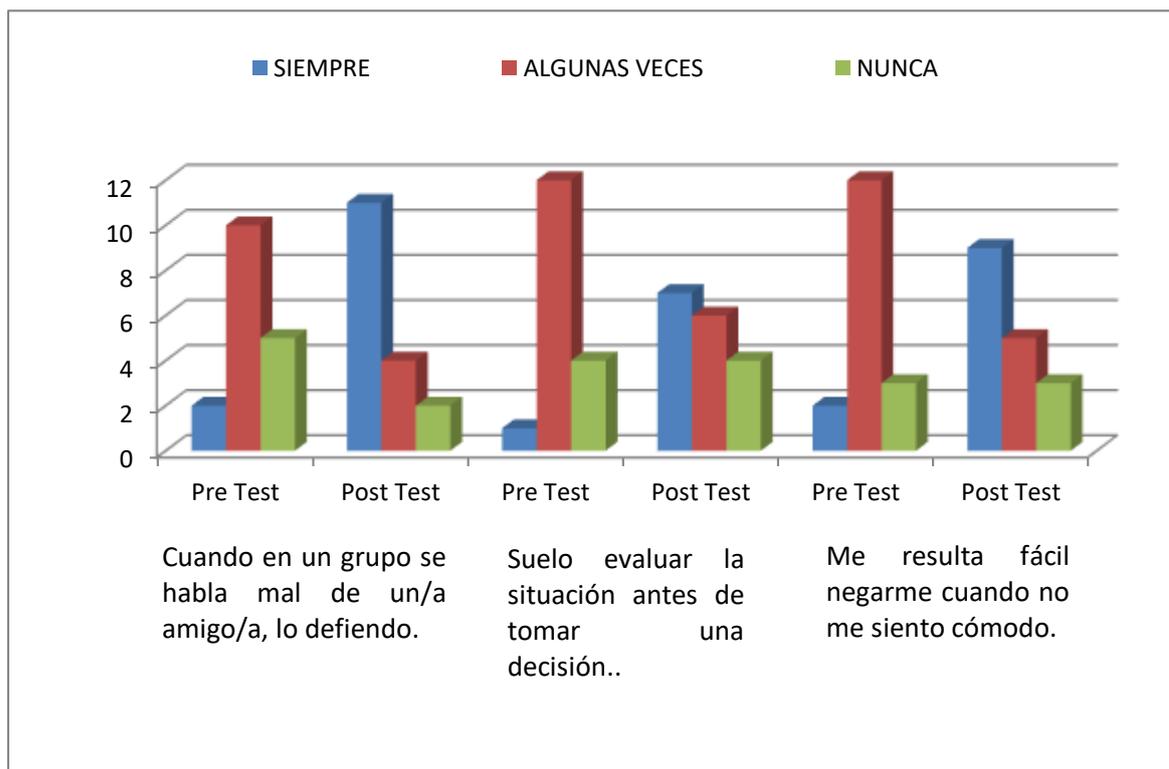
HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y OPINIONES																
SUBINDICES	Cuando en un grupo se habla mal de un/a amigo/a, lo defiendo.				Suelo evaluar la situación antes de tomar una decisión.				Me resulta fácil negarme cuando no me siento cómodo.				Promedio			
	PRE		POST		PRE		POST		PRE		POST		PRE		POST	
	F	Pt	F	pt	F	pt	F	pt	F	Pt	f	pt	f	Pt	f	pt
SIEMPRE (5)	2	10	11	55	1	5	7	35	2	10	9	45	25	8.3	135	45
ALGUNAS VECES (3)	10	30	4	12	12	36	6	18	12	36	5	15	102	34	45	15
NUNCA (1)	5	5	2	5	4	4	4	4	3	3	3	3	12	4	12	4

FUENTE: Encuesta aplicada a quinto grado de Primaria I.E. N° 88314, en los meses de abril – octubre.

Con los datos del cuadro, que vincula los resultados del pre y pos test, queda demostrado que el “juego pantomima” como uno de los juegos dramáticos es efectivo para estimular el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Tal como se demuestra en el cuadro, las situaciones planteadas en el pre test, en la frecuencia SIEMPRE se obtuvo un promedio de 8.3 y luego del desarrollo del juego dramático, en la misma frecuencia se obtuvo un promedio de 45, en la frecuencia ALGUNAS VECES se obtuvo un promedio de 34 en el pre test y luego de la aplicación del juego de pantomima, se obtuvo un promedio de 15 en el post y finalmente en la frecuencia de NUNCA en el pre test se obtuvo un promedio de 4 y después de la aplicación del juego de dinámicas cooperativas se obtuvo un promedio de 4.

GRÁFICO N° 04

HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y OPINIONES



8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN:

Respecto a la mejora de las habilidades sociales alcanzadas por los niños y niñas, los resultados obtenidos en el pre test evidencian que los estudiantes presentaban una deficiencia en sus habilidades sociales, entonces se puede inferir que los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 88314 de Progreso Tandar no han desarrollado adecuadamente sus habilidades sociales, por ello basándonos en los nuevos enfoques que nos plantean los estándares, los estudiantes deben de construir sus aprendizajes de manera activa, reflexionando a partir de estos mismos; para lograrlo es importante que el estudiante realice una serie de actividades que le permitan desarrollar un repertorio de acciones y conductas que hace que las personas se desenvuelvan eficazmente en su contexto social. Estas habilidades sociales en niños son algo complejo ya que están formadas por una variedad de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Todo esto va a provocar una gran influencia en las conductas y actitudes que tenga la persona en su relación e interacción con los demás.

Para lograr el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes se elaboró un proyecto en el cual se especifica la aplicación de los juegos dramáticos que les permitió conocerse a ellos mismos en relación con los demás, favoreció la empatía y el desarrollo de habilidades sociales como la integración en el grupo. María V. Mora (2009).

Dentro de las principales habilidades sociales que se desarrolló en los estudiantes comprende cuatro áreas fundamentales como son habilidades básicas de interacción social, las cuales están vinculadas a las habilidades que muchas veces son olvidadas pero que son necesaria para desenvolverse en su entorno social, tales como; el saludo, los favores y saber disculparse; las habilidades para hacer amigos, las cuales son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento positiva y mutuamente satisfactorias con los iguales, para ello reconocemos nuestros propios sentimientos, las iniciaciones sociales, relaciones con personas del sexo opuesto; también tenemos las habilidades conversacionales; las cuales le permiten a los estudiantes iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas

iguales y adultos; para ello es necesario, conocer la comunicación, resolución de conflictos y la importancia de saber cooperar y finalmente las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones; dentro de esta área se trabaja la asertividad como conducta interpersonal, las mismas que les ayudaran a defender los propios derechos y las opiniones, las tomas de decisiones y negarse adecuadamente.

También es importante conocer que la finalidad de la aplicación del juego dramático fue lograr una experiencia educativa que integre el lenguaje expresivo, basado en el juego y la actuación de los niños, posibilitando su expresión personal, su capacidad, actitud creativa y la mejora de sus relaciones personales.

Por ello fue necesario proporcionarles situaciones que les permitieron enriquecer el campo de su experiencia y mejorar sus relaciones a partir de las situaciones más diversas, superando inhibiciones, miedos y complejos, dándole un espacio y un tiempo para fortalecer la sensibilidad, la observación y la escucha para desarrollar la creatividad expresiva y contribuir al desarrollo integral de la personalidad de todos los niños y niñas sin distinción.

Para Piaget el juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo. En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es natural y espontáneo, para el niño implica una liberación de los conflictos, Piaget diferencio cuatro tipos de juego en relación con los estadios de desarrollo evolutivo del niño.

Mayor (1987) define que el juego dramático es una situación interactiva, reciproca y sincronizada donde los niños y niñas adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas y acciones, que tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa, que presenta dos aspectos básicos, la expresión dramática de representar personajes, situaciones o cosas y la expresión corporal; representando a través de su acción y movimiento de determinadas actitudes y estados de ánimo.

En la aplicación del programa de juegos dramáticos para desarrollar las habilidades sociales, se han programado actividades consideradas en sesiones que se aplicaron de acuerdo a un cronograma; entre los juegos dramáticos considerados para el desarrollo de las habilidades sociales tenemos; el juego de roles; el cual es una actuación en la que se utiliza gestos, acciones y palabras que representa las actitudes de la persona, características de sus ocupaciones, profesiones o formas de pensar de manera improvisada; que se aplicó para el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social, las dinámicas cooperativas, Kurt Lewin (1930) fundamentó el estudio del comportamiento individual y permitió la interpretación de los fenómenos grupales y sociales; que fue aplicado para el desarrollo de las habilidades conversacionales, la pantomima; que es una actuación muda, en la que el mensaje se transmite con el movimiento del cuerpo y los gestos de la cara y es enriquecedora en cuanto a la expresión de hábitos, costumbres, que facilita la comunicación entre individuos de forma directa en el proceso de aprendizaje, que se aplicó en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones y la representación de cuentos; como un relato breve de hechos imaginarios, que son esenciales en el cuento de carácter narrativo propios de su comunidad y su contexto. Lo que fue aplicado en el desarrollo de las habilidades para hacer amigos y amigas.

