

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
ESCUELA DE POSTGRADO**



**APLICACIÓN DE TALLERES DE JUEGOS DE ROLES, PARA
DESARROLLAR EL LIDERAZGO EN LOS ESTUDIANTES
DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO
GUTIERREZ SOLARI, DEL CENTRO
POBLADO EL MILAGRO,
HUANCHACO - 2012**

TESIS

**PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

AUTORA: Br. Hilda Marina Miranda Anticona

ASESOR: Dr. Oster Paredes Fernández

Trujillo –2015

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONOR ORREGO
ESCUELA DE POSTGRADO



**APLICACIÓN DE TALLERES DE JUEGOS DE ROLES, PARA
DESARROLLAR EL LIDERAZGO EN LOS ESTUDIANTES
DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO
GUTIERREZ SOLARI, DEL CENTRO
POBLADO EL MILAGRO,
HUANCHACO - 2012**

TESIS

**PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

AUTORA: Br. Hilda Marina Miranda Anticona

ASESOR: Dr. Oster Paredes Fernández

Trujillo –2015

DEDICATORIA

A DIOS por ser guía permanente que ha iluminado mis pasos durante la formación docente y a quien imploro que siempre me dé fuerza física y espiritual para cumplir la noble misión de docente en servicio de la población estudiantil.

*A mi padre y a mis hermanas por su comprensión brindada en todo momento.
A mi MADRE por ser el pilar de todos mis éxitos en mi vida de superación profesional.*

Hilda Marina

AGRADECIMIENTO

Al concluir el presente trabajo, deseo expresar mi más sincero agradecimiento a quienes hicieron posible la culminación del mismo: a mis familiares y amigos, quienes contribuyeron a mi realización profesional y personal; de manera especial, al Dr. Oster Paredes Fernández, por guiarme de manera desinteresada en el desarrollo del trabajo de investigación.

Sirva esta oportunidad para testimoniarle el reconocimiento y gratitud a todos los docentes de la sección de post grado de la Universidad Privada Antenor Orrego quienes con sus enseñanzas, esfuerzos y sabios consejos, contribuyeron a la formación profesional y a hacer realidad mi propósito de ser una maestra honesta en la noble tarea educativa.



RESUMEN

El presente informe de investigación surgió al observar a los estudiantes del 4º grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, quienes mostraban dificultades al reunirse en grupos, así como para poder dirigirlos ante cualquier situación; debido a ello se creyó conveniente ejecutar una propuesta pedagógica Titulada Aplicación de “Talleres de juegos de roles”, para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del 4to grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, del centro poblado El Milagro, Huanchaco – 2012. La finalidad fundamental de la investigación es comprobar si la aplicación de los talleres de juegos de roles ha permitido desarrollar el liderazgo en los estudiantes. La investigación contó con una muestra de estudio de 35 estudiantes, utilizando el diseño Pre-experimental, con Pre y Post-Test. Para ello, utilizamos como instrumento una lista de cotejo que nos permitió recoger información sobre nuestra variable dependiente. La aplicación de nuestra propuesta pedagógica fue eficiente, teniendo en cuenta que los resultados del Pos-test en relación al Pre-test variaron significativamente. Obtuvimos así, en el Post-test, los siguientes resultados: un 0% en el nivel bajo, un 36% en un nivel medio y un 64% en un nivel alto.

Palabras claves: Taller, Juego, rol y liderazgo.

ABSTRACT

This research report came to observe students from 4th grade education IE "Julio Gutiérrez Solari" who showed difficulty to gather in groups and to direct them to any situation; for which they wanted to run a pedagogical Application Entitled "role plays Workshops" to develop leadership in 4th grade students of elementary education EI "Julio Gutiérrez Solari" The Milagro of the town center, Huanchaco - 2012 the basic purpose of the investigation is to check whether the application of role-playing workshops allowed to develop leadership in students. The research was a study sample of 35 students, using the Pre-experimental design with Pre and Post-Test. We use as a checklist tool that allowed us to collect information on our dependent variable. The application of our pedagogical approach was efficient, taking into account the results of Pos-test in relation to Pre-test varied significantly. Thus obtained in the Post-test, the following results: 0% at the low level, 36% at an average level and 64% at a high level.

Keywords: Workshop, Game, role and leadership.

ÍNDICE

Carátula	i
Contracarátula	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iii
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Índice	vii
Índice de cuadros	x
Índice de gráficos.....	xi

I. INTRODUCCIÓN

1.1.- Problema de investigación	1
1.1.1.- Delimitación del Problema	1
1.2.2.- Formulación del Problema	3
1.2.- Justificación.....	3
1.3.- Objetivos	4
1.4.- Hipótesis	5

II. MARCO TEÓRICO

2.1.- Marco referencial	6
2.1.1.- Antecedentes	6
2.2.- Bases Teóricas Científicas	8
2.2.1.- Liderazgo	8
2.2.1.1.- Definición	8
2.2.1.2.- Liderazgo como capacidad.....	9
2.2.1.3.- Liderazgo como proceso.....	10
2.2.1.4.- Tipos de liderazgo.....	10
2.2.1.5.- Características.....	11
2.2.1.6.- Objetivos.....	12
2.2.1.7.- Teorías acerca del liderazgo.....	13
2.2.1.8.- Funciones	15
2.2.2.- Líder	16

2.2.2.1.-Definición.....	16
2.2.2.2.-Tipos de líderes	17
2.2.2.3.- Capacidades de un líder.....	18
2.2.2.4.- Funciones de un líder	19
2.2.2.5.- Perfil de un líder.....	19
2.2.2.6.- Cualidades de un líder.....	20
2.2.2.7.- Habilidades de un líder	21
2.2.2.8.- Formación del líder en las etapas del ser humano... ..	22
2.2.3.- Taller de Juegos de roles	23
2.2.3.1.-Taller	23
a. Definición	23
b. Objetivos generales	24
c. Importancia del taller.....	25
2.2.2.- El Juego.....	25
a. Concepción	25
b. Concepción pedagógica.....	26
c. Definición de juego.....	27
d. Importancia del juego	28
e. Efectos	29
f. Naturaleza del juego	31
g. Características del juego	33
h. Teorías Explicativas del juego.....	34
i. Principios del juego	37
j. Clasificación del juego.....	38
1.2.2.3.- Juegos de roles	41
a. Definición de juego de roles.....	41
b. Fundamentos del juego de roles	44
c. Importancia del juego de roles	45
d. Características de los juegos de roles.....	47
e. Juego de roles y la educación.....	47
2.3.-Definición de términos	49

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro III – 1. Población.....	51
Cuadro III – 2. Operativización de las variables.....	53
Cuadro IV- 3. Desviaciones de la muestra en estudio en el Pre -test “lista de cotejo”.....	59
Cuadro IV- 4. Desviaciones de la muestra en estudio en el post-test “lista de cotejo”	61
Cuadro IV – 05. Contrastación de hipótesis de la muestra de estudio en el pre y post-test.....	63
Cuadro IV- 06. Resultados comparativos de las medidas estadísticas obtenidas por la muestra en estudio en el “pre y post – test”	67
Cuadro IV-7 Resultados comparativos relacionados a la contrastación de hipótesis,obtenidos por la muestra en estudio en el pre y post – test..	68
Cuadro IV- 8. Indicador N° 01 “Comunicación”.....	69
Cuadro IV-9. Indicador N° 02 “Relación”.....	70
Cuadro IV- 10. Indicador N° 03 “Motivación”.....	71
Cuadro IV- 11. Indicador N° 04 “Organización”.....	72
Cuadro IV- 12. “Desarrollo Del Liderazgo”.....	73
Cuadro IV- 13. Indicador N° 01 “Comunicación”- Post-test.....	74
Cuadro IV-14. Indicador N° 02 “Relación”- Post-test.....	75
Cuadro IV- 15. Indicador N° 03 “Motivación” - Post-test.....	76
Cuadro IV- 16. Indicador N° 04 “Organización”- Post-test.....	77
Cuadro IV-17 “Desarrollo Del Liderazgo”- Post-test.....	78

Cuadro IV-18. Comparación de los porcentajes obtenidos por la muestra en estudio en el pre y post test de acuerdo a los niveles de logro en los indicadores.....	79
Cuadro IV-19. Comparación general de los porcentajes obtenidos por la muestra en estudio en el pre y post test de acuerdo a los niveles de logro en liderazgo	80
Cuadro VI-20. Actividades de la propuesta pedagógica.....	89

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 4.1. Representación estadística	66
Gráfico 4.2. Indicador N° 01 “Comunicación”	69
Gráfico 4.3. Indicador N° 02 “Relación”.....	70
Gráfico 4.4. Indicador N° 03 “Motivación”	71
Gráfico 4.5. Indicador N° 04 “ORGANIZACIÓN”	72
Gráfico 4.6. “Desarrollo Del Liderazgo”	73
Gráfico 4.7. Indicador N° 01 “Comunicación”- post-test... ..	74
Gráfico 4.8. Indicador N° 02 “Relación” - post-test... ..	75
Gráfico 4.9. Indicador N° 03 “Motivación” - post-test.....	76
Gráfico 4.10. Indicador N° 04 “Organización” – post-test... ..	77
Gráfico 4.11 “Desarrollo Del Liderazgo”	78

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1.- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1.- Delimitación del Problema

Durante la historia del Perú, esencialmente en la década de los noventa, diferentes organismos han comenzado a estudiar el papel que debería tomar el maestro en el siglo XXI. Casi todos coinciden en que su rol debe ser más activo y permitir mayor interacción con los estudiantes.

Existen muchas definiciones de lo que es o debería ser un líder, pero la mayor parte de dichas definiciones se enfocan al ámbito empresarial u organizacional, sin tomar en cuenta el desarrollo humano como parte de la formación de un líder. Tenemos entonces que considerar que los primeros encuentros con el liderazgo se tienen en la familia; los primeros dirigentes, buenos o malos, son los padres, cuya relación mutua inculca valores, estilos, estrategias, impulsan actividades y ponen límites de conducta. Posteriormente, el niño entra en el sistema escolar, donde los maestros dirigen a sus estudiantes, tratando de potencializar sus habilidades para que, posteriormente, sean de ayuda en la elección de una profesión u oficio. En la labor educativa, los docentes tienen la oportunidad de compartir e interactuar con diferentes grupos: alumnos, padres, colegas en el centro educativo, comunidad u otro ámbito. Evidenciándose así la expresión más palpable que el ser humano: vive y se desarrolla en grupos. El reto del maestro es transformar al niño en un ser eminentemente activo, crítico y autónomo; formar de ellos líderes que sean capaces de enfrentar y dar solución a diferentes situaciones.

Los fines que plantea la educación peruana están relacionados con la formación de niños líderes, que desarrollen sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y que les permita afrontar los incesantes cambios y retos de un mundo globalizado.

El área de Personal Social, propone el desarrollo de las habilidades sociales, actitudes y valores para contribuir a la construcción de una convivencia democrática en las escuelas, en la familia y en la comunidad. Todo ello se logra mediante la práctica y vivencia de valores como el respeto a las diferencias personales y culturales, la solidaridad, ayuda mutua y el diálogo. También se propone la superación de actitudes discriminatorias de raza, sexo, religión, entre otras que lo capacitan para enfrentar y solucionar democráticamente los conflictos que surgen en la vida cotidiana; contribuyendo así al desarrollo del perfil de un verdadero líder.

Sin embargo, en el desarrollo de nuestra formación profesional, observamos que los estudiantes presentan algunas características que configuran la problemática con respecto a su formación como un líder; estas son : Escasa motivación para superar problemas que se le presenta, no tienen iniciativa para asumir nuevos retos al elaborar trabajos en aulas, frustración e inseguridad al expresar sus ideas, poca participación activa en la comunidad educativa, escasa practica del valor de la democracia y son obedientes y sumisos a las órdenes de sus profesores, no tienen juicio crítico.

Ante esta realidad problemática, desarrollamos una propuesta innovadora que consiste en la Aplicación de Talleres de Juegos de roles para desarrollar el liderazgo en los estudiantes. Nos basamos en modelos constructivistas que permitan a los estudiantes ser partícipes de sus propios aprendizajes.

Por la naturaleza de nuestra investigación, definimos nuestras variables de estudio:

Casares, D (1995 págs. 280), menciona que liderazgo es la acción de influir en los demás; las actitudes, conductas y habilidades de dirigir, orientar, motivar, vincular y optimizar el quehacer de las personas y grupos para lograr los objetivos deseados, en virtud de su posición en la estructura de poder y promover el desarrollo de sus integrantes. Así mismo, Alforja (1999.pág. 87) respecto a los juegos de roles nos dice que: "Esta técnica se caracteriza por representar "papeles"; es decir, los comportamientos de las personas en los diferentes hechos o situaciones de la vida, teniendo como objetivo analizar las diferentes actitudes y reacciones de la gente frente a situaciones o hechos concretos."

1.1.2.- Formulación del Problema

¿En qué medida la aplicación de Talleres de Juegos de Roles mejorará el Liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. "Julio Gutiérrez Solari", El Milagro – 2012?

1.2.- Justificación

La importancia del presente proyecto de investigación se justifica en la medida que se ha observado y reportado un alto índice de estudiantes con dificultades para integrarse en equipos de trabajo y poder dirigirlos. Asimismo, se observa en ellos el desinterés por emprender y cumplir sus objetivos.

Es por ello que proponemos la "Aplicación de Talleres de Juegos de roles para desarrollar el Liderazgo de los estudiante". Con ello, se forjará un pensamiento crítico, reflexivo y tolerante que trasmita una

actitud positiva, motivando a los demás a superar cada problema que se les presente y la capacidad para asumir nuevos retos.

Los beneficiados en este estudio de investigación serán los alumnos y docentes. Los alumnos porque desarrollarán su espíritu de líder que, para ser mejor cada día y los docentes porque tendrán una herramienta de enseñanza.

En el aspecto metodológico, aportará nuevas técnicas y estrategias a desarrollar con los estudiantes. Esto permitirá que el docente asuma su tarea de manera más efectiva; optimizando así el logro de aprendizajes significativos y el desarrollo del liderazgo de los estudiantes a través de Juegos de Roles.

1.3.- Objetivos

1.3.1.- Objetivo General

Determinar si la aplicación de Talleres de Juegos de Roles mejora el desarrollo del Liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, El Milagro – 2012.

1.3.2.- Objetivos Específicos

- 1.3.2.1.- Identificar el nivel de Liderazgo: capacidad de relación, capacidad de motivación, capacidad de organización y comunicación de los estudiantes a través de un pre - test.
- 1.3.2.2.- Planificar y ejecutar Talleres de Juegos de roles para desarrollar el Liderazgo en los estudiantes.
- 1.3.2.3.- Determinar el nivel del liderazgo alcanzado por los estudiantes a través de un post- test.

1.3.2.4.- Comparar los resultados antes y después de la aplicación de la propuesta.

1.4.- Hipótesis

Hi: Si aplicamos correctamente talleres de juegos de roles se mejorará el desarrollo del liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, del Centro Poblado El Milagro, Huanchaco – 2012.

Ho: Si aplicamos correctamente talleres de juegos de roles no se mejorará el desarrollo del liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, del Centro Poblado El Milagro, Huanchaco – 2012.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- MARCO REFERENCIAL

2.1.1.- Antecedentes

No se encontraron investigaciones que aborden específicamente nuestras variables de estudio; sin embargo se cuenta con interesantes trabajos relacionados con el desarrollo del Liderazgo.

Azabache, Roció (2005) realizó la investigación “Programa de Juego de Roles- Recreativos y su influencia en el desarrollo del Liderazgo en los niños de 3^{er} grado Educación Primaria del I.E. Pedro Muñoz Ureña-Trujillo.

Conclusiones:

- a. Se diseñó una propuesta del programa de juego de roles – recreativos. Quedó estructurado con los siguientes procedimientos: movimientos corporales, expresiones verbales, gestos o mímicas, expresiones verbales, programas de los juegos, evaluación del programa.
- b. Con la aplicación de un programa de juegos de roles – recreativos en el post- test en el grupo experimental los alumnos lograron:
 - i. Conversar con sus amigos un 63%.
 - ii. Participa en actuaciones escolares en un 53%.
 - iii. Siente vergüenza hablar en público en el 37%.
 - iv. Le gusta reunirse en grupo el 57%
 - v. Le gusta compartir con los demás niños sus juegos, un 57%
 - vi. Cumple con sus trabajos que le deja su profesora, afirmaron en un 57%.

vii. Consecuentemente, entre el grupo control y experimental, se observa una diferencia promedio de 27 puntos, demostrándose de esta manera la influencia de los juegos de roles-recreativos en el desarrollo del liderazgo en los niños del 3^{er} grado de educación primaria; quedando demostrada de este modo la hipótesis planteada

Piedra, J (2005).- Desarrollo la investigación "Programa de Actividades Recreativas que influye en el Liderazgo de los alumnos de 3^{er} grado Educación Primaria del I.E. N° 81007 Modelo, Trujillo.

Conclusiones:

- a. El nivel de liderazgo de las alumnas del 3^{er} grado de educación primaria del Centro Educativo N° 81007 "Modelo" de la ciudad de Trujillo, es regular- bajo.
- b. La aplicación de un programa de actividades recreativas promueve el liderazgo de las alumnas del 3^{er} grado de educación primaria del Centro Educativo N° 81007 "Modelo" de la ciudad de Trujillo.
- c. Las dimensiones de mayor desarrollo del liderazgo, en orden jerárquico, de las alumnas del 3^{er} grado de educación primaria del Centro Educativo N° 81007 "Modelo" de la ciudad de Trujillo son: comunicación afectiva, trabajo en equipo, estima personal y grado de conocimiento.
- d. Se logró promover el liderazgo de las alumnas del 3^{er} grado de Educación Primaria del Centro Educativo N° 81008 "Modelo" de la ciudad de Trujillo.

Aguilar, D (2009).- desarrollo la investigación "Talleres de Juegos Recreativos para mejorar la Producción de Cuentos de los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la I.E.P. "Papa Juan Pablo II" de El Milagro, ISP "Santo Tomás de Aquino", Trujillo-2009.

Conclusiones:

- a. El nivel de producción de cuentos en los estudiantes del 4° grado de primaria, antes de aplicar la propuesta pedagógica fue de un 43% en el nivel bajo, un 57% en el nivel medio, no existiendo estudiantes en el nivel alto.
- b. Se diseñó ocho talleres de juegos recreativos para mejorar la producción de cuentos, para ser aplicado a los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la I.E.P. "Papa Juan Pablo II", enfatizando en cada uno de ellos indicadores relacionados con nuestra propuesta como: Creatividad y Estructura poniendo énfasis en Creatividad puesto que fue el indicador que obtuvo bajo porcentaje.
- c. Nuestra propuesta fue eficiente; al aplicar el Post-Test se registró un 64% en el nivel alto, un 36% en el nivel medio, no existiendo estudiantes en el nivel bajo, superando el porcentaje del Pre-Test observándose una diferencia muy significativa; podemos concluir que nuestra propuesta fue muy significativa de acuerdo a los resultados obtenidos estamos en condiciones de afirmar que el 64% se ubica en el nivel alto por lo que se elevó el nivel de producción de cuentos en los estudiantes del 4° grado.

2.2.- BASES TEÓRICAS

2.2.1.- Liderazgo

2.2.1.1.- Definición: El liderazgo es el ejercicio del poder sobre una persona o un grupo, hacia el logro de objetivos organizacionales, en un proceso y dentro de un marco situacional cambiante implica dirigir, influir y motivar a los miembros de un grupo para que realicen tareas fundamentales.

- a. Stodgill, R (1990,Pág. 145) define el liderazgo como: «El proceso que implica ejercer influencia

sobre las actividades de un grupo organizado en los esfuerzos que este realiza para definir y alcanzar objetivos»

- b. Dubrin, A (2003, Págs. 133) dice que liderazgo es la influencia interpersonal orientada a lograr metas, y se alcanza a través de la comunicación.
- c. El liderazgo es la acción de influir en los demás; las actitudes, conductas y habilidades de dirigir, orientar, motivar, vincular y optimizar el quehacer de las personas y grupos para lograr los objetivos deseados, en virtud de su posición en la estructura de poder y promover el desarrollo de sus integrantes.
- d. El Diccionario de la Lengua Española define el liderazgo como la “dirección, jefatura o conducción de un partido político, de un grupo social o de otra colectividad”.
- e. El Diccionario de Ciencias de la Conducta define el liderazgo como las “cualidades de personalidad y capacidad que favorecen la guía y el control de otros individuos”

2.2.1.2.- Liderazgo como capacidad

Entre los teóricos que describen el liderazgo como una capacidad se encuentra:

- a. Robbins, S (2008, Págs. 360) quien sostiene que “liderazgo es la capacidad de influir en un grupo para que se logren las metas”. Liderazgo es la capacidad para inspirar confianza y sensación de apoyo en las personas para alcanzar las metas de la organización.

- b. Eyssautier de la Mora, M (2008 México, Págs. 71) dice que “liderazgo es una actividad que consiste en influir en el comportamiento de otras personas, tanto en forma individual como en grupo, hacia la ejecución y logro de los objetivos de la organización”.

2.2.1.3.- Liderazgo como proceso:

- a. El liderazgo como un proceso de influencia en el que algunos individuos, mediante sus actos, facilitan el movimiento de un grupo hacia una meta común o compartida.
- b. Rue, Leslie W. (1999, Págs.86) habla del liderazgo como un proceso a través del cual una persona influye en el comportamiento de los miembros de un grupo.

2.2.1.4.- Tipos de liderazgo

En el proceso de socialización, las sociedades tienden a producir el tipo de hombre que requieren para auto perpetuarse. Una estructura social autoritaria tiende a promover en su seno el florecimiento de formas autoritarias de liderazgo. Paralelamente, un liderazgo democrático es más probable que se desarrolle dentro de una estructura democrática.

Sin embargo, no siempre este proceso es perfecto, ya que puede originarse personalidades que en diversos momentos se apartan de las normas establecidas. Por ejemplo, cuando en una sociedad autoritaria, se va generando paulatinamente un grupo innovador que, dependiendo de diversos factores, pueden

actuar como agente de cambio social evolutivo o innovador.

Teniendo en consideración que la estructura social influye en el tipo de liderazgo, también podemos constatar que un líder puede asumir, en diversas ocasiones, distintos estilos de conducción de grupos, dependiendo de quién toma las decisiones. De este modo podemos hablar de un:

a. Liderazgo Autoritario. Se caracteriza porque las decisiones las toma directamente el líder. Concentra atribuciones, funciones e indudablemente decisiones. Es el que elige, motiva y controla al subalterno. Dicta y señala las actividades y normas a seguir por el grupo.

b. Liderazgo Democrático. Se caracteriza porque:

- a) Las decisiones nacen de los miembros de la organización o grupo social. Son consensuadas y negociadas.
- b) Se comparte el liderazgo con los demás miembros del grupo, reconociendo sus habilidades, destrezas y aptitudes de los demás.
- c) Escucha y analiza a todos los miembros de la organización y los alienta para que puedan tomar decisiones en el marco de los propósitos y objetivos que se quieran lograr.

2.2.1.5.- Características

- a. Inspira y organiza; genera confianza, busca siempre el bien común.
- b. Trabaja en equipo; involucra a otras personas.
- c. Es un agente de cambio, abierto al mismo.

- d. Excelente comunicador.
- e. Fomenta la responsabilidad y el desarrollo personal.

2.2.1.6.- Objetivos

- a. Uno de los objetivos del liderazgo es el orden que implica una jerarquía de autoridades que se convierte en cierta medida en el reconocimiento y aceptación de personas que toman decisiones para que otras las ejecuten.
- b. El liderazgo tiene como uno de sus objetivos fundamentales, desde el punto de vista social, el logro de una firme dirección y una correcta orientación en torno a las dificultades que de seguro se presentan por la diversidad de fuerzas e intereses que se mueven dentro de la sociedad.
- c. El objetivo trascendental del liderazgo radica en lograr la comunicación integral y compacta entre dirigentes y dirigidos, porque a través de esa comunicación se podrá optar por lo que es más conveniente para todos o, al menos la gran mayoría pues es casi imposible contentar a todos.
- d. Otros objetivos son la capacidad de sintetizar, de articular, seleccionar y organizar alternativas, de manera que al momento de decidir por cualquiera de ellas el resultado sea óptimo.
- e. El liderazgo tiene por objeto no solamente dirigir sino también buscar la solución adecuada de los problemas cotidianos. Esto diferencia al administrador del verdadero líder: Mientras que el administrador soluciona conflictos y administra, el líder crea problemas desde el momento que opta por

opciones desconocidas que implican grandes riesgos.

- f. Entonces el liderazgo es abstracto, en términos generales, ayuda a encontrar la brújula y el camino a los líderes en el campo de la acción.

2.2.1.7.- Teorías acerca del liderazgo.

Existen acerca del liderazgo, teorías que se preocupan de enfocar al líder desde diferentes puntos de vista, desde sus cualidades físicas hasta las psíquicas (estatura, inteligencia, personalidad, peso, energía o salud, etc.). Otra perspectiva afirma que el líder es un hombre que en un momento y en un lugar determinado, muestra aptitudes o cualidades necesarias para el grupo; otro enfoque de liderazgo toma en cuenta las características de las interacciones entre líder y seguidores. En las líneas siguientes se examinan algunas de ellas.

- a. Teoría situacional del liderazgo.-** Esta teoría establece que la situación dada, posibilita que cualquier miembro del grupo pueda asumir responsabilidades de liderazgo en un momento dado. Afirma que el líder es una persona que en un momento y en un lugar determinado muestra aptitudes o cualidades necesarias para el grupo.
- b. Teoría de la interacción.-** Caracteriza a este enfoque la importancia que le aseguran a las interacciones entre el líder y el seguidor.

Se plantea la siguiente cuestión ¿Cómo influye uno en otro? Puesto que es factible suponer que el jefe y el

resto del grupo imaginan e interpretan de modo diferente una misma situación objetiva.

En la relación entre líder y seguidor existe un flujo continuo de interacciones; así un miembro del grupo puede aparecer como líder en una circunstancia nueva.

La teoría de la interacción tiene su fundamento en la proposición: Las exigencias de la situación o del problema y necesidades emotivas, intelectuales y requeridas para efectuar una tarea especial también influyen en la elección del líder.

La interacción entre los líderes y sus grupos desarrolla una actividad tal que constantemente asignan roles de líder a los miembros del grupo. Existe una especie de traslación y asimilación de las actividades y funciones del líder que son asumidas por cada uno de los miembros del grupo, lo que les permite asimilar con facilidad el rol de líder.

c. Teoría de los rasgos.- Esta teoría se basa en la proposición de que todos los líderes eficaces poseen rasgos o características personales comunes que influyen causalmente sobre el éxito. Por ejemplo, si todos los líderes que tienen éxito alcanzaran una altura mayor de un metro noventa, la teoría de los rasgos sostendría que por lo menos parte de ese buen resultado responde a tal característica. Por supuesto, se admite que estos líderes deben tener más de un rasgo común; pero el concepto esencial es que, más allá del número de rasgos, hay una relación causal entre éstos y el éxito del líder.

d. Teoría del adepto.- La teoría del adepto es en realidad una modificación de la teoría de los rasgos. Mientras ésta se centra directamente en el líder, la primera es un enfoque indirecto del estudio del líder. Su base es la proposición de que el mejor indicador de la calidad de un líder es la calidad de sus partidarios; por consiguiente, el mejor medio de evaluar el valor de un líder es analizar a sus adeptos.

Si un líder consigue crear un equipo de subordinados competentes que tienen iniciativa propia y confían en sí mismos, ello es un indicio de buen liderazgo. Por otra parte, si los subordinados dependen excesivamente de la orientación del líder y carecen de competencia, puede afirmarse que el líder no logra cumplir bien con el conjunto de las obligaciones de liderazgo.

2.2.1.8.- Funciones

- a. Formular Valores básicos, fijar y anunciar fines y propósitos, organizar los recursos (humanos y de otra índole), planear, brindar información, guiar ofrecer retroinformación sobre el progreso que se hace ,dar apoyo, aclarar sintetizar ,buscar consenso, decidir, premiar y castigar, etc.
- b. Traducir las oportunidades, exigencias y limitaciones el medio en estrategias, fines y propósitos para la organización.
- c. El líder tendrá siempre la responsabilidad de trazar la meta final y llegar a ella, hacer el seguimiento necesario para asegurarse de que siempre se está buscando esa meta.
- d. El líder debe buscar el desarrollo y afianzamiento del grupo, hacer seguimiento y desempeñar funciones

tales como animar a la gente, brindarle apoyo, entrenarla y ayudarlo en su desarrollo, resolver conflictos, defender sus intereses.

2.2.2.- Líder

2.2.2.1.-Definición

Según Wright, Ch. (1997, Págs. 203) Es el que dirige, conduce la organización, va a la cabeza. Es quien compromete a los integrantes a la acción y participación activa.

Un buen líder es aquel que logra que los demás trabajen en conjunto y lleguen a metas que han sido planeadas por todos. Exige un nivel de capacitación y por consiguiente de formación. En todos los grupos humanos surge la figura de líder, aquel de entre sus miembros que por sus cualidades naturales atrae la atención de los demás y ejerce sobre todos ellos una influencia especial. Su personalidad se caracteriza principalmente por la extroversión, la fortaleza, la seguridad, la inteligencia y la habilidad.

Es indudable que poseen un talento natural y una cierta capacidad para liderar. Si bien existe dicho talento natural, este debe ser dirigido de modo apropiado.

Según Sánchez, H (2005, Págs. 97): El líder es aquella persona que hace que los de su entorno logren objetivos muy elevados y que esta gente mejore en el proceso.

Cattell, R (2000, Págs. 21) señala que «El líder es la persona que produce una sintonía grupal diferente de la que se habría manifestado si él no estuviese en el grupo, y se mide su capacidad de liderazgo por la magnitud de los cambios que produce en toda la sintonía grupal».

Aclararemos que se entiende por sintalidat lo que hace posible que un observador exterior al grupo pueda anticipar lo que éste hará en una situación determinada.

Finalmente, Duverger, M (2004 , Págs. 115) define los líderes como: «Aquellos que son obedecidos a causa de su prestigio, de su ascendiente, de su influencia personal».

Cornejo, M (2006, Págs. 170) denomina, señala que un "Auténtico líder de Excelencia ejerce su influencia con éxito en todos los diferentes aspectos de su vida; de lo contrario, el desequilibrio en algunos de ellos irremediamente le afectará en los otros. El reto es lograr una satisfacción plena de vida integral del ser humano para lograr la excelencia como Líder.

2.2.2.2.-Tipos de líderes

a. Wright, Ch (1997, Págs. 203) distinguen tres tipos de líder.

a) Líder de "routine": Que no crea ni su papel ni el contexto en que se desempeña sino cumple únicamente, dentro de los límites generalmente previstos, un papel del guía de una institución ya existente, un papel al que le imprime su sello personal.

b) Líder innovador: Que reelabora radicalmente su papel de guía de una institución ya existente y a pesar de todo reelabora el papel, mismo de esa institución.

c) Líder promotor: Que crea tanto su papel como el contexto que lo realiza (fundador del grupo, un sindicato, un partido o también un estado,

siempre y cuando logre darle un mínimo de consistencia a su iniciativa y mantenga una posición de líder dentro de la institución que ha promovido).

b. Según Conway, M (2001, Pág. 167) :

- a. Líderes que arrastran a la muchedumbre: son capaces de concebir una gran idea, de formar una muchedumbre suficientemente grande para realizar lo que se propone.
- b. Los líderes intérpretes de la muchedumbre: que son hábiles sobre todo “para hacer claramente explícitos los sentimientos o ideas vagas y oscuras de la masa”
- c. Los líderes representantes de la muchedumbre: que se limitan a “manifestar solamente la opinión ya conocida y establecida por la muchedumbre.

2.2.2.3.- Capacidades de un líder

a. Capacidad de acompañamiento.

El líder debe ser capaz de acompañar los procesos que rodea su entorno de principio a fin, es decir, debe tener la capacidad de compromiso.

b. Capacidad de aprovechar sus potencialidades.

Un verdadero líder sabe aprovechar sus potencialidades para explotarlas sobre quienes lo rodean en su entorno.

c. Capacidad de expresión

Un líder debe tener la capacidad superior para hacer entender a las personas sus ideas, sus posiciones o sus ideales.

d. Capacidad de mantener el control.

Un líder jamás pierde la calma y sabe actuar en situaciones difíciles, además sabe apoyarse en los demás cuando realmente lo necesitan.