Se definió el programa como “programa de juegos dramáticos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de Educación Primaria”. El objetivo es su aplicación en nuestro contexto escolar y determinar el grado de efectividad en el desarrollo de las habilidades sociales. De ahí que se planifico y diseño 12 sesiones de aprendizaje que giraban en torno a contenidos que fortalecieron las habilidades sociales de nuestros alumnos y alumnas. El programa tiene relación con el programa aplicado por Delón (2005) quien en su estudio denominado “un programa de educación Física en el Proceso de socialización del niño” desarrolló una serie de competencias entre los niños de las diferentes secciones para estimular y favorecer el proceso de socialización mediante la participación grupal, el respeto de sus compañeros, el respeto a las reglas y normas

de conducta que se establecen en el juego o competencia, la disciplina, la solidaridad, la responsabilidad, perseverancia, espíritu de sacrificio y la voluntad.

La aplicación del programa de juegos ha contribuido al desarrollo de las habilidades sociales, las mismas que han generado resultados favorables de acuerdo a los niveles obtenidos en el pos test, en el cual podemos evidenciar que el mayor incremento se registró en el desarrollo de las habilidades conversacionales, utilizándose como reactivo el juego dramático de dinámicas cooperativas, lo más significativo dentro de esta habilidad, quedo registrado en la conducta de colaborar de manera responsable con sus compañeros en un bien común que se mantiene como aprendizaje social que se fortalece es la escuela.

Con la aplicación del programa de juegos dramáticos, se ha confirmado que la utilización de estos juegos fortalece el desarrollo de las habilidades sociales y estas a su vez favorecen al desenvolvimiento de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes, lo que está fundamentado en la teoría de Daniel Goleman, en su teoría de inteligencia emocional (1995), enfatiza la importancia de la competencia emocional, lo define como la habilidad de las personal para atender y percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa. Según Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples (1995) afirma que las potencialidades que nosotros poseemos se pueden desarrollar con la instrucción, la práctica y las experiencias del medio ambiente una de estas inteligencias denominado “inteligencias personales”.

La efectividad de los juegos dramáticos, para el tratamiento de las habilidades sociales y el fortalecimiento de los mismos, según los antecedentes considerados en esta investigación, muestra resultados muy parecidos y favorables, con la aplicación de talleres didácticos basados en el enfoque del aprendizaje colaborativo utilizando el material, fue positivo en el grupo experimental sección “A” debido a que mejoraron sus habilidades sociales. No obstante, en el grupo control sección “B” el porcentaje de estudiantes con alto grado de deficiencia se mantuvo, debido a que en este grupo no se aplicó la estrategia didáctica. Así mismo se contrastó la hipótesis planteada, donde la aplicación de talleres

didácticos basado en el enfoque del trabajo colaborativo utilizando el material impreso, mejoro significativamente las habilidades sociales tal como se observa que el valor de $P = 0,000 < 0.05$, es decir que hay una diferencia significativa entre las habilidades sociales específicamente en el asertividad obtenido en el pre test y post test.

Los resultados obtenidos evidencian, asimismo que la interacción docente - alumno y alumno - alumno es fundamental en el logro de las habilidades sociales. Se ha observado que cada habilidad puesta en práctica fundamenta la respuesta del otro en una combinación de la acción iniciada, de manera que la habilidad social no termina sin la acción del otro, es decir, la habilidad social supone beneficios para ambos implicados.

También hallamos relación con los resultados de la tesis de Moreno (2006) “Efectos de la aplicación de un programa de habilidades sociales sobre los problemas de comportamiento de las alumnas del 6° grado de Educación Primaria del CEP – Sagrado Corazón” de la ciudad de Trujillo en el que concluye que la aplicación del programa de habilidades sociales, ha contribuido a mejorar significativamente los problemas de comportamiento de las alumnas de la experiencia que asimismo a permitido disminuir significativamente las conductas sin inhibiciones de las alumnas, cuyos cambios producidos favorecen a pedir por favor, dar gracias, expresar quejas, saber conversar e interactuar de manera adecuada con los demás, mejorar al iniciar, mantener y finalizar las conversaciones de manera adecuada y disminuir significativamente los disturbios en relación con sus compañeras, los resultados nos indica que nuestros niños y niñas alcanzaron demostrar un alto grado de competencia e inserción social dentro y fuera del aula (76,6%) y participaron activamente dentro del grupo escolar, familiar y social, haciendo valer sus derechos y asumiendo sus responsabilidades (76,6%).

Por todo lo expuesto se afirma que las habilidades sociales pueden ser sometidas a cambios, modificaciones y fortalecimientos dependiendo del programa que se aplique respondiendo de manera adecuada las necesidades. En esta realidad se

aplica los juegos dramáticos, siendo los medios de verificación de su efectividad en los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

9.1. Conclusiones:

- ❖ Con la aplicación del pre test, se identificó que los niños y niñas del quinto grado de educación Primaria de la I.E. N°88314 de Progreso Tandar mostraban dificultades para relacionarse entre ellos y reaccionaban de manera violenta ante situaciones nuevas y desconocidas, es decir, se ubicaron en el nivel de nunca.

- ❖ Con la aplicación del post test, se identificó que los niños y niñas del quinto grado de educación Primaria de la I.E. N°88314 de Progreso Tandar mejoraron sus habilidades expresivas para comunicar sus sentimientos y sensaciones con fluidez y claridad. Permitiendo un trabajo en común que fortaleció las destrezas que implican la resolución de problemas de manera conjunta, la organización y el desarrollo de su personalidad a través de las diferentes técnicas de expresión e interacción corporal.

- ❖ En la comparación de los resultados obtenidos del pre y post test se puede observar que en un inicio los niños y niñas obtuvieron un promedio más alto en la categoría de ALGUNAS VECES (109) y luego del desarrollo del programa de juegos dramáticos los resultados cambiaron, obteniendo mayor promedio en la categoría de SIEMPRE (178.2), lo que nos permite afirmar que el desarrollo del de juegos dramáticos sí permite desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria.

9.2. Recomendaciones:

- ❖ Luego de haber llegado al consolidado de este trabajo, se recomienda que los juegos dramáticos que han sido empleados con los niños y niñas pueden orientarse a desarrollar un teatro escolar, en la cual se focalice la expresión oral y corporal como recurso didáctico que favorezca el aprendizaje en el aula con la puesta en escena de obras teatrales locales y creados por los niños.
- ❖ Dada la efectividad de las dinámicas cooperativas, se propone, que la aplicación de este juego, también puede ser enfocado en el desarrollo de las capacidades en el área de matemática, como recurso motivador; ya que fomenta el descubrimiento de procesos heurísticos en los estudiantes desarrollando un nivel cognitivo de representación enactivo.
- ❖ Se recomienda el uso de modelos de evaluación no convencionales como por ejemplo el video, fotografías y el dibujo; ya que estos plasman de manera precisa las emociones surgidas en el momento de la aplicación de los juegos. Así mismo se recomienda la participación de los padres de familia en la evaluación a partir del cambio que perciben en sus hijos en su desarrollo social, favoreciendo las relaciones con otras personas, la expresión, la aceptación de ellos mismos y la aceptación de ideas como impacto positivo de estos juegos en su vida familiar.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bañeres, D. (2008) Adolescentes y juegos de rol. En Doménech, B. (coord.), Estrategias didácticas (pp. 125-130). Barcelona: Grao
- Barbosa M. (2007) “Habilidades y representaciones sociales de alumnos de escuelas estatales del municipio de São Paulo” Brasil, UNIFIEO-FIEO
- Caballo V. (1987) Evaluación de las habilidades sociales. Pirámide, Madrid.
- Caballo V. (1993) Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta. Siglo XXI, España.
- Cabrera, A (2007) Algunas teorías modernas que explican la función del juego. Publicada en <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/viewFile/5653/20445>
- Calero. M (2003) El juego como un medio de aprendizaje. Alfomega, Argentina
- Calvo A., Ferreira, M., León, J. A., García, I., & Pérez, R. (2011). Un análisis DAFO sobre expresión corporal desde la perspectiva de la educación física actual. EmásF. Revista digital de Educación Física.
- Cañas J. (2009). Didáctica de la expresión dramática: una aproximación a la didáctica teatral en el aula. Octaedro, Barcelona.
- Cañas, J. (1984) Actuar para ser. Fundación Paco Natera, Barcelona.
- Cerda H. (1968). Teatro de títeres. Eudeba, Santiago de Chile.
- Coronel I. (2008) “Aprendemos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños del 5º grado de educación primaria de la Institución Educativa “Ramón Castilla Marquezado” – Distrito de Castilla – Piura. Perú, Universidad Cesar Vallejo.
- Domènech M. y Gálvez A. (1996). Técnicas y estrategias de dinámica de grupos. UOC, Barcelona.
- Galarza C. (2012) “Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E.N. Fe y Alegría 11, Comas-2012” Perú, Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

- García A. (2014) Arriba el telón: enseñar teatro y enseñar desde el teatro. Secretaría general técnica, España.
- Gardner H. (1993) Estructuras de la Mente; la teoría de las inteligencias múltiples. Basic Books, división de Harper Collins Publisher Inc., Nueva York
- García V. (1996) Manual de pedagogía teatral. Editorial Los Andes, Santiago de Chile.
- Goleman D. Inteligencia emocional. Kairos, Barcelona.
- Gómez E. (2011) “Desarrollo del juego en el aprendizaje significativo de los niños de Educación Primaria” Perú, Universidad Nacional del Santa.
- Herrera J. & Ojeda, V. (2008). Educación Diferencial y Pedagogía teatral. San Bernardo, Chile.
- Huizinga, J. (1998): Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura. Alianza, Madrid.
- Ministerio de Educación., (2015) Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. 2da edición depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú. Calle El Comercio s/n - San Borja
- Monjas, M. (1999): Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar (PEHIS). Cepe, Madrid.
- Moore C. (1995), El proceso de mediación, métodos prácticos para la resolución de conflictos. Granica, Buenos Aires; Argentina.
- Morón, C. (2011) El juego dramático en educación infantil. Publicado en <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>
- Motos, T. y Tejedo, F. (1987). Prácticas de dramatización. Humanitas, Barcelona.
- Peñarrieta R., & Faysse N. (2006). Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles. Universidad Mayor de San Simón, Facultad de Ciencias Agrícolas y Pecuarias, San Simón.
- Piaget J. & Inhelder, B. (1995). Psicología del niño. Morata, Madrid.
- Rivera M. (2008) desarrollando habilidades sociales en los niños y niñas a través del juego, publicado en

<http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=YCYq9LHk1tw%3D&tabid=1282&mid=3693>.

Roberts P. (2004) El mimo. El arte del silencio. ICE Universidad de Deusto, Bilbao.

Rodríguez E. (2010) “Talleres didácticos basados en el enfoque del aprendizaje colaborativo utilizando el material impreso, para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del 3° de Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, en Chimbote en el año 2010” Perú, Universidad San Pedro.

Sarlé, P. (2008). Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos. Noveduc, Buenos Aires.

Vigotsky, L. (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño. Grijalbo, Barcelona.

11. ANEXOS Y APÉNDICES.

Anexo 1

PROGRAMA ACADÉMICO DE APLICACIÓN DE JUEGOS DRAMÁTICOS

I- DATOS GENERALES:

1.- DENOMINACIÓN: “Jugamos para relacionarnos y desarrollar nuestras habilidades”

2.- DATOS INFORMATIVOS:

2.1. UGEL: Pallasca

2.2. I.E.: N°88314

2.3. LUGAR: Progreso Tandar

2.4. DISTRITO: Conchucos

2.5. DIRECTOR: Aguilar Paredes Isabel

2.6. GRADO: Quinto

2.7. N° ALUMNOS: 17

2.8. DURACIÓN:

INICIO: Mayo 2017

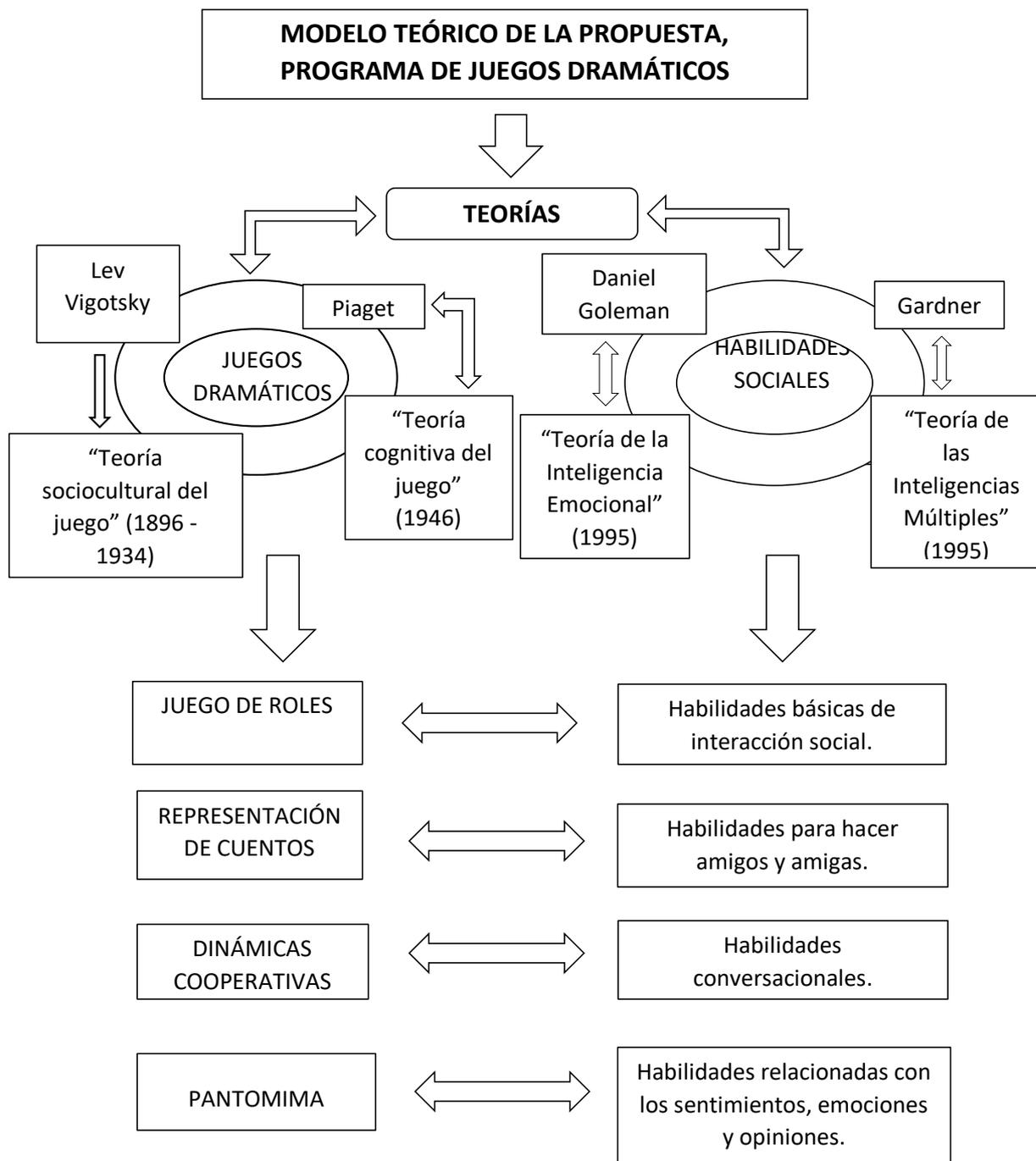
TERMINO: Setiembre 2017

II- FUNDAMENTACIÓN:

En todos los grupos de niños y niñas hay algunos y algunas que experimentan dificultades para relacionarse con los demás independientemente de la edad, sexo, contexto social, actividad o situación, hay niños y niñas que de forma esporádica y puntual o bien de forma crónica, sufren o la pasan mal o no disfrutan cuando interactúan con las otras personas.

Por lo tanto, desarrollar habilidades sociales en nuestros niños y niñas supone prevenir graves problemas personales y sociales futuros. Así que el presente programa pretende asumir estos retos y lograr que los estudiantes sean habilidades sociales que le ayuden a relacionarse y desenvolverse en la sociedad.

III- MODELO TEÓRICO:



IV- OBJETIVOS DE LA PROPUESTA:

4.1. Objetivo General

- Promover el desarrollo de las habilidades sociales mediante un programa de juegos dramáticos en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la I.E N° 88314.

4.2. Objetivos Específicos

- Diseñar las actividades del programa de juegos dramáticos.
- Aplicar las actividades del programa de juegos dramáticos.
- Evaluar las actividades del programa de juegos dramáticos.

V- ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA:

Nº	SESIÓN	OBJETIVO	CONTENIDOS	JUEGO DRAMÁTICO	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUM.
01	“Practicamos el saludo para fortalecer nuestras relaciones personales”	Que los niños y niñas practiquen el saludo dentro y fuera de la Institución Educativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral. 	Juego de roles.	45’	Manifiesta claramente la importancia del saludo.	Escala valorativa
02	“Demostramos actitudes positivas dentro del aula – pedimos por favor”	Que los niños y niñas pidan por favor; para mantener las buenas relaciones en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral 	Juego de roles.	45’	Expresa de manera coherente la importancia de pedir por favor dentro del aula.	Escala valorativa
03	“Practicamos la habilidad de disculparse y dar las gracias”	Que los niños y niñas sepan disculparse y den gracias ante cualquier situación dentro y fuera de la Institución Educativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral 	Juego de roles.	45’	Expresa de manera coherente la importancia de pedir disculpas entre compañeros.	Escala valorativa
04	“Reforzamos nuestras habilidades sociales y valoramos las de los demás”	Que los niños y niñas demuestren respeto hacia los demás.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral 	Representación de cuentos	45’	Explica de manera acertada sus habilidades sociales.	Escala valorativa
05	“Hacemos buenos amigos y aprendemos buenas relaciones en el proceso”	Que los niños y niñas se relacionen de manera adecuada dentro y fuera de la Institución Educativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral. 	Representación de cuentos	45’	Expresa de manera clara la importancia de las relaciones personales para la construcción de los aprendizajes.	Escala valorativa
06	“Desterremos el rechazo; relacionándonos con el sexo opuesto”	Que los niños y niñas se relacionen con sus compañeros sin deferencia de sexo dentro y fuera de la Institución Educativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral. 	Representación de cuentos	45’	Manifiesta de manera clara todas las formas de rechazo dentro del aula.	Escala valorativa