2.2.2.4.- Funciones de un líder

Se han asignado al líder las siguientes funciones:

- a. El líder como ejecutivo: coordina las tareas del grupo. Supervisa las actividades.
- b. El líder como organizador: Planifica, programa y orienta.
- c. El líder como estratega: Ordena, distribuye, dispone, arbitra los recursos.
- d. El líder como experto: ayuda, aconseja, complementa.
- e. El líder como fuente de recompensas y castigos: premia, censura, reprime.
- f. El líder como árbitro y mediador: ayuda, coopera, motiva, regula.
- g. El líder como “portero del grupo”: representa, identifica, avala.
- h. El líder como sustituto de la responsabilidad individual.

2.2.2.5.- Perfil de un líder

- Tiene una visión personal que comparte con su equipo.
- Su misión vital es existencial y de servicio.
- Su motivación es un fuerte anhelo de logro.
- La integridad es la brújula que lo guía.
- Posee inteligencia para analizar datos y problemas de área.
- Posee inteligencia emocional para guiar a los demás.

- Usa la asertividad.
- Es agente de cambio.

2.2.2.6.- Cualidades de un líder

- a. El/la líder es una persona capaz de transformar la crítica, en propuestas posibles de concretar a través del trabajo conjunto.
- b. El/la líder no rechaza. Convoca a otros/as a sumarse y a colaborar en los proyectos.
- c. El/la líder no habla de “mi” proyecto sino de “nuestro” proyecto. Por lo tanto, El/la líder busca constituir equipos, con respeto por las diferencias individuales y con preocupación por la capacitación de sus integrantes.
- d. Desarrolla habilidades para formar alianzas con otros, con personas o con organizaciones. Sabe sumar fuerzas, sin perder de vista los objetivos a lograr.
- e. El/la líder aprende a negociar, llegar a acuerdos y conciliar los distintos intereses que pueden estar en conflictos.
- f. El/la líder se prepara para enfrentar dificultades u obstáculos, por lo mismo es perseverante y cree en la posibilidad de llevar a la realidad los proyectos elaborados.
- g. El/la líder tiene credibilidad, producto de la coherencia entre lo que dice y lo que hace y del cumplimiento de sus compromisos asumidos.
- h. El ejercicio de un cargo favorece el desarrollo de cualidades personales que se requieren para ejercer un buen liderazgo. Son capacidades y actitudes que se pueden aprender.

i.El/la líder es atribuido con la sabiduría y capacidad de actuar en la realidad. Se les otorga saber, poder y capacidad. El líder es alegre, comunicativo, amable, optimista, solidario; en otras palabras da el ejemplo.

2.2.2.7.- Habilidades de un líder

Se necesita tener talento y habilidad para guiar y dirigir personas. El compromiso es grande, pero no imposible por ello el líder requiere de ciertas habilidades que él mismo desarrolla o descubre en su ejercicio.

Entre las cuales tenemos:

- a. Habilidad física:** Son todas aquellas habilidades físicas en las que el individuo utiliza la fuerza física. Es la que requiere para realizar tareas que exigen resistencia, destreza, fuerza, etc.
- b. Habilidad intelectual:** Son todas las que el hombre desempeña intelectualmente, como las aptitudes como los números, la comprensión verbal, el razonamiento, la memoria, entre otras.
- c. Habilidad Conceptual:** Es la habilidad para contemplar la organización como un todo, para coordinar e interpretar las ideas, conceptos.
- d. Habilidades técnicas:** Es la capacidad de utilizar en su favor, o en el del grupo, los recursos y relaciones necesarias para llevar a cabo tareas específicas afrontar problemas.
- e. Habilidades interpersonales:** Es la habilidad para trabajar en grupo, con espíritu de colaboración, cortesía, cooperación y respeto a las necesidades de otras personas para obtener objetivos comunes.

f. Habilidades sociales: Son considerados como un conjunto de comportamientos interpersonales complejos. Las habilidades sociales no son un rasgo de la personalidad, sino más bien un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos.

2.2.2.8.- Formación del líder en las etapas del ser humano

1^{era} Etapa: “Infancia”

En esta etapa los infantes requieren básicamente caricias y seguridad para hacerlos crecer en forma sana, y que ellos a su vez puedan posteriormente dar en forma generosa lo que recibieron. Cuando un infante no recibe estos reconocimientos, seguirá comportándose el resto de su vida como un niño en busca de afecto, lo que convertirá en un adulto que continuará siendo un eterno infante.

2^{da} Etapa : “Adolescencia”

Los niños comparten fundamentalmente los valores de sus padres; de los primeros síntomas psíquicos de la adolescencia es su necesidad de identidad propia, configurando su propia escala de valores. A esta edad temen la crítica y buscan ansiosamente ser aceptados y respetados. Cuando un joven no ha recibido el respeto y aceptación que requiere en esta etapa vivirá el resto de su vida dentro de las limitaciones de tener un temor cercano al pánico, a la crítica convirtiéndolo en un ser temeroso, tratándose en acciones de desafío ante los demás y estará siempre en contra de todas las figuras de autoridad; el clásico anti dependiente.

3^{era} Etapa : “Edad Adulto”

Cuando el adolescente ha recibido la aceptación necesaria buscará por impulso propio amar a otra persona, dar ser productor de felicidad; pero también obedece a su necesidad básica de ser amado, admirado y respetado, y se da gran limitación es que su autoestima depende totalmente de que la otra persona no le falle, porque de ser así se desmoronará inevitablemente.

4^{ta} Etapa : “El individuo completo”

Podría considerarse que psicológicamente sería la cima para lograr vivir sin limitaciones y es que la persona que llega a este nivel con gran seguridad basada en su propia autoestima, es decir respeto que ella misma se merece es una persona a la que se le llegan a ofrecer un trato que ella considera degradante en alguna forma lo rechaza por su propio respeto. El individuo que conoce profundamente sus necesidades y valores pero siempre está dispuesto a reevaluarlos y cambiarlos; son seres que desean sentir profundamente, actuar con firmeza, relacionarse íntimamente con los demás; tiene dominio de sí mismo. Un poderoso carácter que controla su temperamento y un alto grado de autoestima.

2.2.3.- Taller de juegos de roles

2.2.3.1.- Taller

a. Definición

Según Mirebant, Gloria (1995 págs. 352.)

“Un taller pedagógico es una reunión de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos

o equipos para hacer aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen” Puede desarrollarse en un local, pero también al aire libre.

Reyes, M (1995 págs. 280); define el taller como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, señala que; no se concibe un taller como un ambiente donde se realizan actividades prácticas, manuales o intelectuales.

El taller tiene objetivo la demostración ,práctica de las leyes, las ideas, las teorías, las características y los principios que se estudian, la solución de las tareas con contenido productivo.

Finalmente las autoras podemos decir que; “el taller nos enseña a ver y a considerar a la institución , no como un programa de materias, sino como una institución formadora cuyo núcleo es el alumno a quien permite desarrollar su proceso creador porque lo estimula a pensar, sentir y actuar, explorar y experimentar con sus propias posibilidades y vivencias.

Por eso el taller pedagógico resulta una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al alumno operar con el conocimiento y al transformar el objeto, cambiarse a sí mismo”.

b. Objetivos generales del taller

- a) Promover y facilitar una educación integral e integrar simultáneamente en el proceso de aprendizaje el Aprender a aprender, el Hacer y el Ser.
- b) Realizar una tarea educativa y pedagógica integrada y concertada entre docentes, alumnos,

instituciones y comunidad.

- c) Superar el concepto de educación tradicional en el cual el alumno ha sido un receptor pasivo, bancario, del conocimiento.
- d) Facilitar que los alumnos o participantes en los talleres sean creadores de su propio proceso de aprendizaje.
- e) Hacer un acercamiento de contrastación, validación y cooperación entre el saber científico y el saber popular.
- f) Crear y orientar situaciones que impliquen ofrecer al alumno y a otros participantes la posibilidad de desarrollar actitudes reflexivas, objetivas, críticas y autocríticas.
- g) Promover la creación de espacios reales de comunicación, participación y autogestión en las entidades educativas y en la comunidad.

c. Importancia del taller

El taller es una importante alternativa que permite una más cercana inserción en la realidad mediante el taller, los docentes y los alumnos desafían en conjunto problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer se den de manera integrada, como corresponde a una auténtica educación o formación integral.

2.2.3.2.- El juego

a. Concepciones del juego:

a) Fisiológico:

Spencer, H (1948. Págs. 32); sostiene que el juego es:
“una actividad que lo realizan los seres vivos

superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía”.

b) Psicológico:

Guy, J (1985. Págs. 53); manifiesta que el juego es una “actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial, procurar que el niño logre el placer moral del triunfo que va aumentar el desarrollo de su personalidad; afirma también que el juego es “Una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por si misma”

c) Sociológico:

Huizinga, J (1984. Pags 450) en su libro “Homo Ludens” dice: “el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría.

b. Concepción pedagógica del juego

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolle al niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollo en la escuela. El educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño, para revestirlo sobre sí, en beneficio formador.

Esa fuerza interior que emerge del niño se encuentra en el camino con esa otra fuerza equilibradora que trae el maestro.

Froebel, F (1987. págs. 256), uno de los primeros que miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: es importante para el éxito de la educación del niño de ésta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego.

c. Definición de juego:

Es indiscutible e importante el rol del juego en el desarrollo del niño y el adulto, ya que constituye una de las actividades propias del ser humano. Según los siguientes autores definen al juego como:

Platón citado por Calero, M (1995. Págs. 320), decía que “El juego es el modelo y la imagen de la vida natural, interna, misteriosa en los hombres y las cosas”. El juego es el origen de los mayores bienes para el niño, el juego en todas sus experiencias, desarrolla su pensamiento creativo, a través de esa actividad obtiene experiencias que desarrollan estructuras mentales, crea, imita, descarga energía, satisface sus necesidades, etc.

Piaget citado por Flores, K (1995), define el juego como una actividad esencialmente asimiladora, a través del juego, el niño incorpora la realidad según su propio

punto de vista y de acuerdo en los esquemas de asimilación de que dispone.

Clifford, M (1983. Págs. 504), concibió al juego como la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia, la libre expresión de lo que es el alma infantil.

Los niños deben ser atendidos por sus educadores como las plantas por su jardinero. Resaltó la importancia del juego, en el desarrollo de habilidades físicas y del uso del lenguaje, la música y la expresión personal como base de la educación en la primera infancia.

También, concibe el juego como una actividad de construcción del lenguaje, en la que los niños aprenden sin esfuerzo las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de su lengua, coordinación y la agilidad. Muchos teóricos ven en el juego un proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a crear y explorar.

Vigotsky citado por Gálvez, José (2001. Págs. 194), señala que el juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias de influencias decisivas en el desarrollo del niño, no sólo porque facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, sino porque libera al niño de las coacciones a que se ve sometido, la formación de un conjunto de reglas y contenidos, la superación del verdadero sentido de la palabra escuela.

d. Importancia del juego:

Según Bouzatter, E (1997.pags 450)

- a) El juego es un medio para el educador teniendo en cuenta que no es un fin, sino uno de los medios más eficaces para educar al niño.
- b) La psicología presta gran atención al juego porque este es sin duda una actividad singularmente atractiva que se mueve entre la pura ficción y la realidad del trabajo, nos ayuda a conocer mejor al niño.
- c) El estudio del juego permite percibir al niño a la vez, en su vida motriz, social, moral y afectiva, al pretender buscar en todo, motivos ocultos, donde lo más frecuente es que estos motivos se manifiestan claros y conscientes.

e.- Efectos del Juego

Los juegos son valiosos no sólo por el interés que universalmente despiertan en los niños o por la alegría que ellos experimentan en su ejecución. Tienen, además, la gran ventaja de ofrecer excelentes oportunidades para el desarrollo en el aspecto fisiológico, intelectual, social y emocional.

a) Aspecto Fisiológico:

Las actividades del juego desarrollan evidentemente los músculos y la coordinación neuromuscular, pues un niño cuyos músculos permanecieron inactivos en ese lapso, no sería sorprendente encontrárselos atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo o bien débiles y flácidos. Los años de juegos en otras, palabras, desarrollar los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuromuscular, como son el

perfeccionamiento de los diferentes sentidos: oído, vista, tacto, gusto, etc. Además ayudan a desarrollar aptitudes físicas como: la agilidad, soltura, elegancia, fuerza y destreza. Probablemente, no exista ningún grupo muscular en el sistema esquelético que no sea ejercitado o desarrollado por medio de actividades del juego.

b) Aspecto Intelectual:

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuromuscular que resulta de las actividades de juegos, se verifica una evolución paralela. Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos pero se necesita de la mente y el cerebro, para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas. Por lo tanto el juego ayuda a desarrollar actitudes cognitivas tales como la atención, la clasificación, la concentración, la memoria, así mismo invitan la precisión, la impulsividad y la reflexión.

c) Aspecto Social:

Exceptuando los primeros años, el juego para la mayoría de los niños, no es una actividad solidaria, sino decididamente social y comunitaria. Un niño expresa mejor su yo, y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros de su edad presentes. En el proceso del juego en

grupo, los niños sufren una profunda socialización.

El juego también va a influir en el desarrollo moral, basado en leyes y reglas, en el respeto que se debe tener por el otro miembro, la credibilidad y la confianza, todo lo que permite al niño mantenerse en contacto consigo mismo y con las exigencias del ambiente social. Mediante el uso de las reglas en el juego el niño irá dominando su actuar manifestando su pertenencia, autonomía, responsabilidad y cooperación. Así mismo, el juego es considerado como un factor de adaptación del medio que lo rodea, el mismo que se desenvuelve en la colectividad, ya que cuando las personalidades y los valores se mezclan en el juego, cada niño desarrolla diversos aspectos como: la solidaridad, el de consolidar su carácter y estimular su poder creador. Además contribuyen magnificas oportunidades para la expresión que le ayudarán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

d) Aspecto Emocional:

Los juegos brindan un campo rico e incitante, en que los niños pueden expresar hasta el máximo sus emociones como: la risa, la euforia, el interés y la alegría, etc.

f.- Naturaleza del Juego:

El juego es una necesidad vital, para el equilibrio humano es uno de los más trascendentales de la vida,

es una actividad que pone de manifiesto una determinada relación de la personalidad con la realidad que lo rodea. Durante las etapas que pasa todo niño, el juego está latente, así se puede decir:

A los cinco meses predomina el juego con su propio cuerpo, juego de movimientos, de pataleo, de balbuceo.

Luego empieza el juego con objetos, caracterizado por la monotonía, el séptimo mes aparece el juego con las demás personas (juego social).

A la edad de 2 a 6 años el juego, junto con el comer, beber y dormir, ocupa mayor parte del tiempo. Primero domina el juego puro, después a los 4 años aparece el juego de construcción, hacia él 5 años aparece un verdadero juego de repartición de las actividades (juego de doctor, madre y niño).

Antes de los 9 años predominan los juegos a base de un tema delimitado.

Por ello se puede decir que psicológicamente el juego logra que el niño actúe con libertad frente a situaciones a expresar sus emociones, a tomar por sí mismo decisiones para resolver problemas.

Es necesario destacar la influencia innegable de los juegos en la vida del niño por la trascendencia y el placer que les pueda proporcionar, más aún de la edad de 6 a 12 años, periodo óptimo, no solo para el desenvolvimiento de habilidades motoras, sino también para el cultivo de hábitos de participación activa, propiciando la formación de actitudes positivas en relación de la enseñanza.

g.- Características del juego:

De acuerdo con Garvey, Marcus (1985.Págs 358) considera las siguientes características:

- a)** Los juegos se ven afectados por la tradición: Los niños pequeños imitan los juegos, que a su vez imitaron los de la generación de los niños que los precedió. Ejemplo: Los niños en invierno juegan a deslizarse; luchar con bolas de nieve, etc.
- b)** Los juegos siguen un patrón predecible de desarrollo: Desde el comienzo del periodo del bebé hasta la madurez, ciertas actividades del juego son populares a una edad y no a otra, sea cual sea el ambiente, la nacionalidad, la posición económica y sexo del niño.
- c)** La cantidad de actividades del juego disminuye con la edad: Esa disminución se debe a que los niños mayores tienen menos tiempo disponible para jugar, conforme aumenta su ámbito de atención puede concentrarse en una actividad de juego durante más tiempo, en el lugar de saltar de una cosa a otra como lo hacían cuando eran más pequeños, los niños abandonan algunas actividades porque llegan a hacerse aburridas o las consideran propias de bebés, la reducción de la cantidad de actividades de juegos pueden deberse a la falta de compañeros.
- d)** La cantidad de compañeros de juego disminuyen con la edad: Los niños pequeños están dispuestos a jugar con cualquiera que se encuentre presente y se presta a ello.