07	“Aprendemos a escuchar; para mantener una buena comunicación”	Que los niños y niñas desarrollen la habilidad de escuchar dentro y fuera de la Institución Educativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral. 	Dinámicas cooperativas	45’	Manifiesta de manera exacta la importancia de saber escuchar y mantener una conversación.	Escala valorativa
08	“Demostramos tolerancia durante la resolución de conflictos”	Que los niños y niñas demuestren su capacidad para resolver problemas dentro y fuera de la Institución Educativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral. 	Dinámicas cooperativas	45’	Expresa de manera coherente las actitudes adecuadas ante un conflicto.	Escala valorativa
09	“Somos cooperativos y fortalecemos nuestros aprendizajes”	Que los niños y niñas practiquen la cooperación como medio para la construcción de sus aprendizajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral. 	Dinámicas cooperativas	45’	Sustenta acertadamente la importancia de la cooperación para mejorar el trabajo en el aula.	Escala valorativa
10	“Defendemos nuestros derechos, demostrando nuestra asertividad”	Que los niños y niñas defiendan de manera autónoma sus propios derechos y al mismo tiempo valoren el de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral. 	Pantomima	45’	Expresa acertadamente la importancia de hacer respetar nuestros derechos.	Escala valorativa
11	“Demostramos seguridad al momento de tomar nuestras decisiones”	Que los niños y niñas sean capaces de tomar sus propias decisiones asumiendo una actitud positiva,.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos. • Expresión oral. 	Pantomima	45’	Sustenta acertadamente la importancia de tomar decisiones adecuadas.	Escala valorativa
12	“Aprendemos a decir no de manera respetuosa”	Que los niños y niñas reconozcan sus propias limitaciones y aprendan a decir que no de acuerdo a sus intereses.	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo. • Sistematización • Comprensión de textos • Expresión oral. 	Pantomima	45’	Manifiesta acertadamente la importancia de negarse adecuadamente.	Escala valorativa

VII- METODOLOGIA:

- ✓ Juegos de roles: Es una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras. Se representa las actitudes de las personas, características de sus ocupaciones o profesiones, o las formas de pensar de manera improvisada.
- ✓ Representación de cuentos: Es una escenificación de un relato breve y artístico de hechos imaginarios. Son esenciales en el cuento el carácter narrativo, la brevedad del relato, la sencillez de la exposición y del lenguaje y la intensidad emotiva.
- ✓ Dinámicas cooperativas: Busca explicar los cambios internos que se producen como resultado de las fuerzas y condiciones que influyen en los grupos como un todo y de cómo reaccionan los integrantes. Las dinámicas de grupo adquieren un valor específico de diversión que estimula: Emotividad, Creatividad, Dinamismo o Tensión positiva.
- ✓ Pantomima: Es una actuación muda, en la que el mensaje se transmite con el movimiento del cuerpo y los gestos de la cara. Es necesario elegir cuidadosamente las actitudes o reacciones que puedan transmitir mejor el mensaje, y utilizar expresiones, gestos o movimientos conocidos por todos y exagerarlos un poco al hacerlos.

VIII- EVALUACIÓN

Es permanente porque se evalúa el nivel de logro durante cada uno de las sesiones de aprendizaje del programa.

IX- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Personal Social de quinto grado de Educación Primaria – MINEDU
- Monjas, M. (1999): Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar (PEHIS). Cepe, Madrid.

Anexo 2

TEST DE HABILIDADES SOCIALES

Nombre y Apellidos:

Edad: _____ FECHA: _____

Instrucciones: Marca con un aspa (X) la casilla correspondiente según te ocurra SIEMPRE, ALGUNAS VECES o NUNCA lo que se indica en cada situación.

N°	SITUACIONES	OCURRENCIAS		
		siempre	Algunas veces	Nunca
HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL				
01	Suelo pedir disculpas cuando reconozco internamente que me he equivocado.			
02	Suelo pedir ayuda a mis amigos/as cuando estoy en un apuro.			
03	Saludo a todas las personas mayores fuera y dentro de la Institución Educativa.			
HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS				
04	Mis actitudes sirven de ejemplo o modelo dentro de mi aula.			
05	Se me hace fácil hacer nuevos amigos en ambientes diferentes.			
06	Se me hace fácil formar grupo con mis compañeras o compañeros.			
HABILIDADES CONVERSACIONALES				
07	Me resulta fácil iniciar y mantener una conversación con una persona desconocida.			
08	Suelo reaccionar con soltura ante situaciones o hechos imprevistos.			
09	Colaboro de manera responsable con mis compañeros en un bien común.			
HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y OPINIONES				
10	Cuando en un grupo se habla mal de un/a amigo/a, lo defiendo.			
11	Suelo evaluar la situación antes de tomar una decisión.			
12	Me resulta fácil negarme cuando no me siento cómodo.			

RESULTADOS:

Ocurrencias:

SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
5	3	1

Valoración:

ASPECTOS	PUNTAJE
Habilidades básicas de interacción social	
Habilidades para hacer amigos y amigas	
Habilidades conversacionales	
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	
Puntaje Total	

Nivel Valorativo:

- a) Bueno : De 48 a 60 puntos
- b) Regular : De 32 a 47 puntos
- c) Bajo : De 16 a 31 puntos
- d) Muy Bajo : De 0 a 15 puntos

RESULTADO DEL PARTICIPANTE:

PUNTAJE	
NIVEL VALORATIVO	

SESIÓN N° 01

“PRACTICAMOS EL SALUDO PARA FORTALECER NUESTRAS
RELACIONES PERSONALES”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben una secuencia de imágenes de manera individual. ✓ Dialogan sobre lo que observan en las imágenes. ✓ Responden de manera ordenada a las interrogantes: ¿Sobre qué creen que están dialogando? ¿Cómo debemos de iniciar un dialogo con alguien que no conocemos? ✓ Dialogan con la profesora dando sus puntos de vista. 	<p>Secuencia</p> <p>Diálogo.</p> <p>Lluvia de ideas.</p>	Material impreso
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboran de manera creativa los materiales a usar para representar una situación diaria en la escuela relacionada al saludo. ✓ Representan la situación planteada en la lectura. ✓ Observan atentamente la situación presentada. ✓ Comentan sobre la situación presentada. ✓ Opinan de manera espontánea sobre el comportamiento del personaje principal. ✓ Expresan la importancia de la práctica del saludo, que tipos de saludos existen; etc. 	<p>Diálogo.</p> <p>Trabajo en grupo.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p>
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboran de manera democrática las normas de comportamiento y buenas costumbres dentro de la Institución Educativa. ✓ Desarrollan de manera individual una ficha de acuerdo al tema trabajado. 	<p>Lluvia de ideas</p> <p>Trabajo en grupo.</p>	<p>Papel sabana.</p> <p>Papel bond</p>
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboran a nivel de grupo carteles motivadores para la práctica del saludo dentro y fuera de la escuela. 	<p>Diálogo.</p>	<p>Cartulina</p> <p>Plumones</p>

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Manifiesta claramente la importancia del saludo.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

EL SALUDO

El saludo es la manera que tenemos los seres humanos de reconocer la presencia de otros seres humanos, así como de expresarles nuestro cariño y reconocimiento. Hay saludos verbales y saludos no verbales.



ACTIVIDADES:

1. Explica con tus propias palabras qué es saludarse y por qué lo hacemos:

2. Di a cuáles que personas debemos saludar y a cuáles no:

3. Cuenta la importancia que tiene para ti que te saluden.

4. Escribe un ejemplo de saludo verbal y otro de saludo no verbal

SESIÓN N° 02

“DEMOSTRAMOS ACTITUDES POSITIVAS DENTRO DEL AULA – PEDIMOS POR FAVOR”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben una ficha informativa sobre la importancia de pedir por favor. ✓ Leen a nivel de grupo y debaten de acuerdo al contenido de la lectura. ✓ Expresan sus ideas de manera clara a través de un plenario. 	<p>Diálogo. Lluvia de ideas. Plenario</p>	Material impreso
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulan a nivel de grupo, situaciones inversas a las presentadas en la lectura. ✓ Leen sus trabajos y sustentan la importancia de “pedir por favor” ✓ Preparan de manera grupal una situación en la cual expresan “el pedir un favor” dentro del aula. ✓ Construyen de manera creativa los materiales a usar para representar dicha situación. ✓ Representan dicha situación a través de la estrategia “juego de roles” ✓ Opinan de manera espontánea sobre el contenido de lo representado. ✓ Expresan claramente la importancia del “del pedir por favor”, como ayuda a las buenas relaciones entre compañeros dentro del aula. 	<p>Diálogo. Trabajo en grupo.</p>	<p>Cartulina. Tijera Goma Cinta de embalaje</p>
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben un cómic, y crean su propia historia en la que aparezca un favor. 	- Trabajo en grupo.	Papel bond Material impreso

	✓ Elaboran sus compromisos a nivel individual de acuerdo al tema trabajado.		
SALIDA	✓ Sintetizan la sesión, rescatando la importancia de la práctica del pedir por favor.	Diálogo.	

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Expresa de manera coherente la importancia de pedir por favor entro del aula.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

LOS FAVORES

Pedir un favor significa solicitar a una persona que haga algo por ti y hacer un favor, implica hacer a otra persona algo que nos ha pedido. Y es que solicitar favores es un derecho que tenemos todos, entendiendo siempre que el otro tiene también el derecho a negarlos. Procura ser breve y directo, sin dar rodeos, ni explicaciones y sobre todo procura solicitar aquello que el otro pueda razonablemente concederte.

En este caso es muy importante evitar pensamientos negativos previos a la petición como "sé que no me lo va a conceder", "me va a decir que no", "se va a molestar", etc.

Es fundamental saber pedir favores de manera correcta, sin exigencias y de manera cordial; ya que esto hace que la relación entre las personas sea más agradable y además esa persona estará más deseosa de ayudarte. También es sumamente importante nuestra respuesta cuando alguien nos ha hecho un favor, ya que se debe reconocer a esa persona el favor que nos ha hecho, así nuestro amigo se sentirá más recompensado.



SESIÓN N° 03

“PRACTICAMOS LA HABILIDAD DE DISCULPARSE Y DAR LAS GRACIAS”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben una ficha de lectura titulada: “el dibujo de Sergio”. ✓ Leen a nivel de grupo y debaten de acuerdo al contenido de la lectura. ✓ Responden a interrogantes de acuerdo al contenido de la lectura: ¿Cuál es la opción que debería elegir Tomás? ¿Qué opción elegirías tú? ¿Por qué? 	<p>Diálogo. Lluvia de ideas. Plenario</p>	Material impreso
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizan a su grupo para representar la situación de acuerdo a la lectura. ✓ Construyen de manera creativa los materiales a usar para representar dicha situación. ✓ Representan las diversas opciones que Tomás tendría que elegir a través de la estrategia “juego de roles” ✓ Opinan de manera espontánea sobre el contenido de lo representado. 	<p>Diálogo. Trabajo en grupo.</p>	<p>Cartulina. Tijera Goma Cinta de embalaje</p>
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Definen a nivel de grupo la importancia de pedir disculpas y dar las gracias. ✓ Elaboran sus papelotes a partir de sus ideas y los sustentan a sus compañeros. <p>- Antes de practicar esta habilidad, debemos tener claro lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La gran variedad de formas posibles que hay de soldar algo que se ha roto entre dos personas 	<p>- Trabajo en grupo. -Lluvia de ideas. Diálogo</p>	<p>Papel bond Papel sabana Plumones Cinta de embalaje</p>

	<p>2. Que hacerlo no es rebajarse sino engrandecerse.</p> <p>- Los “pasos” que hay que dar para hacer bien esta habilidad y no crear un problema mayor, son:</p> <p>1. Preguntarme interiormente qué tengo que hacer (si debo disculparme por algo o es mejor callarme)</p> <p>2. Pensar interiormente de cuántas maneras puedo hacerlo (a solas o delante de otros, cara a cara o por teléfono, diciéndole esta cosa o tal otra, etc).</p> <p>3. Decidir qué manera es la mejor y hacerla asertivamente.</p> <p>✓ Reciben un cuestionario y lo desarrollan de manera individual.</p>		Cuestionario
SALIDA	<p>✓ Sintetizan la sesión, rescatando la importancia de pedir disculpas y dar las gracias.</p>	Diálogo.	

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Expresa de manera coherente la importancia de pedir disculpas entre compañeros.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

EL DIBUJO DE SERGIO

Tomás está en casa terminando una ficha que tiene que entregar mañana para la clase de dibujo, le está quedando muy bien porque su compañero Sergio le prestó su dibujo para que él pudiera guiarse mejor. Al terminar recoge su mesa y mancha la ficha de Sergio con la merienda. Al día siguiente Tomás y Sergio se ven, ¿qué pasará?

- Opción A: Tomás le entrega la ficha a Sergio y le dice que ya se la había dado manchada, así que no es culpa suya; Sergio muy preocupado por no poder entregar su dibujo y disgustado con Tomás le promete que nunca más le prestará nada.

- Opción B: Tomás no se atreve a darle la ficha a Sergio y le dice que se le olvidó en casa. Sergio le pide que se lo comenté al profesor de dibujo, ya que pensará que no la hizo y lo suspenderá, a lo que Tomás le responde que ese no es su problema. Sergio se enfada.

- Opción C: Tomás le enseña la ficha manchada a Sergio y le pide disculpas, se ofrece para hablar con el profesor de dibujo para explicar que él ha sido el responsable de las manchas en la ficha de Sergio. Sergio está preocupado por lo que pensará su profesor, pero entre los dos seguro hacen que el profesor comprenda lo ocurrido. Además, Tomás no lo ha hecho intencionalmente, se ha disculpado y quiere ayudarlo, no merece la pena enfadarse con su compañero, esas cosas pasan.

CUESTIONARIO

NOMBRES Y APELLIDOS:

.....

FECHA:.....

Responde a las siguientes preguntas:

1.- ¿Qué me gustó de la actividad de hoy?

2. ¿Crees que pedir perdón en los conflictos permite mejorar relaciones?

3. Pon algunos ejemplos en que hayas pedido perdón en la vida cotidiana y explica las consecuencias.

4. ¿Piensas que te puede resultar de utilidad lo aprendido hoy en esta actividad?

5. Piensa si te has encontrado en alguna situación en la que consideras que todo hubiera sido mejor si hubieras pedido perdón.

SESIÓN N° 04

“REFORZAMOS NUESTRAS HABILIDADES SOCIALES Y VALORAMOS
LAS DE LOS DEMÁS”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<p>✓ Reciben a nivel de grupo una serie de situaciones.</p> <p>✓ Leen a nivel de grupo y debaten de acuerdo a las situaciones que se les presenta.</p> <p>Estás la institución educativa, es principios de clases y no conoces a nadie y donde te das cuenta de que todos ya se conocen y han formado sus grupos desde años anteriores.</p> <p>Estás en casa. Tus padres deciden irse unos días a visitar a tus abuelitos, pero a ti no te apetece nada porque ya tenías planes con tus amigos. ¿Cómo te sentirías? ¿Qué harías?</p> <p>En tu salón de clases, es el cumpleaños de un compañero. Éste decide celebrarlo en su casa y tú piensas que estás invitado en el grupo de amigos, pero para tu sorpresa no te invitan a la fiesta. ¿Cómo te sentirías? ¿Qué harías?</p> <p>✓ Responden a las interrogantes formuladas en las fichas que se les entregó; después de debatir a nivel de grupo.</p>	<p>Diálogo.</p> <p>Lluvia de ideas.</p> <p>Plenario</p>	<p>Material impreso</p> <p>Cartulinas</p>
PROCESO	<p>✓ Debaten de manera ordenada sobre lo importante que es aceptar a los demás y aceptarse uno mismo para poder asimilar cualquier situación que se nos presenta en la vida.</p> <p>✓ Reciben tarjetas con palabras que les permitirá debatir y formular sus propias opiniones con respecto al tema.</p>	<p>Diálogo.</p> <p>Trabajo en grupo.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p> <p>Cinta de embalaje</p>

AYUDAR

DAR CARIÑO O UN MIMO

COMPARTIR

FUE BUENO

HIZO CASO

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulan ejemplos de acuerdo a las situaciones presentadas, presentando casos de su vida diaria. ✓ Narran cuentos de su localidad, que explique el tema. ✓ Representan el cuento la “Suerte del Shulquita” ✓ Dialogan después de la actividad sobre cómo se han sentido y ¿Qué es lo que han podido sentir sobre las emociones de sus compañeros? 		
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollan una ficha de manera individual de sus propias actividades dentro del aula. ✓ Se comprometen a aceptar a los demás y aceptarse a ellos mismos con sus características personales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en grupo. -Lluvia de ideas. Diálogo 	Ficha
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sintetizan la sesión, rescatando la importancia de aceptarse a sí mismo y al mismo tiempo de aceptar a los demás. 	Diálogo.	

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Explica de manera acertada sus habilidades sociales.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

		DÍA	QUÉ HICE
AYUDÉ			
DI CARIÑO			
COMPARTÍ			
FUI BUENO			
HICE CASO			

SESIÓN N° 05

“HACEMOS BUENOS AMIGOS Y APRENDEMOS BUENAS RELACIONES EN EL PROCESO”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participan en la dinámica del “Reloj” ✓ Coordinan sus horarios para conversar con sus compañeros. ✓ Realizan la actividad siguiendo las manecillas del reloj para conversar en parejas. ✓ Formulan sus preguntas de acuerdo a las letras del nombre del compañero con el que se están entrevistado. 	<p>Diálogo.</p> <p>Lluvia de ideas.</p> <p>Dinámica.</p>	<p>Papel</p> <p>Lapicero</p>
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben unas tarjetas con diversas situaciones que se presentan en el aula de manera diaria. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Estás en tu salón y el profesor te propone participar en un trabajo de componer un poema para tu colegio; tú consideras que sería buena idea incluir a uno de tus compañeros que sabe mucho de redacción, pero es un chico tímido</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Estás en casa, haciendo tu trabajo. Quieres pedirle a tu mamá que te ayude; pero ella está muy ocupada haciendo limpieza en casa.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Te han regalado una pelota nueva. Pero no hay tus amigos para jugar. Sabes que tienes un vecino que recién ha llegado y es de tu edad y</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogan a nivel de grupo sobre el contenido de las tarjetas. ✓ Plantean sus respuestas de manera coherente. 	<p>Diálogo.</p> <p>Dinámica de grupo.</p> <p>Lluvia de ideas.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Plumones</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p> <p>Cinta de embalaje</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explican sus respuestas a través de situaciones similares de su vida. ✓ Narran cuentos de su comunidad que tenga relación con el tema tratado. ✓ Escenifican el cuento de “Juan osito” 		
APLICACIÓN	✓ Desarrollan una ficha d manera individual sobre el contenido del tema trabajado.		Ficha
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifiestan su apreciación de acuerdo al trabajo realizado. ✓ Evalúan su desempeño de manera responsable a través de las siguientes interrogantes: 	Diálogo.	