- e) Los juegos de la niñez pasan de informales a formales: Los juegos de niños pequeños son espontáneos e informales, juegan cuando lo desean y con los juguetes que quieren, sea cual sea la hora y el lugar. No necesitan ropa especial, etc. Los juegos se van haciendo cada vez menos activos: En lo físico a medida que los niños crecen.
- f) Los juegos predicen la adaptación de los niños: La variedad de sus actividades y la cantidad de tiempo que le dedican al juego, son indicadores adaptaciones personales y sociales.
- g) Hay variaciones marcadas en los juegos de los niños, aun cuando todos los niños pasan por etapas similares y predecibles de juegos, no todos juegan a lo mismo en la misma edad.

h.- Teorías explicativas del juego:

Según Claparede citado por Wolf, R (1987, Págs. 625), en su Psicología del niño Pedagogía experimental, ha tratado largamente el tema y se ha convertido en un clásico .Hasta el punto, que es inevitable recurrir a él como punto de partida.

a) Teoría de la diversión y el descanso- Es la opinión más generalizadora. Cuando alguien esta fatigado, el juego le sirve de descanso y diversión. Pero esta explicación sólo afecta a algunos hechos. Nos hace falta estar cansado de otras cosas para que no quiera jugar. El niño se pasaría la vida jugando, y su fatiga tal vez sea muy superior a la de otra cosa, la ocupación no es un obstáculo para continuar jugando. Como ocurre a tantos adultos que arrastran una vida sedentaria y a quienes la

excursión o el deporte les llevan quizá a una fatiga agotadora.

b) Teoría de la energía sobrante.- Las desbordantes energías del niño necesitan una salida. No se trata de utilidad, sino de una simple expansión vital.

Es la hipótesis que ya defendieron Schiller, en sus cartas sobre educación estética y Spencer, en sus Principios de Psicología.

Para que el niño juegue, no hace falta que tenga un exceso de energías. En cualquier circunstancia le resulta grato y natural. El niño continúa jugando hasta hacer caer rendido. Y sobre todo el hecho fundamental de que las actividades del juego sean distintas y nuevas, con respecto a las ocupaciones habituales, no se explicaría tratándose de una verdadera descarga de energía sobrante.

c) Teoría del ejercicio preparatorio.- Ha sido Groos, K (1995 págs573) quien ha expuesto, en su Obra “Los juegos de los animales”. Observó que cada animal juega normalmente a lo que tendrá que hacer en la vida adulta. Así, el gatito salta sobre la pelota como más adelante lo hará sobre el ratón. Cada especie tiene unos juegos típicos que corresponden a instintos primarios. En resumen piensa Groos que el juego es un ejercicio preparatorio de lo que la vida reclamara más adelante. El juego permite desplazar esos instintos y dotarles de las habilidades necesarias: caza, lucha, carrera, etc. Groos, que dio a su teoría un acento predominante biológico, la hizo extensiva después al hombre en sus obras “Los juegos de los hombres” (1989) y “El valor vital del juego” (1910).

d) Teoría cognoscitiva: Según Piaget; señala que el juego es una actividad social que trasciende todos los niveles de la vida del niño. Distintos autores explican su función de distintas maneras.

Planteada por Piaget quien considera que el juego es una manera de aprender acerca de objetos, sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar, ampliar conceptos, destrezas y un medio para integrar el pensamiento de la acción.

La forma como un niño juega en un momento determinado depende de un grado de desarrollo cognoscitivo.

Por consiguiente, en la etapa de sensorio motor, el niño juega en forma concreta con el movimiento de su cuerpo, manipulando objetos tangibles.

Después a medida que se desarrolla la función simbólica, puede pretender que existe algo que no está ahí; puede jugar en su imaginación, por así decirlo, más que con su cuerpo.

Cuando los niños pueden integrar símbolos o los procesos de pensamiento, también pueden en consecuencia, desarrollar juegos que tengan reglas y objetos bien definidos.

e) Teoría psicoanalista: Esta teoría afirma que el juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su ego. A través del juego el niño puede resolver conflictos entre el ideal y el supuesto. Motivado por el principio del placer, el juego es una fuente de gratificación. Es también una respuesta catártica que reduce la tensión física y da al niño un dominio sobre las experiencias abrumadoras (cuando Clarita administró una inyección de su vacuna a su muñeca,

estaba buscando una forma de ayudar a sobreponerse a sus propios sentimientos de miedo e impotencia cuando lo aplicaron una inyección)

f) Teoría del aprendizaje: Sostiene que el juego es una conducta aprendida, cada cultura o subcultura valora y recompensa distintas clases de comportamiento: por lo tanto, estas diferencias se reflejan en los juegos de los niños de culturas distintas. Así mismo existe una marcada relación entre dos factores: Los niños de sociedades que hacen énfasis en la responsabilidad de que no tiene que hacer todo lo que se le ordena, tiende a preferir los juegos de azar. Estos juegos se adaptan a la función pasiva de los jugadores en la vida real y encierran la promesa de librarnos de la rutina y responsabilidad diaria. Los niños en que interviene la capacidad física. Puede competir en ellos sin tensiones, porque los resultados son menos importantes que los que están obligados a obtener diariamente bajo presión mediante su rendimiento. Todos los niños educados para obedecer tienden a preferir los juegos de estrategias. El tener control sobre otros en sus juegos les permite reemplazar sus tendencias agresivas.

i.- Principios del juego-

Tenemos los siguientes principios:

a) Principio de la actividad: El juego es uno de los fenómenos más trascendentales de la vida, es una actividad es decir pone en manifiesto una determinada

relación de la personalidad con la realidad que le rodea.

El carácter del juego humano se estriba en la amplitud de transformar la realidad reproduciéndola, esta capacidad humana que se manifiesta, es la necesidad del niño “como un todo dinámico o un campo fértil capaz de producir”, el maestro como un artífice y guía

b) Principio del Interés: Este principio tiene como base primordial la imitación. Son juegos donde la función del maestro se incorpora en 2 aspectos:

Como modelo y sugestionado al estudiante para provocar su imitación creadora.

“Este interés hace que el niño, por tomar interiormente gran parte del medio ambiente, pretenda imitar las actividades percibidas”

c) Principio de sociabilidad: El hombre está supeditado a la sociedad, para la satisfacción de su pensamiento y actividades lúdicas, e incluso de ellas depende muchas sus enfermedades de la mente y el cuerpo.

La relación social es necesaria para que la vida de la humanidad normal merezca ser vida.

j.- Clasificación del juego:

a) Según Corbalán, F (1996. págs. 245) los clasifica en:

Juegos de conocimiento: Son recursos para una enseñanza más rica y habitual. Servirán para

adquirir y/o afianzar de una manera más lúdica los conceptos a través de un programa de matemática su utilización puede hacerse tanto en el momento en que se introduce por primera vez algo nuevo como para recordarlo pasado algún tiempo. Son en general, aquellos cuya utilidad es más aceptada desde cualquier perspectiva pedagógica que se contemple en la enseñanza de las matemáticas.

Juegos de estrategias: Son los que tratan de iniciar o desarrollar a partir de la realización de ejemplos prácticos (no la repetición de procedimientos hechos por otros) y atractivos, las destrezas específicas para la resolución de problemas y los modos típicos del pensamiento matemático.

En la formación del pensamiento matemático de los alumnos, los juegos de estrategias son sumamente importantes y su influencia puede ser durable. Son las que más resistencias encuentran por parte del profesorado en cuanto a su introducción en clase de matemática, son por el contrario bien acogidos por los alumnos que trabajan con entusiasmo en ellos.

b) Asimismo Piaget citado por Delva, J (2008 Págs.545) sostiene que los juegos se clasifican en:

Los juegos de ejercicios: corresponden a la necesidad de acción automática. En cuanto al niño ha vencido las dificultades adquiridas para el placer funcional puro. Los primeros juegos se refieren al propio cuerpo (juntar y separar las manos, coger y dejar el pie, etc.). Poco a poco se incluyen en estos

juegos de ejercicio todos los objetos posibles (levantar y bajar una tapa, meter y sacar repentinamente un palo de un aro, etc.)

Los juegos simbólicos: se distinguen de los juegos de ejercicio, por la ficción (hacer como si) y por la utilización de símbolos propios. La acción simbólica se aplica a todos los objetos posibles. Por ejemplo: Las cáscaras de nuez hacen platos, un bastón de caballo, etc.

Los juegos de reglas: suponen la subordinación común a una ley sujeta a todos. Este juego añade un elemento nuevo a los anteriores. La regla que resulta a la organización colectiva de las actividades lúdicas y que marca el debilitamiento del juego infantil y el paso al juego propiamente dicho.

- c) Además Vygotsky y Elkonin (1994, págs. 773-799). estudian al juego desde una perspectiva del desarrollo social y la clasificación que hace de los juegos es la siguiente:

El Juego- Acción, es un juego simple en el que el niño tiende a representar diversas acciones nadar, planchar, comer, dormir, etc.

El Juego Protagonizado se presenta entre los 3 y 6 años, y se caracteriza porque el niño crea diferentes personajes. Este tipo de juego posee dos estilos: juegos de escenificación cuando el niño dirige el juguete y juegos en los que el papel es interpretado personalmente por el niño.

a. Los Juegos de Construcción, aquí la actividad del individuo se vuelve constructiva pero no representa ningún papel.

2.2.3.3.- Juego De Roles

a. Definición de juegos de roles

Vandenplas, Ch (1982, Pág. 46) considera que: "El juego de roles existe cuando un niño o varios niños, basándose en su experiencia vivida o en el conocimiento del mundo que le han aportado los imitación de un personaje, la superación de esta imitación mediante la adición de diferentes elementos de ficción, así como la interacción social en forma de cooperación, de explicaciones, de órdenes que se dan unos a otros jugadores, forman así parte integrante del juego de roles."

Delgado, K (1988.Pág.86) nos dice que: "Los juegos de roles consiste en representar de modo espontáneo una situación de la vida real, en forma improvisada. Los participantes asumen el rol de los personajes que representan y hablan o se comporta como si fueran el personaje que van a representar".

Gutiérrez, V (1990. Pág.162) nos dice que: "Esta técnica consiste en la representación de una situación de la vida real con la participación de los miembros del grupo. Se trata de que algunos encarnen personajes de la vida real; y para ello, sus representaciones también tienen que ser sobre hechos reales, cotidianos de tal manera que el o los personajes tengan una comprensión íntima y sepan,

luego, a que atenerse en una situación similar. No sólo ellos lo comprenderán, porque los demás integrantes del grupo, como espectadores, podrán tener la sensación de estar viviendo un hecho de la realidad".

Alforja (1999.pág. 87) nos dice: "Esta técnica se caracteriza por representar "papeles", es decir, los comportamientos de las personas en los diferentes hechos o situaciones de la vida, teniendo como objetivo el de analizar las diferentes actitudes y reacciones de la gente frente a situaciones o hechos concretos."

Gálvez, J (2000. pág. 371) nos dice que: "Los juegos de roles son excelentes experiencias curriculares a través de las cuales los educandos desempeñan funciones, cargos, roles u oficios, en forma simulada, imaginariamente con la finalidad que vayan madurando psicológicamente, cojan confianza al ambiente escolar, analicen las diferentes actividades de los miembros de la comunidad, empiecen a adquirir responsabilidades, cultiven la capacidad de analicen nuestra realidad, etc.

Martín, A. (2000. Pág. 118) nos dice que: "Los juegos de roles consiste en la recreación, más o menos completo de un escenario real o imaginario, donde el/la directora/a del juego determina las características y condiciones en las que se desarrollará la acción de los/as personajes-jugadores/as y personajes no jugadores/as.

Se trata, pues, de una auténtica escenificación lúdica, donde se produce un desdoblamiento de los/as jugadores/as, que deben actuar como lo harían los/as personajes que representan en el mundo planteado".

Por consiguiente, los juegos de roles es aquella que busca la expresión del niño ya que con sus ganas de jugar y comunicarse con sus compañeros van a representar una situación o problema, desarrollando y desempeñando sus papeles como si fuera una situación verdadera ayudándole a expresarse libre y creativamente en los juegos de roles su personalidad y revela sus propias inclinaciones e inhibiciones.

Es por eso que los niños al liberar sus cargas negativas se tornan más espontáneos, colaboradores, además robustece el sentido colectivo de participación, autoevaluación y valoración justa de la vida comunitaria y el uso creativo de sus recursos, permitiéndole aprender y a situarse con actitudes positivas, deseables en una nueva sociedad (cooperación, aceptación, tolerancia y respeto) .

b. Fundamentos de los juegos de roles

La poderosa influencia del Juego de Roles se explica en la existencia de dos fenómenos fundamentales: Cerna (1996).

La tendencia natural del niño y, en concreto, al juego de representación.

El desarrollo del proceso simbólico, según Piaget lo simbólico son las dimensiones como el juego, el dibujo, la imitación y el lenguaje. Estas representaciones, recogen en la simbolización tanto los componentes cognitivos como los afectivos, de allí su importancia como símbolos portadores del conocimiento y los valores.

El juego es para Piaget un modo de representación social de la infancia. Desde los datos de la modularidad, éste es un proceso de atribución, es decir, una explicación causal de los comportamientos que van a permitir la autoreflexión desde los roles sociales y los estereotipos que éstos y el entorno nos permiten construir. Trabajos clásicos como los de Piaget y de Alnuy (1968) y otros más recientes como el de Cerna (1996), entre otros han contribuido significativamente a la comprensión teórica del nexo, previamente percibido, entre el juego y los procesos cognoscitivos y en consecuencia a la importancia del juego en relación con el aprendizaje. Desde el punto de vista de Piaget, el juego simbólico:

Asegura el máximo de compenetración psicológica e identidad con un problema. Despersonaliza una situación problemática existente en el grupo. Hay mayor libertad de discusión cuando se presenta como un drama.

Es útil para crear una atmósfera grupal de experimentación y de creación potencial. Proporciona a los individuos oportunidades de desarrollar su comprensión al colocarle en el lugar

de otro. Así, un individuo que es padre puede hacer de hijo y su capacidad de comprensión se desarrollará porque al ponerse en lugar de otro, se despersonaliza. Proporciona una descarga emocional a los integrantes del grupo.

Es útil cuando se dispone de intérpretes que posean un nivel relativamente alto de aptitudes para las relaciones humanas y para comunicarse. Es útil si el grupo demuestra un grado de madurez que permita la compenetración psicológica de sus integrantes.

c. Importancia de los juegos de roles

Los juegos de roles son importantes porque permiten liberar al niño de tensiones o sentimientos reprimidos, incluso a los más tímidos, utilizando su imaginación y creatividad, logrando desenvolverse oralmente para una mejor interrelación con los demás.

Permite ser una terapia por el deshielo y la liberación de los sentimientos reprimidos o inhibidos.

Ayuda a una pedagogía de las relaciones interpersonales por un entrenamiento de la espontaneidad en una mejor percepción de los demás y de la relación con el otro.

Schuntzenberger, (1979. pág. 38) "Completa la formación de la comunicación verbal y no verbal y por tanto permite una mejor integración del individuo en los grupos a los que pertenece o que dirige como método de grupo que sensibiliza al individuo a las

dificultades y a los imponderables de la dinámica de la integración e instruye sobre la importancia del subconsciente de lo implícito y de los sentimientos no expresados".

Facilita la comunicación verbal y no verbal para la integración del individuo al grupo, permitiendo la liberación del subconsciente y sentimientos retraídos. Los juegos de roles principalmente los temas favoritos de ambos sexos las escena de la vida domésticas.

La fantasía se mezcla con hechos reales que por alguna razón han causado impacto en el niño. Este copia los modelos adultos y al reproducir su papel representa determinadas situaciones conflictivas a las que da su propia solución. Además de estas representaciones de carácter doméstico que constituye el tema casi siempre predominante participan tanto los varones como las niñas.

Los juegos de roles pueden variar en torno a otros temas que son también conocidos por los niños y despiertan su interés.

Según la estructura curricular básica permite que el niño utilice los Juegos de Roles como medio para promover variadas y auténticas experiencias comunicativas, para comprender los mensajes orales.

d. Características del juego de roles

Las características importantes de esta técnica son:

a) "La creación de informalidad.