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Expresa de manera clara la importancia de las relaciones personales para la construcción de los aprendizajes.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

SOY BUENO EN:

1.	
2.	
3.	
4	
5	

SESIÓN N° 06

“DESTERREMOS EL RECHAZO; RELACIONANDONOS CON EL SEXO
OPUESTO”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leen la siguiente lectura con atención. “El taller de electricidad de Sandra Durán” ✓ Dialogan entre compañeros sobre la actitud de Manuel. ✓ Identifican el tipo de rechazo que está sufriendo Sandra. ✓ Explican las formas de rechazo que se han manifestad dentro el aula. ✓ Expresan sus sentimientos al ponerse en el lugar de esa persona rechazada. 	<p>Diálogo.</p> <p>Lluvia de ideas.</p> <p>Plenario</p>	<p>Material impreso</p>
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Debaten sobre el contenido de la lectura y a través de lluvia de ideas a nivel de grupo; mencionan las acciones que se deben de tener en cuenta para poder mantener buenas relaciones entre amigos. ✓ Construyen carteles con sus ideas de manera creativa. ✓ Explican sus ideas a sus compañeros manifestando su opinión personal. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Aceptamos otras costumbres, aunque sean diferentes a las nuestras.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Evitamos tomar las cosas de los demás sin permiso.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Llamamos a cada uno por su nombre, sin ponerles apodos.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Escuchamos las opiniones de los demás.</p> </div> </div>	<p>Diálogo.</p> <p>Dinámica de grupo.</p> <p>Lluvia de ideas.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Plumones</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p> <p>Cinta de embalaje</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Narran los cuentos de su comunidad que tengan relación con el tema. ✓ Organizan a su grupo para representar el cuento la “Hija del Supay” 		
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ubican en su aula al compañero o compañera con la que más afinidad comparten (de manera anónima) y escriben todas sus cualidades y defectos que ellos consideran. ✓ Mencionan con seguridad el nombre de su compañero o compañera y le dan lectura a su trabajo; manifestándole su afecto por poseer su amistad. ✓ Reciben una hoja de trabajo grupal; y debaten de acuerdo a las preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lluvia de ideas - Trabajo en grupo. 	Material impreso.
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifiestan su apreciación de acuerdo al trabajo realizado. ✓ Evalúan su desempeño de manera responsable a través de las siguientes interrogantes: ¿Pude relacionarme bien con los demás? ¿He sido respetuoso con mis amigos y amigas? 	Diálogo.	Cartulinas Plumones

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Manifiesta de manera clara todas las formas de rechazo dentro del aula.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

TALLER DE ELECTRICIDAD SANDRA DURÁN

Texto sobre Sandra Durán:

“Sandra Durán es una chica de 23 años. Tras finalizar sus estudios de Formación Profesional, por la rama de electricidad, comenzó a trabajar en una empresa privada de electricidad. Pero hace cuatro meses decidió crear su propio taller de reparaciones y montajes eléctricos: “Taller de Electricidad Sandra Durán”. Poco a poco se va ganando la confianza de los clientes; aunque con mucho trabajo, parece que sale adelante con su negocio. Patricia sabe que está perfectamente cualificada para desempeñar su labor profesional, varios años trabajando con hombres le han demostrado que no existen barreras de sexo en su profesión. Además, era muy respetada por sus compañeros. Ahora pretende convertirse en una pequeña empresaria”.

Texto sobre Manuel Gómez:

“Manuel Gómez es un hombre de 35 años que está terminando de construir su propia casa. Necesita un electricista cualificado que pueda llevar a cabo toda la instalación eléctrica. Como tiene poco dinero, sus amigos le han recomendado un taller de electricidad que se ha abierto recientemente y es bastante económico, así que Manuel decide ir a pedir un presupuesto al dueño del taller.

Cuando llega allí, pregunta a una chica quién es el dueño del taller:

– Manuel: Perdóneme ¿podría indicarme quién es el dueño del taller?

– Patricia: Yo soy la dueña del taller, ¿puedo ayudarle en algo?

– Manuel: Sí, quisiera pedir un presupuesto para la instalación eléctrica de mi casa.”

“El presupuesto que le ha presentado Patricia le parece muy económico y los materiales de gran calidad. Le pregunta cuándo pasará el técnico a instalarlo y le contesta que pasará ella misma la semana siguiente. Cuando se da cuenta de que sería Patricia la que instalaría la electricidad de su casa, comienza a desconfiar de su capacidad profesional y no le apetece nada dejar en manos de una mujer una empresa tan importante. Cree que no será capaz de montar la instalación igual que un hombre, por lo que quiere poner alguna excusa para no darle el trabajo”.

DEBATIMOS A NIVEL DE GRUPO:

¿Por qué crees que ha cambiado de idea Manuel?

¿Cuáles son los argumentos que exponen cada uno de ellos?

¿Crees que se producen mucho estas situaciones?, ¿Por qué?

¿Qué crees que siente Sandra en esta situación?

¿Qué siente Manuel cuando sabe que es Sandra la técnica de electricidad?

¿Crees que tiene sentido la actitud de Manuel hacia Sandra?

¿Qué consecuencias tienen estas desigualdades en nuestra sociedad?

SESIÓN N° 07

“APRENDEMOS A ESCUCHAR; PARA MANTENER UNA BUENA COMUNICACIÓN”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales				
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben a nivel de grupo las características de la persona capaz de escuchar. ✓ Debaten de manera ordenada a partir del contenido del texto. ✓ Explican de manera clara sus ideas a partir del debate a nivel de grupo. 	Diálogo. Lluvia de ideas. Plenario	Tarjetas Cartulina Plumones				
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben tarjetas con actividades que realizarán utilizando la estrategia de la pantomima. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Mantener una pequeña conversación.</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Te invitan a una fiesta y quieres iniciar una conversación</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Saludar a otra persona</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Terminar una conversación</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se dibuja un círculo en el suelo, los alumnos y las alumnas se colocan alrededor. ✓ Un alumno o una alumna, con una pelota, se coloca en el centro del círculo, dice su nombre y de algún compañero o compañera, al cual le tira la pelota. ✓ Repite la acción de su compañero, diciendo el nombre de otro niño o niña, para que se siente a su lado. ✓ Dialogan a partir de lo que han observado. ✓ Sugieren cuáles sería la mejor forma de mantener y mejorar la comunicación entre compañeros. 	Mantener una pequeña conversación.	Te invitan a una fiesta y quieres iniciar una conversación	Saludar a otra persona	Terminar una conversación	Diálogo. Trabajo en grupo.	Cartulina. Tijera Goma Cinta de embalaje
Mantener una pequeña conversación.	Te invitan a una fiesta y quieres iniciar una conversación						
Saludar a otra persona	Terminar una conversación						

<p>APLICACIÓN</p>	<p>✓ Reciben una ficha de autoevaluación para ver el nivel de diálogo que posee cada uno de ellos.</p> <p>✓ Se realiza la evaluación de acuerdo a los criterios establecidos.</p> <p>✓ Se comenta de acuerdo al resultado de cada uno de ellos.</p>	<p>- Trabajo individual</p>	<p>Material impreso</p>
<p>SALIDA</p>	<p>✓ Invitamos a los alumnos a realizar una reflexión y posterior debate en torno a la siguiente pregunta:</p> <p>¿Por qué es importante dar a conocer a los demás que has terminado de hablar?</p>	<p>Diálogo.</p>	<p>Cartulinas Plumones</p>

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>❖ Manifiesta de manera exacta la importancia de saber escuchar y mantener una conversación.</p>	<p>Escala valorativa</p>

III.- ANEXOS:

CONDICIONES PARA QUE LA ESCUCHA SEA ACTIVA

- A) Ponerse en la posición de la otra persona., comprender su punto de vista sin confundirlo con lo que nosotros hubiéramos sentido, hecho o expresado en una situación semejante.
- B) Acoger el mensaje completo, no sólo a través de las palabras; también lo conoceremos por los gestos, ánimo que presente el interlocutor y su actitud en general.
- C) Comunicarle el mensaje recibido, expresando verbalmente la situación y su carga emotiva. Esto indica que hemos comprendido la situación desde su punto de vista, con toda la resonancia emotiva que tiene para la otra persona.

EFFECTOS POSITIVOS DE LA ESCUCHA ACTIVA

- A) Para la persona que se siente escuchada:

- Le ayuda, es más consciente de su realidad.

- Contribuye a su crecimiento personal.

B) Para la persona que escucha:

- Es la forma más directa de obtener información.

- Ayuda a modificar las actitudes positivamente porque se adquiere sensibilidad, tolerancia, flexibilidad.

- Contribuye al crecimiento del grupo cuando se trabaja de esta forma.

EFFECTOS NEGATIVOS DE NO ESCUCHAR

A) *La fuga*. Consiste en encerrarse en sí mismo, en un «pasar», en un asumir un «rol» pasivo.

B) *El ataque*. Se manifiesta en aquellos comportamientos que directa o indirectamente expresan una carga agresiva. Si una persona no se siente escuchada continuamente, puede dañar su autoestima y su sentimiento de seguridad.

AUTOEVALUACIÓN SOBRE EL DIÁLOGO

¿SOY DIALOGANTE?

Responde V o F según sea para ti verdadero o falso.