- b) Su flexibilidad que facilita la experimentación
- c) Aumenta el grado de participación al alentar la intervención psicológica del individuo y del grupo.
- d) Libera de las inhibiciones creando libertad de expresión en el actor.
- e) Establece una experiencia común que después puede servir de base para la discusión".
- f) Los niños que tienden a disfrutar más el juego, son capaces de concentrarse durante más tiempo en una única tarea y muestran más autocontrol mientras esperan o mientras se autosometen a reglas.
- g) Los juegos son muy beneficiosos para los niños pues mientras el niño goce más del juego es más apto de concentrarse en una tarea y presentan autocontrol de su propia conducta.

e. Juegos de roles y educación

El objetivo fundamental del juego de roles es utilizar el juego como vehículo de crecimiento grupal, en el que el conductor, el docente, el educador, creará un clima adecuado espontáneamente ideas y sentimientos, y se oriente el potencial expresivo y las posibilidades creativas del niño. A la vez, se integrará el proceso individual con la unidad grupal en una creciente interacción, y de este modo se responderá a las necesidades y expectativas individuales y grupales. Bertolucci (1975. pág. 67).

El juego de roles es una técnica que desarrolla el potencial expresivo del niño tanto individual como grupalmente, en un ambiente que facilita la

confianza para responder a las necesidades y expectativas de los niños.

Tejerina, I (1994, pág. 123) define a los "juegos de roles como una pedagogía de la acción que responde a los dos polos más importantes de la persona: la expresión de sí misma y la comunicación con el otro. Pedagogía que nos dice, debe ocupar en la escuela un lugar específico, reemplazando el "saber y el saber hacer por el saber ser". El alumno aprende y hace, con los otros, el aprendizaje de la vida".

Los juegos de roles son importantes para la educación ya que desarrollan en el niño dos la comunicación con los demás un saber hacer a un saber ser.

Poveda (1975, pg.87) manifiesta que partiendo de las necesidades de Observación y experimentación del niño con él, con los otros, con los materiales, el educador debe estimular su expresividad, respetar al niño como sujeto de su propio aprendizaje, sujeto participante, constructivo, transformador y permitirle la relación vivencial de las cosas y con los otros seres, espontáneamente.

Los niños se desarrollan espontáneamente partiendo de sus propias necesidades, convirtiéndose en agentes participantes de sus propios aprendizajes.

No es el objetivo perfeccionar determinada habilidad o talento, sino en hacerse presente, expresándose, comunicándose. Todo hombre en acto, se expresa, La expresión sólo es creadora cuando se encuentra en comunicación con los demás. Reenouelt (1994,

pág. 64) expresa que "El juego de roles por ser un juego de estímulo, donde el niño al interaccionar afectos, gestos, emociones, sensaciones, etc. Partiendo del juego libre al juego organizado, posibilita que este encuentro se produzca, y por ser un juego colectivo, permite crecer en equipo". Los juegos de roles permiten manifestar emociones las cuales producen en el niño un crecimiento no sólo personal sino grupal.

En este sentido Winnicott, (1972, pág. 184), sostiene que "el niño se desarrolla dentro de una comunidad". La eficacia del juego de roles para la educación del niño en su contexto social, está en la posibilidad de trabajar sobre la realidad existente y la posible, como emisores y receptores en el proceso educativo de la necesaria acción y reflexión del hombre para transformar el mundo. Para crear hay que tener acceso a si mismo habitarse. Ser protagonista ser motivado participar, actuar, modificando, creando. El juego de roles como vehículo de crecimiento grupal es juego, juego organizado, de búsqueda y exploración individual, grupal social; con funciones rotativas, donde la experiencia personal es vivida colectivamente.

2.3.- Definición de Términos Básicos

- 1) **Asertividad.-** Habilidad para expresar las ideas y necesidades propias, respetando las ideas y necesidades de los demás.
- 2) **Capacidad.-** Aptitudes que el alumno ha de alcanzar para conseguir un desarrollo integral como persona, y que suelen expresarse en el currículo de una etapa educativa, los objetivos generales de etapa y de área (cognitivas, psicomotrices, de autonomía y de equilibrio personal, de interrelación personal, y de inserción social).
- 3) **Democracia.-** La palabra democracia significa 'gobierno del pueblo'. Una democracia es un sistema en el cual el pueblo puede cambiar sus gobernantes de una manera pacífica y al gobierno se le concede el derecho a gobernar porque así lo quiere el pueblo.
- 4) **Eficiente.-** La palabra eficiencia proviene del latín *efficientia* que en español quiere decir, acción, fuerza, producción. Se define como la capacidad de disponer de alguien o de algo para conseguir un efecto determinado. No debe confundirse con eficacia que se define como la capacidad de lograr el efecto que se desea o se espera.
- 5) **Expresión corporal.-** Como materia educativa la Expresión Corporal se refiere al movimiento con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad.
- 6) **Iniciativa.-** Auto-motivación; la etapa en que los niños de la edad escolar manifiestan alto nivel de energía, así como las destrezas que recién han adquirido para explorar su mundo activamente.
- 7) **Sociabilidad.-** Naturalmente inclinado al trato y relación con las personas o que gusta de ello.

CAPÍTULO III

MATERIAL Y MÉTODOS

3.1.- Material

3.1.1.- Población

- **Tamaño**

Está constituida por todos los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, del Centro Poblado El Milagro, Huanchaco-2012.

Cuadro III – 1. POBLACIÓN

I.E. “Julio Gutiérrez Solari”			
Grado	Niños	Niñas	Total
4º	16	19	35
TOTAL			35

Fuente: Nómima de matrícula

- **Características**

Presentan las siguientes características:

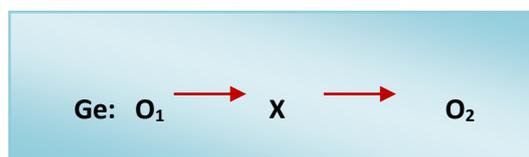
- ✓ Escasa motivación para superar problemas que se le presenta.
- ✓ Escasa iniciativa de asumir nuevos retos al elaborar trabajos en aulas.
- ✓ Frustración e inseguridad al expresar sus ideas.
- ✓ Poca participación activa en la comunidad educativa.

- ✓ Son obedientes y sumisas a las órdenes de sus profesores, no tienen juicio crítico.

3.1.2.- Método

3.1.2.1.- Diseño de investigación

Se utilizó el Pre-experimental. Este tipo de diseño se caracteriza por que el experimento (propuesta pedagógica) se aplica a un solo grupo. No teniendo un grupo que nos permita establecer comparación; su esquema es el siguiente:



Donde:

Ge: Grupo experimental.

X: Aplicación de la variable independiente (propuesta pedagógica).

O1: Pre-test de Liderazgo

O2: Post-test de Liderazgo

3.1.2.2.- SISTEMA DE VARIABLES

A. Variable independiente

Talleres de Juegos de Roles.

B. Variable dependiente

Liderazgo

3.1.2.3.- Operativización de las Variables

Cuadro III – 2. Operativización de las variables

HIPÓTESIS	VARIABLE	INDICADORES	SUB-INDICADORES	INSTRUMENTO
<p>Hi: Si aplicamos correctamente talleres de juegos de roles entonces se mejorará significativamente el desarrollo del liderazgo en los estudiantes del 4^{to} grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, del Centro Poblado El Milagro, Huanchaco – 2012.</p>	<p>LIDERAZGO</p> <p>Capacidad para dirigir a los demás sin la necesidad de obligarlos hacia un fin común.</p> <p>Proceso por el cual una persona ejerce influencia sobre los miembros de un grupo.</p>	<p><u>Capacidad de comunicación:</u> Inciden en la transmisión de mensajes implicando tanto comunicación interior (diálogo intrapersonal) como exterior tanto de forma verbal como no verbal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión espontánea • Expresión corporal • Uso del lenguaje adecuado 	<p>LISTA DE COTEJO</p>
		<p><u>Capacidad de Relación</u> En las capacidades de relación destacan aquellas orientadas a la construcción y sostenimiento de redes relacionales. Entre ellas cabe destacar la empatía y la asertividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Asertividad • Cooperación • Sociabilidad 	
		<p><u>Capacidad de Motivación:</u> Dentro de las capacidades de motivación se incluyen aquellas orientadas a garantizar un estímulo hacia el desempeño, tanto personalmente como en el ámbito escolar. Entre ellas cabe destacar el desarrollo de iniciativa y confianza, la fijación de metas, la orientación hacia el logro de ellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Iniciativa • Confianza • Fijación de metas 	
		<p><u>Capacidad de Organización</u> Las capacidades de organización permiten un desarrollo eficiente de tareas tanto de forma individual como grupal. Entre ellas destacan la priorización, el trabajo por proyectos y la gestión del tiempo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saber priorizar • Eficiente • Responsabilidad • Democracia 	

Fuente: Writgh M “El liderazgo”, (2002)

3.1.2.4.-Instrumentos de recolección de datos

a. Métodos Teóricos

- **Inducción – Deducción**

Se empleó para recoger información pertinente, tanto empírica como de la literatura científica especializada sobre determinados elementos teóricos que tienen que ver con nuestras variables de estudio.

La deducción se empleó por consecuencia lógica de haber organizado una determinada información sobre la investigación.

- **Análítico – sintético**

Con la información teórica reunida o seleccionada se procedió a descomponer los textos leídos, subrayando ideas principales o conceptos y categorías para posteriormente plasmarlas en el informe.

b. Métodos empíricos

a) Técnicas

- ✓ **Análisis documental**

Consiste en buscar información en fuentes escritas de todo tipo. Se empleó principalmente para fundamentar las bases teóricas, así como para revisar los aspectos metodológicos de la investigación.

- ✓ **Observación Sistemática**

La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

En el presente informe la observación es uno de los recursos más ricos que utilizó el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula.

c. **Instrumento**

✓ **Fichas bibliográficas**

Las fichas se utilizan para registrar y resumir los datos extraídos de fuentes bibliográficas (libros, revistas y periódicos) o no bibliográficas.

Se utilizaron los siguientes tipos:

- Referencial
- Textual
- Resumen
- Comentario

✓ **Lista de Cotejo**

Instrumento que permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados, por los alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de actitudes como de capacidades.

La lista de cotejo consta de dos partes esenciales, la primera especifica la conducta o aspectos que se va a registrar mediante la observación, y la otra parte consta de diferentes categorías que se toman en cuenta como referentes para evaluar cada uno de los aspectos o conductas.

3.1.2.5.- Diseño de procesamiento y análisis de datos

a. Cuadro o tablas estadísticas:

Consiste en la presentación ordenada de los datos en filas y columnas, con el objetivo de facilitar su lectura y posterior interpretación.

Se utilizó para presentar la información resultante del procesamiento estadístico de los datos recolectados.

b. Gráficos estadísticos

Se derivan de los datos y expresan visualmente los valores numéricos que aparecen en las tablas estadísticas. Su objetivo es permitir una comprensión global, rápida y directa de la información que aparece en cifras.

Actualmente todos los tipos de gráficos se realizan mediante algún software informativo, en este caso Excel, siendo los tipos de gráficos utilizados los circulares.

c. Medidas Estadísticas

a) Medidas de Tendencia Central:

Las medidas de tendencia central son aquellas que nos proporcionan un número o cifra que refleja un puntaje “promedio” para un conjunto de observaciones.

✿ Determinación de la Media aritmética

Es una medida de tendencia central, que equivale al cálculo promedio simple de un conjunto de datos. Solo es aplicable para el tratamiento de datos cuantitativos.

Fórmula:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

b) Medidas de Variabilidad:

Son aquellas que expresan el grado en que los datos numéricos tienden a extenderse o alejarse respecto a un valor medio; es decir refleja la separación o alejamiento de los elementos de una muestra.

✿ **Determinación de la Varianza**

Es el promedio establecido por la sumatoria de las desviaciones elevadas al cuadrado, por una muestra en estudio entre la muestra menos uno.

Fórmula:

$$S^2 = \frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}$$

✿ **Determinación de la Desviación Estándar**

Es el promedio de desviación de las puntuaciones con respecto a la media. Esta media se expresa en las unidades originales de la medición de la distribución. Se interpreta en relación con la media.

Cuanto mayor sea la dispersión de los datos alrededor de la media, mayor será la desviación estándar. **Fórmula:**

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

• **Determinación del Coeficiente de variabilidad**

Medida de dispersión que sirve para determinar si la distribución de datos de un grupo estadístico es homogénea o heterogénea. Este se basa en la proporcionalidad existente entre la desviación estándar y la media aritmética de la misma distribución de datos y se expresa en porcentaje.

Fórmula:

$$c.v = s * 100 / \bar{x}$$

c) Medidas para determinar el Estadístico Prueba

- Cálculo de las Diferencias de las desviaciones

Fórmula:

$$\bar{d} = \frac{\sum di}{n}$$

- Cálculo de las Desviación estándar

Fórmula:

$$Sd = \sqrt{\frac{\sum di^2 - \frac{(\sum di)^2}{n}}{n-1}}$$

- Cálculo del T valor

Fórmula:

$$Tv = \frac{\bar{d}}{Sd / \sqrt{n-1}}$$

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1.-Análisis e interpretación de datos

Cuadro IV- 3. Desviaciones de la muestra en estudio en el Pre -test "lista de cotejo"

Nº de sujetos	Puntaje	$(x - \bar{x})$	$(x - \bar{x})^2$
1	9	-1,4	1,96
2	9	-1,4	1,96
3	5	2,6	6,76
4	11	-3,4	11,56
5	12	-4,4	19,36
6	10	-2,4	5,76
7	8	-0,4	0,16
8	7	0,6	0,36
9	6	1,6	2,56
10	2	5,6	31,36
11	10	-2,4	5,76
12	12	-4,4	19,36
13	6	1,6	2,56
14	7	-0,6	0,36
15	4	3,6	12,96
16	0	7,6	57,76
17	0	7,6	57,76
18	9	-1,4	1,96
19	9	-1,4	1,96
20	10	-2,4	5,76
21	10	-2,4	5,76
22	0	7,6	57,76
23	7	-0,6	0,36
24	10	-2,4	5,76
25	11	-3,4	11,56
26	10	-2,4	5,76
27	9	-1,4	1,96
28	7	-0,6	0,36
29	9	-1,4	1,96
30	9	-1,4	1,96
31	10	-2,4	5,76
32	5	2,6	6,76
33	8	-0,4	0,16
34	4	3,6	12,96
35	12	-4,4	19,36
TOTAL	$\Sigma = 267$		$\Sigma = 386,2$

Fuente: Lista de cotejo del pre-test

4.1.1.- MEDIDAS ESTADÍSTICAS

a. Medidas de Tendencia Central:

Determinación de la Media aritmética

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ \bar{x} &= \frac{267}{35} \\ \bar{x} &= 7.62\end{aligned}$$

b. Medidas de Variabilidad:

Determinación de la Varianza.

$$\begin{aligned}S^2 &= \frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n} \\ S^2 &= \frac{386.2}{35} \\ S^2 &= 11.03\end{aligned}$$

Determinación de la Desviación Estándar.

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n}} \\ S &= \sqrt{11.03} \\ S &= 3.32\end{aligned}$$

Determinación del Coeficiente de variabilidad.

$$\begin{aligned}c.v &= \frac{s * 100}{\bar{x}} \\ c.v &= \frac{3.32 * 100}{7.62} \\ c.v &= 43.6\%\end{aligned}$$

Cuadro IV- 4. Desviaciones de la muestra en estudio en el post-test “lista de cotejo”

Nº de sujetos	Puntaje	$(x - \bar{x})$	$(x - \bar{x})^2$
1	16	-0,7	0,49
2	13	-3,7	13,69
3	15	-1,7	2,89
4	12	-4,7	22,09
5	20	3,3	10,89
6	15	-1,7	2,89
7	15	-1,7	2,89
8	13	-3,7	13,69
9	17	0,3	0,09
10	19	2,3	5,29
11	19	2,3	5,29
12	20	3,3	10,89
13	17	0,3	0,09
14	14	-2,7	7,29
15	15	-1,7	2,89
16	16	-0,7	0,49
17	15	-1,7	2,89
18	20	3,3	10,89
19	15	-1,7	2,89
20	20	3,3	10,89
21	16	-0,7	0,49
22	13	-3,7	13,69
23	18	1,3	1,69
24	20	3,3	10,89
25	18	1,3	1,69
26	20	3,3	10,89
27	20	3,3	10,89
28	17	0,3	0,09
29	14	-2,7	7,29
30	15	-1,7	2,89
31	18	1,3	1,69
32	19	2,3	5,29
33	18	1,3	1,69
34	16	-0,7	0,49
35	17	0,3	0,09
TOTAL	$\Sigma = 585$		$\Sigma = 199.15$

Fuente: Lista de cotejo del Pos-test

4.1.2.- MEDIDAS ESTADÍSTICAS

a. Medidas de Tendencia Central

1.1. Determinación de la Media aritmética

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ \bar{x} &= \frac{585}{35} \\ \bar{x} &= 16.7\end{aligned}$$

b. Medidas de Variabilidad:

Determinación de la Varianza.

$$\begin{aligned}S^2 &= \frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n} \\ S^2 &= \frac{199.15}{35} \\ S^2 &= 5.69\end{aligned}$$

Determinación de la Desviación Estándar.

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n}} \\ S &= \sqrt{5.69} \\ S &= 2.38\end{aligned}$$

Determinación del Coeficiente de variabilidad.

$$\begin{aligned}c.v &= \frac{s*100}{\bar{x}} \\ c.v &= \frac{2.38*100}{16.7} \\ c.v &= 14.25\%\end{aligned}$$

Cuadro IV – 05. Contrastación de hipótesis de la muestra de estudio en el pre y post-test

Nº SUJETOS	MUESTRA DE ESTUDIO		di	di ²
	Pre-Test	Post-Test		
1	9	16	7	49
2	9	13	4	16
3	5	15	10	100
4	11	12	1	1
5	12	20	8	64
6	10	15	5	25
7	8	15	7	49
8	7	13	6	36
9	6	17	11	121
10	2	19	17	269
11	10	19	9	81
12	12	20	8	64
13	6	17	11	121
14	7	14	7	49
15	4	15	11	121
16	0	16	16	256
17	0	15	15	225
18	9	20	11	121
19	9	15	6	36
20	10	20	10	100
21	10	16	6	36
22	0	13	13	169
23	7	18	11	121
24	10	20	10	100
25	11	18	7	49
26	10	20	10	100
27	9	20	11	121
28	7	17	10	100
29	9	14	5	25
30	9	15	6	36
31	10	18	8	64
32	5	19	14	196
33	8	18	10	100
34	4	16	12	144
35	12	17	5	25
TOTAL	Σ =267	Σ =585	Σ = 318	Σ = 3290

Fuente: Medidas estadísticas del pre y post – test.

4.1.3.- FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS

H₀: $\mu = 0$: Los puntajes obtenidos por la Muestra de Estudio en el Pre- test y Post-test no presentan diferencias significativas

H₁: $\mu > 0$: Los Puntajes obtenidos por la Muestra de estudio en el Post-test presentan diferencias significativas en relación a los puntajes obtenidos en el Pre-test.

4.1.5.- DETERMINACIÓN DE LOS GRADOS DE LIBERTAD

$$GL = (n-1)$$

$$GL = 35 - 1$$

$$GL = 34$$

4.1.6.- DETERMINACIÓN DE LOS NIVELES DE SIGNIFICANCIA

- Para un nivel de significancia de un 5%

$$\alpha = 0.05 : 1.645$$

- Para un nivel de significancia de un 1%

$$\alpha = 0.01 : 2.33$$

4.1.7.- DETERMINACIÓN DEL ESTADÍSTICO PRUEBA

- Cálculo de la diferencia de las desviaciones:

$$\bar{d} = \frac{\sum di}{n}$$

$$\bar{d} = \frac{318}{35}$$

$$\bar{d} = 9.1$$

- **Cálculo de la desviación estándar**

$$Sd = \sqrt{\frac{\sum di^2 - \frac{(\sum di)^2}{n}}{n-1}}$$

$$Sd = \sqrt{\frac{3290 - \frac{(318)^2}{35}}{35-1}}$$

$$Sd = \sqrt{\frac{3290 - 2889.2}{34}}$$

$$Sd = \sqrt{\frac{400.8}{34}}$$

$$Sd = \sqrt{11.78}$$

$$Sd = 3.4$$

- **Calculo del T valor**

$$Tv = \frac{\bar{d}}{Sd / \sqrt{n-1}}$$

$$Tv = \frac{9.1}{3.4 / \sqrt{34}}$$

$$Tv = \frac{9.1}{3.4 / 5.8}$$

$$Tv = \frac{9.1}{0.58}$$

$$TV = 15.7$$

4.1.8.-TOMA DE DECISIONES

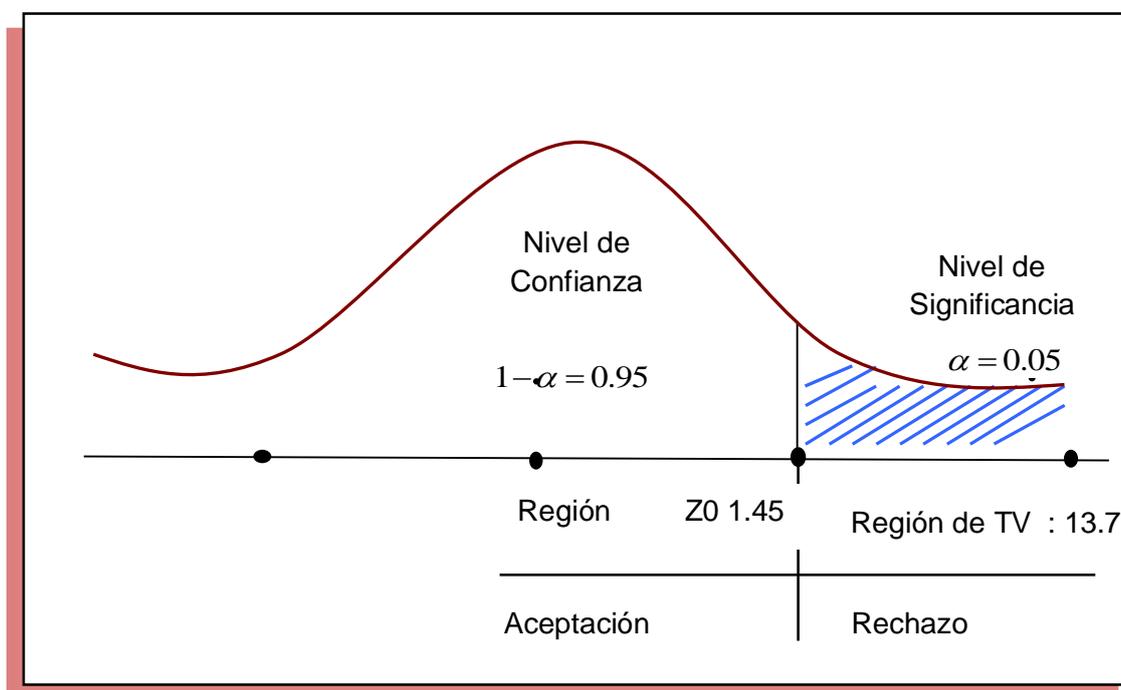
$$\alpha : 0.05 : 1.645$$

$$Tv : 15.7 > 1.645$$

$$\alpha = 0.01 : 2.33$$

$$Tv = 15.7 > 2.33$$

Gráfico 4.1. Representación estadística



Fuente: Determinación del estadístico prueba

4.1.9.- INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO

El $Tv = 15.7$ obtenido al aplicar el estadístico prueba se encuentra en la zona de rechazo. Rechazándose la Hipótesis nula (H_0) y aceptándose la Hipótesis alterna (H_1).

Los promedios obtenidos por la muestra en estudio en el Post-Test en relación a los resultados del Pre-Test son altamente significativos. Demostrándose que la muestra de estudio logró desarrollar la capacidad de liderazgo a través de la aplicación de los talleres de juegos de roles.

Cuadro IV- 06. Resultados comparativos de las medidas estadísticas obtenidas por la muestra en estudio en el “pre y post – test”

MEDIDAS ESTADÍSTICAS		Momentos de Aplicación	
		Pre-Test	Post-Test
Medidas de Tendencia Central	Media Aritmética	7.62	16.7
	Varianza	11.03	5.69
Medidas de Variabilidad	Desviación Estándar	3.32	2.38
	Coficiente de Variabilidad	43.6%	14.25%

Fuente: Pre y Post –Test

Interpretación:

- ❖ La muestra de estudio en el Pre-Test ha obtenido una Media Aritmética de 7.62 y en el Post-Test alcanzó un 16.7. Notándose un incremento significativo de 9.08 puntos.
- ❖ La muestra en estudio alcanzó en Pre-Test una varianza de 11.03, mientras que en el Post-Test obtuvo una varianza de 5.69.
- ❖ La muestra en estudio alcanzó en Pre-Test una desviación estándar 3.32, mientras que en el Post-Test obtuvo 2.38.
- ❖ La muestra en estudio alcanzó en Pre-Test un coeficiente de variabilidad de 43.6%, mientras que en el Pos-Test obtuvo 14.25

Cuadro IV-7. Resultados comparativos relacionados a la contrastación de hipótesis, obtenidos por la muestra en estudio en el pre y post – test

PRE –TEST Y POST –TEST	
HIPÓTEIS	<p>H₀: $\mu = 0$: Los puntajes obtenidos por la Muestra de Estudio en el Pre- test y Post-test no presentan diferencias significativas</p> <p>H₁: $\mu > 0$: Los Puntajes obtenidos por la Muestra de estudio en el Post-test presentan diferencias significativas en relación a los puntajes obtenidos en el Pre-test.</p>
GRADOS DE LIBERTAD	<p>$GL = (n-1)$ $GL = (35-1)$ $GL = 34$</p>
NIVELES DE SIGNIFICANCIA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Para un nivel de significancia de un 5% $\alpha = 0.05$ $GL_{(34)} = 1.645$ ❖ Para un nivel de significancia de un 1% $\alpha = 0.01$ $GL_{(34)} = 2.33$
DESVIACIÓN	<p>$\bar{d} = 9.1$ $Sd = 3.4$</p>
ESTADÍSTICO PRUEBA	<p>$Tv: 15.7 > 1.645$ $Tv: 15.7 > 2.33$</p>
INTERPRETACIÓN DE LA HIPÓTEIS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El $Tv = 15.7$ obtenido al aplicar el estadístico prueba se encuentra en la zona de rechazo. Rechazándose la Hipótesis nula (H_0) y aceptándose la Hipótesis alterna (H_1). Los promedios obtenidos por la muestra en estudio en el Post-Test en relación a los resultados del Pre-Test son altamente significativos. Demostrándose que la muestra de estudio ha logrado desarrollar el liderazgo a través de la Aplicación de los talleres de Juegos Roles

FUENTE: PRE Y POST -TEST

CUADROS DE FRECUENCIAS DE LOS PUNTAJES ALCANZADOS POR LA MUESTRA DE ESTUDIO EN EL PRE-TEST DE ACUERDO A LOS NIVELES DE LOGRO

Cuadro IV- 8. Indicador N° 01 “COMUNICACIÓN”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[4-5]	2	7%
MEDIO	[2-3]	20	57%
BAJO	[0-1]	13	36%
TOTAL		Σ = 35	Σ = 100%

Fuente : Lista de cotejo

Gráfico 4.2. Indicador N° 01 “COMUNICACIÓN”



Fuente : Cuadro IV- 8

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 57% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel medio, el 36% en un nivel bajo y el 7% en un nivel alto. Demostrando que los alumnos no tienen un buen desarrollo de la capacidad de “Comunicación”

Cuadro IV-9. Indicador N° 02 “RELACIÓN”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[4-5]	00	0
MEDIO	[2-3]	30	86%
BAJO	[0-1]	5	14%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.3. Indicador N° 02 “RELACIÓN”



FUENTE: Cuadro IV-9

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 86% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel medio, el 14% en un nivel bajo y el 0% en un nivel alto.

Demostrando que los alumnos no tienen un buen desarrollo de la capacidad de “Relación”.

Cuadro IV- 10. Indicador N° 03 “MOTIVACIÓN”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[4-5]	00	0
MEDIO	[2-3]	28	79%
BAJO	[0-1]	7	21%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.4. Indicador N° 03 “MOTIVACIÓN”



Fuente: Cuadro IV- 10

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 79% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel medio, el 21% en un nivel bajo y el 0% en un nivel alto.

Demostrando que los alumnos no tienen un buen desarrollo de la capacidad de “Motivación”.

Cuadro IV- 11. Indicador N° 04 “ORGANIZACIÓN”

NIVELES	ININTERVALO	F _i	%
ALTO	[4-5]	2	7
MEDIO	[2-3]	18	50%
BAJO	[0-1]	15	43%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.5. Indicador N° 04 “ORGANIZACIÓN”



Fuente: Cuadro IV- 11

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 50% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel medio, el 43% en un nivel bajo y el 7% en un nivel alto.

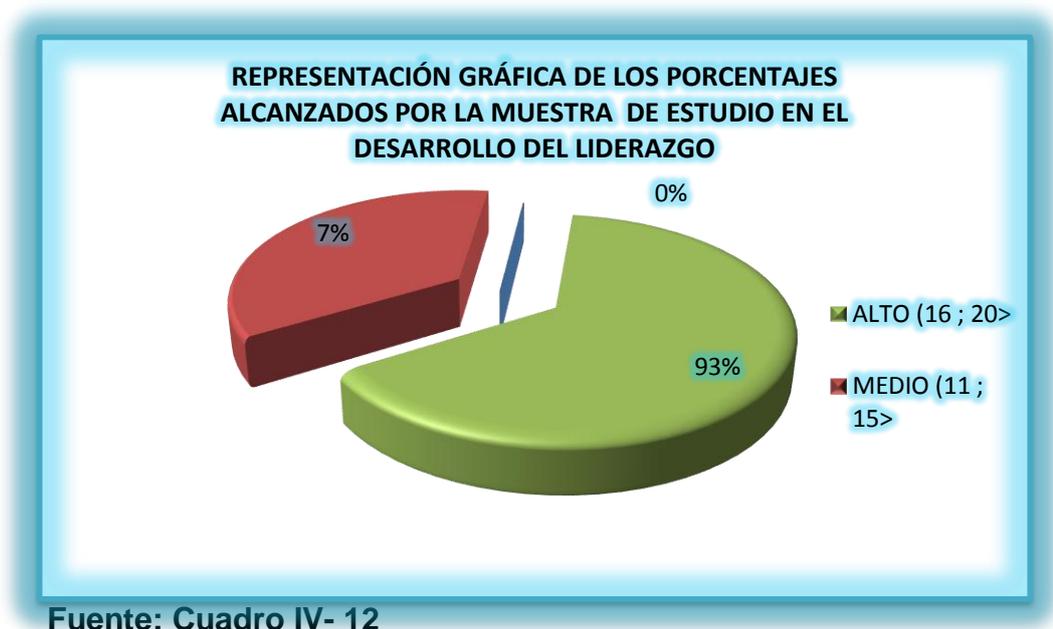
Demostrando que los alumnos no tienen un buen desarrollo de la capacidad de “Organización”.

Cuadro IV- 12. “DESARROLLO DEL LIDERAZGO”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[16-20]	00	0%
MEDIO	[11-15]	2	7%
BAJO	[0-10]	33	93%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.6. “DESARROLLO DEL LIDERAZGO”



INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 93% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel bajo, el 7% en un nivel medio, el 0% en nivel alto.

Demostrando que los alumnos no tienen un buen desarrollo del Liderazgo.

CUADROS DE FRECUENCIAS DE LOS PUNTAJES ALCANZADOS POR LA MUESTRA DE ESTUDIO EN EL POST-TEST DE ACUERDO A LOS NIVELES DE LOGRO

Cuadro IV- 13. Indicador N° 01 “COMUNICACIÓN”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[4-5]	27	79%
MEDIO	[2-3]	8	21%
BAJO	[0-1]	0	0%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.7. Indicador N° 01 “COMUNICACIÓN”



Fuente: Cuadro IV-13.

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 79% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel alto, el 21% en un nivel medio y el 0% en un nivel bajo.

Demostrando que los alumnos han mejorado su desarrollo de la capacidad de Comunicación, sustentándose la aplicación de nuestra propuesta.

Cuadro IV-14. Indicador N° 02 “RELACIÓN”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[4-5]	33	93%
MEDIO	[2-3]	2	7%
BAJO	[0-1]	0	0%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.8. Indicador N° 02 “RELACIÓN”



Fuente: Cuadro IV- 14

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 93% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel alto, el 7% en un nivel medio y el 0% en un nivel bajo.

Demostrando que los alumnos han mejorado su desarrollo de la capacidad de Relación, sustentándose la aplicación de nuestra propuesta.