1. Mis compañeros deben tener muy claro cuál es mi punto de vista. ()

2. Me encanta que quieran hablar conmigo de cualquier cosa. ()

3. Me pongo triste si, sin querer, molesto con mis palabras. ()

4. Prefiero tener razón antes que ganarme a un compañero. ()

5. Me da apuro ser el primero en iniciar una conversación. ()

6. Si la verdad me trae complicaciones, prefiero no saberla. ()

7. Contacto con rapidez con cualquier compañero/a.
()
8. Reconozco fácilmente mis errores.
()
9. Cualquier tema me va bien para conversar.
()
10. Tengo facilidad para hacer callar al inoportuno.
()
11. Si mi compañero se pone agresivo o irónico, no pierdo la calma.
()
12. No siento curiosidad por nada ni por nadie.
()
13. Me agrada ser el centro de la conversación
()
14. No me enfado porque me digan la verdad por desagradable que sea.
()
15. Siempre tengo razón.
()
16. No me siento capaz de juzgar a nadie.
()
17. Siempre puedo aprender de los demás.
()
18. Sólo me preocupa qué ha ocurrido y no por qué.
()
19. Si hablar es bueno, saber escuchar es mejor.
()
20. Me molesta que haya gente con opiniones tan dispares.
()
21. Me preocupan más las personas que las cosas.
()
22. Me saca de mis casillas quien me lleva la contraria.
()

SESIÓN N° 08

“DEMOSTRAMOS TOLERANCIA DURANTE LA RESOLUCIÓN DE
CONFLICTOS”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participan en la dinámica “La tribu” ✓ Reciben las características de cada una de las tribus. ✓ Leen cada una de las características y comentan para aclarar dudas. ✓ Escuchan la indicación de la docente de acuerdo a la actividad a realizar. 	<p>Diálogo.</p> <p>Lluvia de ideas</p>	Material impreso.
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizan a los grupos de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente y las características a representar. ✓ Realizan la representación utilizando la estrategia pantomima. ✓ Dialogan a partir de lo que han observado. ✓ Manifiestan sus opiniones de acuerdo al conflicto surgido durante el juego (Al error de sus compañeros) ¿Qué sentiste cuando tu compañero se equivocó? ¿Cómo te sentiste cuando tu equipo perdió? ¿Querías decirle algo a tu compañero? ✓ Reciben una ficha de preguntas de acuerdo a lo que han observado. ✓ Desarrollan de manera individual cada interrogante. ✓ Manifiestan sus apreciaciones de acuerdo a lo que han realizado. 	<p>Diálogo.</p> <p>Trabajo en grupo.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Goma</p> <p>Cinta de embalaje</p> <p>Material impreso</p>

APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comentan situaciones en la que ellos han tenido que adaptarse a las costumbres de los demás. ✓ Desarrollan una ficha de resolución de problemas de manera individual. ✓ Expresan sus apreciaciones de acuerdo a lo que han desarrollado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual - Diálogo. 	Material impreso
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifiestan de manera coherente situaciones en la que se hallan tenido que solucionar un problema. 	Diálogo.	

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Expresa de manera coherente las actitudes adecuadas ante un conflicto.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

<p>Consignas de actuación de cada tribu:</p> <p>Tribu A:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Su representante es una mujer elegida por todos/as. 2. Se saludan tocando con la mano derecha, la nuca de la otra persona a la vez que se miran a los ojos y levantan la mano. 3. Hablar colocándose la mano izquierda tapando la boca es una indecencia. 4. Hablan en voz alta y están siempre alegres. 5. En las reuniones las mujeres se sientan en sillas y los hombres en el suelo. Se sientan hombres y mujeres alternados. 6. Si los hombres quieren hablar, lo hacen al oído de la mujer que está a su derecha y ésta dirá el mensaje en voz alta. 7. Los hombres no tienen derecho a expresar sus opiniones. 8. Si los visitantes se adaptan a sus costumbres, les gusta que bailen con ellos/as, si no, demuestran su enfado gruñendo.

9. Adoran a un elemento de la naturaleza, al que se acercan cada cierto tiempo para abrazarlo y así adquirir su energía. (Este elemento puede ser cualquier efecto de mobiliario u otra cosa que el grupo elija).

TRIBU B:

1. Su representante es un rey.
2. Se saludan moviendo la cabeza.
3. Nunca se tocan entre sí ni les gusta ser tocados.
4. Hablan como en un susurro y no les gusta sonreír, lo contrario es una grosería.
5. En las reuniones, las mujeres se sientan en el suelo, que es sagrado, y los hombres en sillas detrás de las mujeres.
6. Las mujeres, aunque respetadas, no tienen derecho a expresar sus opiniones.
7. Cuando terminan de hablar dan un salto para invitar al otro a contestar, si no lo hacen es que no han terminado.
8. Si los visitantes se adaptan a sus costumbres, abren las piernas y separan los brazos del cuerpo.
9. Adoran un elemento de la naturaleza, al que colocan en un lugar apartado y nunca se acercan ni miran directamente (algo que consideran un grave sacrilegio), sino que se inclinan a adorarlo. (Este elemento puede ser cualquier mobiliario u otra cosa que el grupo elija).

FICHA DE TRABAJO INDIVIDUAL

NOMBRES Y APELLIDOS:

FECHA: TRIBU:

AHORA RESPONDE DE ACUERDO A TU APRECIACIÓN PERSONAL.

¿Qué nivel de acierto se tuvo en las observaciones y en la definición del significado de las diferentes actitudes?

¿Cómo se sintió cada grupo en sus papeles de anfitriones y de invitados?

¿Hubo rechazo entre los participantes de la otra tribu al manifestar la propia cultura?

¿Y para actuar como la cultura visitada?

¿Hubo tensión en el intercambio de las dos culturas?

¿Qué pensamos de la manera en que cada uno de los grupos intentó cambiar las formas de actuar del otro? La forma de cambiar ¿ha sido dialogante o impositiva?

¿Qué aspectos de la otra cultura han primado a la hora de cambiar?

¿Qué conclusiones se puede sacar de esto?

¿Qué sentimientos te ha producido la dinámica realizada?

EJERCICIO DE SOLUCIÓN DE CONFLICTOS:

Escribe de manera clara que actitud tomarías para solucionar los conflictos que se te presentan:

Resuelve los conflictos:

1: Ante la indicación de un padre a un hijo de que tiene que ayudar a quitar la mesa éste responde: “Le toca a mi hermana”.

2: Ante la discusión de dos hermanos que están jugando para ver a quién le corresponde lanzar el dado se produce el siguiente diálogo: “Has hecho trampa” y el otro responde: “Te has equivocado, es mi turno”.

3: Dos amigos se pelean de broma en el patio y uno le mancha la camisa al otro:

Uno dice: “Huy perdona, no quería mancharte y la otra pregunta “¿Y ahora qué hago yo?”

4: En una familia dos hermanos están viendo la tele discutiendo para elegir un canal y el otro está estudiando en la sala y se queja del ruido. (La casa es pequeña y no hay mucho sitio).

SESIÓN N° 09

“SOMOS COOPERATIVOS Y FORTALECEMOS NUESTROS APRENDIZAJES”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participan en la en la dinámica de los colores. ✓ Se les pide que cierren los ojos y se les coloca una tarjeta de un color en la frente. ✓ Abren los ojos y tienen que intentar agruparse adivinando el color que les toco (la actividad se realiza sin mencionar palabra alguna). ✓ Dialogan de acuerdo a la dinámica; respondiendo a las interrogantes: ¿Fue fácil adivinar qué color tenían en la frente? ¿Qué es lo que les permitió adivinar el color? 	Dinámica. Diálogo. Lluvia de ideas	Tarjetas de colores
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se organizan en el grupo que han conformado. ✓ Dialogan de acuerdo a las preguntas que se les formula. ¿Cuáles son las ventajas de trabajar de manera cooperativa? ¿Qué actividades realizarías para lograr que tu grupo sea cooperativo? ✓ Debaten y se organizan para la dinámica de “Pelota asesina”. ✓ Explican de qué manera realizaron el trabajo cooperativo en su equipo. ✓ Expresan situaciones de su vida diaria en el aula; expresando el trabajo cooperativo. 	Diálogo. Trabajo en grupo. Pantomim a.	Cartulina. Goma Cinta de embalaje Colores. Temperas.
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresan de manera clara la importancia del trabajo cooperativo en el aula para la construcción de nuestros aprendizajes. 	- Trabajo individual	Material impreso

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben de manera grupal el nombre de una dinámica y la desarrollan a nivel de grupo. ✓ Los participantes expresan en que situación de la dinámica se puede apreciar la cooperación y que grupo de mostró mayor cooperación por lograr el objetivo. 	- Diálogo.	
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifiestan sus apreciaciones de acuerdo al desarrollo de la sesión y evalúan su participación. 	Diálogo.	