Cuadro IV- 15. Indicador N° 03 “MOTIVACIÓN”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[4-5]	22	64%
MEDIO	[2-3]	13	36%
BAJO	[0-1]	0	0%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.9. Indicador N° 03 “MOTIVACIÓN”



Fuente: Cuadro IV- 15

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 64% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel alto, el 36% en un nivel medio y el 0% en un nivel bajo.

Demostrando que los alumnos han mejorado su desarrollo de la capacidad de Motivación, sustentándose la aplicación de nuestra propuesta.

Cuadro IV- 16. Indicador N° 04 “ORGANIZACIÓN”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[4-5]	22	64%
MEDIO	[2-3]	13	36%
BAJO	[0-1]	0	0%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.10. Indicador N° 04 “ORGANIZACIÓN”



Fuente: Cuadro IV-16

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 64% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel alto, el 36% en un nivel medio y el 0% en un nivel bajo.

Demostrando que los alumnos han mejorado su desarrollo de la capacidad de Motivación, sustentándose la aplicación de nuestra propuesta.

Cuadro IV-17 “DESARROLLO DEL LIDERAZGO”

NIVELES	INTERVALO	F _i	%
ALTO	[16-20]	22	64%
MEDIO	[11-15]	13	36%
BAJO	[0-10]	0	0%
TOTAL		$\Sigma = 35$	$\Sigma = 100\%$

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.11 “DESARROLLO DEL LIDERAZGO”



Fuente: Cuadro IV- 17

INTERPRETACIÓN DEL GRÁFICO:

En el gráfico se observa que el 64% de la muestra en estudio se encuentra en un nivel alto, el 36% en un nivel medio y el 0% en un nivel bajo.

Demostrando que los alumnos han mejorado su desarrollo de Liderazgo, sustentándose la aplicación de nuestra propuesta

Cuadro IV-18. COMPARACIÓN DE LOS PORCENTAJES OBTENIDOS POR LA MUESTRA EN ESTUDIO EN EL PRE Y POST TEST DE ACUERDO A LOS NIVELES DE LOGRO EN LOS INDICADORES

NIVELE LOGRO	MUESTRA EN ESTUDIO							
	PRE-TEST				POST-TEST			
	Indica dor 1	Indica dor 2	Indica dor 3	Indica dor 4	Indica dor 1	Indica dor 2	Indica dor 3	Indica dor 4
ALTO (16-20)	7%	0%	0%	7%	79%	93%	64%	64%
MEDIO (11-15)	57%	86%	79%	50%	21%	7%	36%	36%
BAJO (0-10)	36%	14%	21%	43%	0%	0%	0%	0%

Fuente: Pre y post test

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al cuadro de frecuencias porcentuales de la muestra en estudio se obtuvo que:

- ❖ Después de aplicar nuestra propuesta “Talleres de Juegos de Roles para mejorar el desarrollo del Liderazgo”. Se incrementaron significativamente las diferentes capacidades. Observándose que ningún estudiante se encuentra en el nivel bajo. Se trabajó con mayor énfasis en los indicadores que obtuvieron un nivel de logro bajo en el pre-test y así lograr un incremento significativo en el Post-test; utilizando las estrategias adecuadas en todo momento.

Cuadro IV-19. COMPARACIÓN GENERAL DE LOS PORCENTAJES OBTENIDOS POR LA MUESTRA EN ESTUDIO EN EL PRE Y POST TEST DE ACUERDO A LOS NIVELES DE LOGRO

NIVELES DE LOGRO	MUESTRA EN ESTUDIO	
	PRE-TEST	POST-TEST
	DESARROLLO DEL LIDERAZGO	DESARROLLO DEL LIDERAZGO
ALTO (16-20)	0%	64%
MEDIO (11-15)	7%	36%
BAJO (0-10)	93%	0%

FUENTE: Pre y post test

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al cuadro de frecuencias porcentuales de la muestra en estudio se obtuvo que:

- ❖ El 64% de los estudiantes de nuestra muestra se encuentran en un nivel alto, un 36% en un nivel medio y un 0% en un nivel bajo. Incrementándose significativamente la capacidad de liderazgo de los estudiantes y sustentándose la aplicación de nuestra propuesta “Talleres de Juegos Roles para desarrollar el Liderazgo”.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Del análisis de los resultados obtenidos al aplicar el pre-test, se puede observar que los estudiantes de la muestra de estudio, no tenían un buen desarrollo del liderazgo; pues la media aritmética alcanzada fue de 7.62. Dicha media se encuentra dentro del límite desaprobatorio o en inicio tomando en cuenta los parámetros establecidos por el Ministerio de Educación, en la escala vigesimal. Por lo tanto, es importante resaltar que los estudiantes necesitaban ser motivados con la aplicación de un taller de juegos de roles para desarrollar el liderazgo; así tenemos a Maya, A (1996, pág. 123.) quien nos dice que el taller es una importante alternativa que permite una más cercana inserción en la realidad. Mediante el taller, los docentes y los alumnos desafían en conjunto problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer se den de manera integrada, como corresponde a una auténtica educación o formación integral.

Por su parte, los resultados obtenidos después de aplicar el taller de juegos de roles para desarrollar el liderazgo en los estudiantes, indican que éstos son superiores a diferencia de los resultados obtenidos en el pre-test, ya que se ha obtenido una media aritmética de 16.7 en el post- test. Estos resultados obtenidos por la muestra de estudio indican que, han sido superadas las deficiencias en el grupo experimental y esto, se debe a la aplicación de los talleres de juegos de roles.

Mencionamos también que los resultados obtenidos, concuerdan con los siguientes trabajos de investigación realizados y considerados en el presente estudio como antecedentes. Ellos son:

- A) En la tesis titulada "Programa de Juego de Roles- Recreativos y su influencia en el desarrollo del Liderazgo en los niños de 3^{er} grado Educación Primaria del I.E. Pedro Muñoz Ureña, "Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo-2005, cuya autora es al Br. Azabache Anhúman, Roció del Pilar, llegó a las siguiente

conclusión: El nivel del liderazgo se elevó gracias a la aplicación de los juegos de roles-recreativos. Consecuentemente, entre el grupo control y experimental, se observa una diferencia promedio de 27 puntos, demostrándose de esta manera la influencia de los juegos de roles-recreativos en el desarrollo del liderazgo en los niños del 3^{er} grado de educación primaria. Queda demostrada de este modo la hipótesis planteada. Así también puedo mencionar que los talleres de juegos de roles si desarrolló significativamente el liderazgo de los estudiantes de la muestra planteada.

- B) En la tesis titulada "Programa de Actividades Recreativas que influye en el Liderazgo de los alumnos de 3^{er} grado Educación Primaria del I.E. N° 81007 Modelo, "Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo-2005, cuya autora es la Br. Piedra Piedra, Juana de la Concepción; quien llegó a la siguiente conclusión: Las dimensiones de mayor desarrollo del liderazgo, en orden jerárquico, de las alumnas del 3^{er} grado de educación primaria del Centro Educativo N° 81007 "Modelo" de la ciudad de Trujillo son: comunicación afectiva, trabajo en equipo, estima personal y grado de conocimiento.

Así mismo puedo afirmar que al aplicar los talleres de juegos de roles se desarrolló la capacidad de liderazgo a través del trabajo realizado en los siguientes indicadores: capacidad de comunicación, motivación, relación y organización, siendo aprovechadas por todos los estudiantes; como lo demuestra su progreso en el post-test.

- C) En la tesis titulada "Talleres de Juegos Recreativos para mejorar la Producción de Cuentos de los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la I.E.P. "Papa Juan Pablo II" El Milagro, ISP "Santo Tomás de Aquino", Trujillo-2009, cuya autora es la Br. Aguilar Coronel Dina; quien llegó a las siguientes conclusiones: La aplicación de talleres de juegos recreativos es de vital importancia para desarrollar diferentes capacidades en los niños. Desde este mismo punto de vista puedo decir que un taller debidamente

planificado y con las estrategias metodológicas adecuadas tiene resultados satisfactorios.

Al analizar los resultados del estadístico prueba (gráfico 4.1), en el post-test, se determina el rechazo de la hipótesis nula por lo tanto los resultados del post-test son significativos, confirmando la hipótesis alterna, en el sentido que la aplicación de los talleres de juegos de roles desarrolló significativamente el liderazgo de los estudiantes.

Los resultados significativos de los talleres de juegos de roles, materia de investigación, en parte se debe al énfasis que se ha puesto en trabajar los indicadores como: capacidad de comunicación, motivación, relación y organización mencionados ya anteriormente, los cuales se evaluaron continuamente al desarrollar los talleres; dichos resultados están expresos en el *cuadro IV-18*, donde se establece la comparación de cada uno de ellos en el pre-test y post-test. Al respecto Vygotsky citado por Gálvez, J. (2001. Pág.31), señala que el juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias de influencias decisivas en el desarrollo del niño, no sólo porque facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, sino porque libera al niño de las coacciones a que se ve sometido, la formación de un conjunto de reglas y contenidos.

Ayuda también, a explicar los buenos resultados obtenidos, la aseveración de Platón citado por Calero, M (1995. Págs. 320), decía que “El juego es el modelo y la imagen de la vida natural, interna, misteriosa en los hombres y las cosas”. El juego es el origen de los mayores bienes para el niño, el juego en todas sus experiencias, desarrolla su pensamiento creativo, a través de esa actividad obtiene experiencias que desarrollan estructuras mentales, crea, imita, descarga energía, satisface sus necesidades y logra una realización personal.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA PEDAGÓGICA

6.1.- Denominación y Fundamentación:

6.1.2.-Denominación:

“Talleres de juegos de roles para desarrollar el liderazgo”

6.1.3.-Fundamento epistemológico:

Según Maya, A (1996, pág. 123.) Se puede considerar que el taller es una importante alternativa que permite una más cercana inserción en la realidad.

Mediante el taller, los docentes y los alumnos desafían en conjunto problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer se den de manera integrada, como corresponde a una auténtica educación o formación integral.

Los alumnos en el taller se ven estimulados a dar su aporte personal y creativo, partiendo de su propia realidad y transformándose en sujetos creadores de su propia experiencia y superando así la posición o rol tradicional de receptor de la educación.

Mediante el taller los alumnos en un proceso gradual o por aproximaciones, van alcanzando la realidad y descubriendo los problemas que en ella se encuentran a través de la acción - reflexión inmediata o acción diferida.

Como dicen Alwin De Barros Y Gissi Bustos, "el taller es una realidad compleja que si bien privilegia el aspecto del trabajo en terreno, complementando así los cursos teóricos, debe integrar en un solo esfuerzo tres instancias básicas:

- Un servicio de terreno
- Un proceso pedagógico y
- Una instancia teórico - práctica

"El servicio en terreno, continúa, implica una respuesta profesional a las necesidades y demandas que surgen de la realidad en la cual se va a trabajar".

El proceso pedagógico se centra en el desarrollo del alumno y se da como resultado de la vivencia que este tiene de su acción en terreno, formando parte de un equipo de trabajo, y de la implementación teórica de esta acción.

La relación teoría - práctica es la dimensión del taller que intenta superar la antigua separación entre la teoría y la práctica al interaccionar el conocimiento y la acción y así aproximarse al campo de la tecnología y de la acción fundamentada. Estas instancias requieren de la reflexión, del análisis de la acción, de la teoría y de la sistematización"

De otra parte, hay quienes presentan también el taller como una forma de instancia para que el estudiante se ejercite en la operacionalización de las técnicas adquiridas en las clases teóricas y esto puede ser un enfoque cierto, especialmente cuando el taller es una técnica o estrategia prevista en un desarrollo curricular formal de un programa o una carrera de una institución educativa.

Si bien se ha hecho énfasis en el taller en cuanto rescata la acción y la participación del alumno en situaciones reales y concretas para su aprendizaje. Se debe reconocer finalmente que la fuerza del taller reside en la participación más que en la persuasión.

6.1.4.- Descripción:

La propuesta pedagógica consiste en desarrollar talleres basados en juegos de roles que constituyen un conjunto de acciones que ayuden a desarrollar la capacidad de liderazgo, permitiendo así que los niños y niñas tengan una mayor capacidad para comunicar sus ideas, opiniones y sentimientos; que aprendan a mejorar sus relaciones interpersonales como intrapersonales para contribuir a una mejor convivencia.

La propuesta es viable en la medida que los recursos que se utilizarán son factibles para el grupo investigador; así como es aceptada por que tratará de solucionar un problema que se da en la población estudiantil, que es nuestra muestra de estudio.

6.1.5.- Formulación de Principios para un taller de juegos de roles

- **Principio de la actividad:**

El juego es uno de los fenómenos más trascendentales de la vida, es una actividad que pone en manifiesto una determinada relación de la personalidad con la realidad que le rodea.

El carácter del juego humano se estriba en la amplitud de transformar la realidad reproduciéndola, esta capacidad humana que se manifiesta, es la necesidad del niño “como un todo dinámico o un campo fértil capaz de producir”, el maestro como un artífice y guía.

- **Principio de sociabilidad:**

El hombre está supeditado a la sociedad, para la satisfacción de su pensamiento y actividades lúdicas, e

incluso de ellas depende muchas sus enfermedades de la mente y el cuerpo.

La relación social es necesaria para que la vida de la humanidad normal merezca ser vida.

- **Principio de Dinamismo:**

Todos los estudiantes cumplen una actividad determinada en donde ponen de manifiesto sus habilidades, aptitudes y capacidad para ser un líder.

- **Principio de Participación:**

Se refiere cuando se fomenta la participación activa del educando. El mismo niño debe ser el autor de su aprendizaje. Esta participación favorece la iniciativa, responsabilidad y cooperación.

- **Principio de la motivación**

La motivación consiste en despertar el interés, estimular el deseo de aprender y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas.

Los estudiantes al estar motivados están predispuestos a hacer lo que uno quiere enseñar; es llevarlo a participar activamente en los trabajos escolares.

6.2.-Diseño de la Propuesta:

4.2.1.- Objetivo general

Desarrollar en los estudiantes del 4º grado de educación primaria de la I.E “Julio Gutiérrez Solari” la capacidad de liderazgo como un elemento esencial para su desarrollo personal; a través de un taller de Juegos de Roles.

6.2.1.- Objetivos Específicos

- Diseñar talleres basados en juegos de roles, para mejorar las relaciones intrapersonales.

- Proponer estrategias que permitan que los niños se sientan preparados para asumir sus propias responsabilidades, toma decisiones y entrar en acción para conseguir resultados satisfactorios a favor de su grupo de trabajo.
- Plantear algunas técnicas para lograr la participación democrática y empática ante situaciones difíciles.

6.2.3.- Organización de los talleres de juegos de roles

Los talleres de juegos de roles para desarrollar el liderazgo consiste en la ejecución de actividades que permitan que el niño desarrolle ciertas capacidades y habilidades, para un mejor desempeño tanto en su vida personal como social.

Dichos talleres están enfocados al desarrollo de su capacidad comunicativa, motivadora, de relación y organización. Todo ello a través de juegos, que se realicen de manera grupal buscando siempre la integración, cooperación y sobre todo generar un clima de confianza entre los participantes.

Dichos talleres tendrán el siguiente esquema:

- Motivación inicial.- Utilizando diversas técnicas se tratará de motivar a los niños, a través de canciones, juegos, etc.
- Organización grupal.-Momento en el cual los niños se reúnen en pequeños grupos eligiendo su líder momentáneo para desarrollar las actividades.
- Ejecución trabajando se aprende.-Se trabajarán temas que ayudarán a desarrollar el perfil de un líder.
- Debate colectivo.- Se realizará con el colectivo de desarrollar en el niño ciertas actitudes como respeto de las opiniones, la tolerancia, etc.
- Reflexión grupal.-Momento en el cual se concientizará sobre las actividades realizadas.