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Sustenta acertadamente la importancia de la cooperación para mejorar el trabajo en el aula.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

ORDEN EN EL BANCO
<p>Tipo de Juego: De cooperación</p> <p>Edad: A partir de 10 años.</p> <p>Participantes: Grupo Mediano-Grande</p> <p>Duración: 10-15 minutos</p> <p>Materiales: Uno o varios bancos (opcional)</p> <p>Desarrollo y reglas:</p> <p>Se les pide a todos los participantes que se suban a los bancos y se coloquen en línea recta. Si no tuviéramos bancos se podría hacer en el suelo marcando un espacio estrecho bien con baldosas o pintando con tiza. A los participantes se les pide que sin hablar deben de colocarse siguiendo un orden determinado: edades, fecha de nacimiento, altura,...</p> <p>El objetivo debe de ser conseguido entre todos, evitando caerse del banco. Posteriormente se comprobará (ya hablando) si todos se han colocado correctamente.</p> <p>Variantes.</p>

SESIÓN N° 10

“DEFENDEMOS NUESTROS DERECHOS, DEMOSTRANDO NUESTRA ASERTIVIDAD”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben de manera individual tarjetas y analizan el contenido. ✓ Responden a la interrogante; ¿Cómo defenderías tu derecho si estas en la siguiente situación? <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Te acusan de haber roto la mota durante el recreo y es mentira.</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Estás en la cola para recibir tu desayuno escolar y alguien se quiere colar para recibir primero.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Responden de manera ordenada y sustentan sus a nivel de grupo. 	<p>Dinámica.</p> <p>Diálogo.</p> <p>Lluvia de ideas</p>	Tarjetas
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogan y responden a las siguientes interrogantes: <p>¿Qué entiendes por un derecho?</p> <p>¿Para qué se pueden utilizar los derechos?</p> <p>¿Qué derechos crees que tienes?</p> <p>¿Qué derechos tienen tus compañeros/as de clase?</p> <p>¿Qué te podría ocurrir Si no defiendes tus derechos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Debaten con la profesora a partir de las preguntas. ✓ Dan a conocer situaciones que tengan que ver con los derechos. 	<p>Diálogo.</p> <p>Trabajo en grupo.</p>	<p>Cartulina.</p> <p>Cinta de embalaje</p> <p>Papel sabana.</p> <p>Plumones</p> <p>Material impreso</p>

	✓ Se organizan a nivel de grupo y representan aplicando el juego dramático de la pantomima.		
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sustentan lo que han entendido sobre los derechos. ✓ Se organizan para realizar la representación de otra situación sobre la defensa de sus derechos. ✓ Dialogan sobre el contenido y el mensaje de lo presentado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual - Diálogo. 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas bond Lapiceros
SALIDA	✓ Desarrollan una ficha de manera individual.		Ficha

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Expresa acertadamente la importancia de hacer respetar nuestros derechos.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

<p>VENTAJAS:</p> <p>Defender los propios derechos hace que los demás sepan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que piensas que han violado vuestros derechos o que se han aprovechado de ti. - Que crees que has sido tratado injustamente. - Que te defiendes si es necesario. - Cuáles son tus límites, es decir, cómo quieres que te traten y qué cosas no aguantarías. - Que te defendiste, por lo que te sientes seguro y orgulloso de ti mismo. <p>INCONVENIENTES:</p> <p>Al no defender vuestros propios derechos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permites y, posiblemente, alientas a los demás para que se aprovechen de ti. - Puede que pierdas cosas que por derecho, son tuyas. - Puede que seas tratado injustamente por los demás y que te pierdan el respeto.
--

- Permites que los demás se aprovechen de ti y te traten injustamente, lo cual puede hacer que pierdas confianza y respeto en ti mismo.

Me llamo _____ y opino que los derechos son:

¿Cómo se pueden defender los derechos?

¿Dónde se pueden defender?

SESIÓN N° 11

“DEMOSTRAMOS SEGURIDAD AL MOMENTO DE TOMAR NUESTRAS DECISIONES”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben una cartilla sobre la historia de Antonio y Marta. ✓ Dialogan a partir del contenido de la lectura. ✓ Responden a interrogantes a partir del contenido de la lectura. ¿Cuál es el motivo de preocupación? ¿Cuál es la situación? ¿Cuál es el problema? ✓ Proponen las alternativas al problema a nivel de grupo. 	<p>Diálogo. Lluvia de ideas</p>	<p>Material impreso</p>
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben una ficha informativa sobre la toma de decisiones. ✓ Analizan la información y la organizan a nivel de grupo; a través de los esquemas que ellos más dominen. ✓ Sustentan sus trabajos a través de un plenario. ✓ Manifiestas sus propias opiniones a partir del tema. 	<p>Diálogo. Trabajo en grupo.</p>	<p>Cinta de embalaje Papel sabana plumones</p>
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajan a nivel de grupo y crean una situación para presentarlo a través del juego dramáticos de la pantomima. ✓ Se organizan para realizar la representación. ✓ Dialogan sobre el contenido y el mensaje del cuento que ellos mismos crearon. 	<p>- Trabajo individual - Diálogo.</p>	<p>Papel bond Lapiceros</p>
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben de manera individual una cartilla para analizar sus conclusiones personajes. 		<p>Material impreso</p>

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Sustenta acertadamente la importancia de tomar decisiones adecuadas.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

VENTAJAS

La capacidad para tomar decisiones rápida, eficaz e inteligente:

- Nos puede ayudar a reducir nuestros sentimientos de frustración cuando tenemos que hacer una elección
- Nos puede ayudar a ser más eficaces en las situaciones sociales.
- Nos ayudará a no perder el tiempo intentando tomar decisiones.
- Puede aumentar las posibilidades de que los demás respeten nuestra opinión.

INCOVENIENTES

Al no ser capaces de decidir:

- Podemos perder buenas oportunidades y experiencias.
- Puede que los demás nos tengan menos confianza.
- Acabamos perdiendo el tiempo.
- Podemos acabar sintiéndonos frustrados.
- Puede que los demás terminen decidiendo por nosotros.

Cartilla

- Antonio fue a una fiesta con permiso de sus padres hasta las 2 de la mañana, la reunión estaba en su mejor momento; sin embargo, ya se cumplía la hora del permiso, los amigos y amigas le pidieron que se quedara. Antonio estaba muy indeciso, si quedarse en la fiesta o irse a su casa...

- Marta y Luis son premiados con entradas para un programa de concursos para jóvenes en la televisión, donde se presentará además un artista internacional del momento, coincidentemente, ese día tienen programado el último examen de Matemáticas y no saben qué decisión tomarán.

CONCLUSIONES PERSONALES

1. Tomar decisiones es importante porque:
2. Para tomar una decisión tengo que:
3. A mí me gusta decidir teniendo en cuenta que:
4. Mi decisión ante el conflicto anterior es:
5. ¿Qué pasos he seguido para tomar una decisión?
6. ¿Qué consecuencias ha tenido mi decisión sobre mis deseos?

SESIÓN N° 12

“APRENDEMOS A DECIR NO DE MANERA RESPETUOSA”

I.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	Estrategias Didácticas	Medios Y Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben una cartilla para rescatar las ideas previas sobre el tema. ✓ Desarrollan de manera individual la cartilla. ✓ Comentan a partir de las preguntas. ✓ Reciben de manera grupal historias para analizarlas. ✓ Responden de manera ordenada a interrogantes a partir de las historias. ¿Qué sucedió? ¿Cuándo dijeron “NO” de forma educada? ¿Cuándo se enfurecieron y dijeron “NO”? ¿Cuándo dijeron que sí y en realidad querían decir que “NO”? 	Diálogo. Lluvia de ideas	Material impreso
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reciben una ficha informativa sobre la forma de negarse adecuadamente. ✓ Analizan la información y la organizan a nivel de grupo; a través de los esquemas que ellos más dominen. ✓ Sustentan sus trabajos a través de un plenario. ✓ Manifiestas sus propias opiniones a partir del tema. 	Diálogo. Trabajo en grupo.	Cinta de embalaje Papel sabana plumones
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajan a nivel de grupo y crean un cuento donde demuestren la importancia del saber decir “no” de manera respetuosa aplicando el juego dramático de la pantomima. ✓ Se organizan para realizar la representación; siguiendo todos sus pasos. 	- Trabajo individual - Diálogo.	Papel bond Lapiceros

	✓ Dialogan sobre el contenido y el mensaje del cuento que ellos mismos crearon.		
SALIDA	✓ Reciben de manera individual una cartilla para completarla a partir de situaciones que se les podrían presentar en la vida.		Material impreso

II.- EVALUACIÓN:

INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Manifiesta acertadamente la importancia de negarse adecuadamente.	Escala valorativa

III.- ANEXOS:

A Andrés le gusta que todos hagamos lo que él dice. Casi siempre él organiza los juegos. Yo no deseo hacer siempre lo que él quiere y voy a divertirme por mi propia cuenta. Por eso les dije que no iba a ver televisión como Andrés propuso, porque hacía un día bonito y quería jugar en la calle. También les dije que –aunque hoy no pueden contar conmigo– sigo siendo su amigo.

Las “ventajas de aprender a decir “NO”:

- Les permite hacer saber a los demás cuál es su postura y sus sentimientos.
- Evitarán que la gente se aproveche de ellos(as).
- Se sentirán bien, porque no tendrán que hacer algo que no quieren hacer.
- Tendrán menos posibilidades de que les pidan algo que no sea correcto.

Las desventajas de no aprender a decir “NO”:

- Pueden terminar haciendo algo que no les guste.
- Pueden hacer algo que les cree un problema, por ejemplo, consumir drogas: alcohol, cigarrillos, pega, etc.
- Pueden dar una mala impresión sobre el tipo de persona que son o la clase de cosas que les gusta hacer.

Completa los siguientes diálogos.

- Tienes intención de hacer un tu tarea esta tarde, y un amigo te pide que lo acompañes a la tienda. Tú no tienes ninguna gana de ir.

TU AMIGO: _____

TÚ: _____

TU AMIGO: _____

TÚ: _____

- Llevas esperando un buen rato en la panadería que te toque tu turno. Una señora te pide que la dejes pasar primero. Sin embargo, tú llevas mucho tiempo y tienes prisa, te esperan en casa para almorzar.

SEÑORA: _____

TÚ: _____

SEÑORA: _____

TÚ: _____

- Una amiga te pide que le prestes tu bicicleta nueva que te han regalado y todavía no lo has estrenado.

TU AMIGA: _____

TÚ: _____

TU AMIGA: _____

TÚ: _____

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



APLICACIÓN DEL PRE Y POST TEST



APLICACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO “JUEGO DE ROLES”



APLICACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO “REPRESENTACIÓN DE CUENTOS”



APLICACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO “PANTOMIMA”