6.2.4.- Contenidos y Actividades

Los Juegos de roles se basan en ocho talleres. Los sub-contenidos y actividades son las siguientes:

Cuadro VI-20. Actividades de la propuesta pedagógica

CONTENIDOS		ACTIVIDADES
Capacidad de Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Expresión espontánea ✿ Expresión corporal ✿ Uso adecuado del lenguaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Nos expresamos libremente. - Aprendemos a comunicarnos de manera diferentes
Capacidad de Relación	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Empatía ✿ Asertividad ✿ Cooperación ✿ Sociabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Mejoramos las relaciones con nuestros amigos. - Juntos trabajamos mejor-
Capacidad de Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Autoestima ✿ Iniciativa ✿ Confianza ✿ Fijación de metas 	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a la carretilla. - Somos el niño robot
Capacidad de Organización	<ul style="list-style-type: none"> ✿ Saber priorizar ✿ Eficiente ✿ Responsabilidad ✿ Democracia 	<ul style="list-style-type: none"> - Un encargo significativo - Yo en el futuro

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES

De los resultados y su discusión en el presente trabajo de investigación: Aplicación de “Talleres de juegos de roles” para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del 4to grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, del centro poblado El Milagro, Huanchaco – 2012, se concluye lo siguiente:

1. La aplicación de nuestra propuesta fue eficiente, teniendo en cuenta que los resultados del pos-test, en relación al pre-test, variaron significativamente: Se obtuvo un 64% en el nivel alto, un 36% en el nivel medio y no existen estudiantes en el nivel bajo.
2. Nuestra propuesta pedagógica de talleres de juego de roles, se diseñó y ejecutó en ocho talleres de aprendizaje. En los cuales se enfatizó los indicadores relacionados con el liderazgo en los estudiantes como son: capacidad de comunicación, motivación, relación y organización.
3. Se comprobó que la propuesta fue satisfactoria ya que los puntajes obtenidos presentan diferencias significativas, con una probabilidad de error $\alpha = 0.05$. Este resultado permitió validar nuestra hipótesis de investigación.
4. Los talleres aplicados se iniciaron con buena disposición y expectativa por parte de los estudiantes, mejorando significativamente el liderazgo en un clima de confianza.

CAPÍTULO VIII

SUGERENCIAS

Después de haber planteado las conclusiones, nos permitimos hacer las siguientes sugerencias:

- A. Los docentes pueden utilizar talleres de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales que permitan fortalecer el liderazgo en los estudiantes.
- B. Incorporar dentro de su planificación curricular la aplicación de talleres pedagógicos, especialmente en las áreas de comunicación y personal social. Para crear más dinamismo en el desarrollo de los aprendizajes cognitivos y adquisición de habilidades.
- C. Los docentes deben de investigar los temas de interés o problemas más comunes en su escuela y comunidad, para ser representados en los diferentes talleres, así serán de mayor significancia para los estudiantes.
- D. Se debe de inducir la participación de los padres de familia en los talleres de juegos de roles, para poder deducir el porqué del comportamiento de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar Coronel, D (2009) "Talleres de Juegos Recreativos para mejorar la Producción de Cuentos de los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la I.E.P. "Papa Juan Pablo II" de El Milagro, ISP "Santo Tomás de Aquino", Trujillo-2009.

Alforja (1999) "Publicaciones de una Educación popular". Editorial Lumen-Humanitas. Buenos Aires. Pág. 87.

Azabache Anhúman, R (2005) "Programa de Juego de Roles- Recreativos y su influencia en el desarrollo del Liderazgo en los niños de 3^{er} grado Educación Primaria del I.E. Pedro Muñiz Ureña-Trujillo.

Bertolucci, B.J (195) "Juegos escolares que desarrollan la conducta". Editorial Pax. México. Pág. 67.

Bouzatter Ederios, E (1997). *Influencia del juego en el niño*. Editorial Península. Barcelona. Pág 450.

Calero Pérez , M (1995) "El juego una forma de aprender". Editorial San Marcos. Perú. Pág 320.

Cattell Raymond, B (2000) "*El Estudio del Liderazgo*" Editorial Kapelusz,. Barcelona Pág. 21.

Cerna, C (1996) "Deporte y Estado". Editorial Paidós. Barcelona.

Clifford, M (1983) "*Enciclopedia Práctica de Pedagogía*". Editorial Océano. Barcelona. Págs. 480

Conway, M (2001) "*La Esencia del Liderazgo*", Editorial Mundo Hispano Estados Unidos, Pág. 167

- Corbalán, F. (1996) *Paradojas y Juegos*. Editorial. Pliegos. Madrid. págs. 245
- Cornejo Córtez, M (2006) "*Los Secretos del Líder*" "Editorial Cultura Peruana, Perú. Pág. 170
- Delgado, K (1988) "Educación participativa, el método del trabajo en grupo". Editorial Magisterio. Perú. Pág. 86.
- Delval, J (2008) "El docente y el Juego" Editorial Pearson. España. Pág.545
- Dubrin, A. (2003) "*Liderazgo y Estilos de Mando*", Thomson, México, Pág. 133.
- Duverger, M (2004) "*Liderazgo funcionario-líder* " Editorial Alianza, Buenos Aires , Pág. 115
- Eyssautier de la Mora, M (2008) "Liderazgo: Enseñanza y el Aprendizaje" México, D.F. Ecafsa : Thomson Learning. Pág. 71.
- Flores Ledesma, K (1995) "Construyendo el aprendizaje". Dufraguis Editores. Perú. Pág. 123.
- Froebel, F. (1987) "El Juego" Editorial Columba, Bnos Aires. Págs. 256.
- Gálvez Vásquez, J (2001). *Educación Psicomotora por Medio de Juego Infantil*. Editorial Gráfica del Norte. Trujillo. Págs. 31; 194.
- Garvey, M (1985) "*El juego infantil*". Editorial Morata. Madrid. Pags 358
- Groos, G (1995). "El juego "Editorial Madrid Aguilar. Madrid. 1995. Págs 573.
- Gutiérrez, M (1986). "La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar". Editorial Alianza. Sevilla. Pág 162.
- Guy, J. (1985) El juego. Editorial Nacional. Buenos Aires. Págs. 53.

Huizinga, (1984) *"Homo Ludens"*. Editorial: Alianza. España. Pág 450.

Martín, A (2000) "Juegos y Recreación en aula". Editorial Trillas. Madrid. Pág 118.

Maya Betancourt, A (1996) "El taller educativo". Editorial Magisterio. Colombia. Pág. 123.

Mirebant Perozo, G (1995) *"Talleres"* Editorial Pliegos. Madrid. Pág. 352.

Piaget, J (1965) "La personalidad del niño". Editorial Herber S.A. Barcelona.

Piedra Piedra, J (2005) "Programa de Actividades Recreativas que influye en el Liderazgo de los alumnos de 3^{er} grado Educación Primaria del I.E. N° 81007 Modelo, Trujillo.

Poveda, E (1975) "Proceso creador terapia y existencia". Ediciones Búsqueda. Buenos Aires. Pág. 87.

Reenouelt, J.G (1994) "Forma y contenido en el psicodrama". Editorial Celsius. Buenos Aires. Pág. 64.

Reyes, M (1995) "Talleres pedagógicos" Editorial Madrid Aguilar. Madrid, Pág. 280

Robbins, S. (2008) *"Liderazgo y confianza"* Editorial Pearson, España, Pág. 360.

Rue, L.W. (1999) *"El liderazgo y procesos"* Editorial Kapelusz. Barcelona Mexico, Pág.86.

Sánchez Casanova, H (2005) *"Nacimiento de un líder"* Editorial: Aletea, Brasil. Pág. 97

Schutzenberger, A (1979) "Introducción al psicodrama". Editorial Aguilar. Madrid. Pág. 38.

- Spencer, H. (1948) *Teorías del Juego: Función Biológica de la Actividad Lúdica en el niño*. Editorial El Ateneo. Buenos Aires. Pág, 32.
- Stodgill Ralph, M (1990) “*Fines del Liderazgo*” Editorial Siglo XXI. México, Pág. 145.
- Tejerina, I (1994) “*Dramatización y teatro infantil*”. Editorial Siglo XXI. España. Pág. 123.
- Vandenplas, Ch (1982) “*Educación y desarrollo del alumno*”. Editorial Anaya. España. Pág 46.
- Vygotsky y Elkonin (1994) “*Juego y desarrollo infantil*” **Editorial Nauka**. Moscú. *Págs. 773-799*.
- Winnicott, J (1972) “*Realidad y juego*”. Editorial Gedisa. Buenos Aires. Pág. 184.
- Wolf, R.M (1987) *Psicología del niño y su pedagogía Experimental*. Editorial Beltrán. Madrid. *Págs. 625*.
- Wright Mills, Ch (1997) “*Liderazgo*” Editorial Afers, Buenos Aires, Pág. 203.



ANEXOS

ANEXO Nº 01

LISTA DE COTEJO



DESARROLLO DEL LIDERAZGO

A. GENERALIDADES

1. Institución Educativa de Aplicación: "Julio Gutiérrez Solari"
2. Área en la que se encuentra inmersa la VD: Personal Social
3. Apellidos y nombres:.....
4. Grado y/o Año: 4°
5. Sección: "Única"
6. Docente de aula:
7. Fecha:

B. FUNDAMENTACIÓN:

La presente lista de cotejo será aplicada con el objetivo de conocer cómo es el nivel de desarrollo del liderazgo de los estudiantes. En él se miden cuatro grupos de capacidades que influyen en el liderazgo: Capacidad de comunicación, relación, motivación y organización.

A. INSTRUCCIÓN:

La presente lista de cotejos debe ser aplicada por el grupo investigador para evaluar el liderazgo de los niños (as) de 4° grado en forma individual, donde el grupo investigador marca con una (X) la respuesta que considere más apropiada a cada situación que se plantea. Todas las situaciones presentadas deben ser respondidas.

ANEXO Nº 02

ESTRUCTURA Y VALORACIÓN

Indicadores	Nº de ítems	Valoración Máxima
Comunicación	5	5
Motivación	5	5
Organización	5	5
Relación	5	5
Total	20	20

Niveles de Valoración de los ítems

PUNTAJE	CRITERIOS
0	NO
1	SI

Nivel de Valoración por alumno

NIVELES	VALORACIÓN
ALTO	16 – 20
MEDIO	11 – 15
BAJO	0 – 10

Nivel de Valoración por aula

NIVELES	VALORACIÓN
ALTO	467 – 700
MEDIO	234 – 466
BAJO	0 – 233

Niveles de valoración por indicadores

NIVELES	VALORACIÓN
ALTO	4 – 5
MEDIO	2 – 3
BAJO	0 – 1

Anexo 03. Matriz de resultados obtenidos por la muestra en estudio en el pre-test

Nº	Nombres y Apellidos	INDICADORES																				TOTAL				
		CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN					CAPACIDAD DE RELACIÓN					CAPACIDAD DE MOTIVACIÓN					CAPACIDAD DE ORGANIZACIÓN									
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	CHAVEZ RAMIREZ, LUIS DANIEL	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	3	6
2	CRISOLOGO HEREDIA, MELANY	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	3	6
3	DEZA DELGADO, CAMILA NICOLAE	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	3	6
4	FACHO POPUCHE, MARIA JOSE	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	2	5
5	FLORES ALVAREZ, GONZALO SEBAS	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	3	7
6	GERÓNIMO MALCA, LUIS DAVID	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	3	8
7	GERÓNIMO RUIZ, ALEXANDRA	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3	6
8	GONZALES ALAGON, ROSMERY EDY	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	1	2	9
9	GONZALES ALVARADO, KIARA	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	1	3	10
10	GONZALEZ CRESPO, FABRICCIO	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	0	1	0	1	3	10
11	HEREDIA TIMANÁ, EDDY ARMANDO	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	0	1	0	1	1	3	8
12	HIDALGO ESTRAYER SOLANGE	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	1	2	9
13	JAIME ESTEBAN, ANDREA ALEJANDRA	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	1	3	10
14	LUPUCHE LLAQUE, MARCO JUNIOR	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	0	1	0	1	3	11
15	MARCO LAZARO, KEVIN NICOLAS	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	0	1	0	1	1	3	9
16	MENDOZA GERONIMO, MILAGROS	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	1	2	10
17	NIQUIN ALVAREZ, JHEFERSSON	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	0	1	0	0	1	3	10

18	PAREDES FLORES, LILI EMPERATRIZ	0	1	1	1	1	4	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	1	1	0	0	2	13
19	PELAEZ LOPEZ, SEBASTIAN NICOLAS	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	1	1	1	1	0	4	10
20	RABELO URQUIZA,CRISTINA	0	0	1	0	1	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	0	0	0	1	4	10
21	RAMIREZ OLIVA, CARLOS ALBERTO	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	0	0	0	1	0	1	9
22	RAMIREZ SILVA STIVEN	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	0	0	0	0	1	9
23	RODRIGUEZ HUAMAN, MARVIN	1	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	1	1	7
24	RODRIGUEZ NASCO, CHRISTIAN	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	0	0	1	0	1	7
25	RODRIGUES SANTANDER, VANIA	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	1	0	0	0	0	1	9
26	SALAR MORI, KARINA	0	1	0	0	1	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	0	0	0	1	1	9
27	SALINI LINARES, FRANCO	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	0	1	0	1	7
28	TERRONES CORONADO, GERARDO	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	0	0	0	0	1	9
29	TINEO ROSALES, MERJE	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	0	0	0	0	1	1	9
30	VALENTIN ZABALETA , VICTOR ANDRE	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	0	0	1	0	1	9
31	VARGAS LAZARO, ALEJANDRO	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	7
32	VASQUEZ CUENCA, LUIS ANTONI	0	0	1	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	0	0	0	1	1	10
33	VEGS PAREDES, CAMILA	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	0	0	0	1	0	1	9
34	VEGA ROSAS, NATHALY	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	1	3	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	6
35	YON SANTILLAN, MIGUEL ANGEL	0	1	1	1	1	4	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	1	1	9

Fuente : Lista de cotejo pre-test

Matriz de resultados obtenidos por la muestra en estudio en el post-test

Nº	Nombres y Apellidos	INDICADORES																				TOTAL					
		CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN					CAPACIDAD DE RELACIÓN					CAPACIDAD DE MOTIVACIÓN					CAPACIDAD DE ORGANIZACIÓN										
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5						
1	CHAVEZ RAMIREZ, LUIS DANIEL	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	18
2	CRISOLOGO HEREDIA, MELANY	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	4	15	
3	DEZA DELGADO, CAMILA NICOLAE	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	1	4	16	
4	FACHO POPUCHE, MARIA JOSÉ	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	17	
5	FLORES ALVAREZ, GONZALO SEBAS	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	1	4	15	
6	GERÓNIMO MALCA, LUIS DAVID	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	17	
7	GERÓNIMO RUIZ, ALEXANDRA	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	1	4	16	
8	GONZALES ALAGON, ROSMERY EDY	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	1	0	0	1	1	3	1	1	1	0	1	4	15	
9	GONZALES ALVARADO, KIARA	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5	16	
10	GONZALEZ CRESPO, FABRICCIO	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	0	0	1	1	2	0	1	1	1	1	4	15	
11	HEREDIA TIMANÀ, EDDY ARMANDO	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	16	
12	HIDALGO ESTRAYER SOLANGE	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	18	
13	JAIME ESTEBAN, ANDREA ALEJANDRA	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	15	
14	LUPUCHE LLAQUE, MARCO JUNIOR	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	16	
15	MENDOZA GERONIMO, MILAGROS	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	18	

16	NIQUIN ALVAREZ, JHEFERSSON	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	18
17	MARCO LAZARO, KEVIN	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	19
18	PAREDES FLORES, LILI EMPERATRIZ	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	16
19	PELAEZ LOPEZ, SEBASTIAN NICOLAS	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	15
20	RABELO URQUIZA,CRISTINA	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	18
21	RAMIREZ OLIVA, CARLOS ALBERTO	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	3	15
22	RAMIREZ SILVA STIVEN	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	16
23	RODRIGUEZ HUAMAN, MARVIN	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	3	15
24	RODRIGUEZ NASCO, CHRISTIAN	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	1	0	0	1	1	3	15
25	RODRIGUES SANTANDER, VANIA	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	0	2	15
26	SALAR MORI, KARINA	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	0	0	1	1	2	16
27	SALINI LINARES, FRANCO	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	16
28	TERRONES CORONADO, GERARDO	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	17
29	TINEO ROSALES, MERJE	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	16
30	VALENTIN ZABALETA , VICTOR ANDRE	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	16
31	VARGAS LAZARO, ALEJANDRO	0	1	1	1	0	3	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	16
32	VASQUEZ CUENCA, LUIS ANTONI	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	17
33	VEGS PAREDES, CAMILA	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	4	15
34	VEGA ROSAS, NATHALY	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	3	14
35	YON SANTILLAN, MIGUEL ANGEL	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	16

Fuente: Lista de cotejo post-test

TALLERES

“Nos expresamos libremente”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : I.E “Julio Gutiérrez Solari”

1.2. Lugar : El Milagro.

1.3.- Grado de estudios : Cuarto grado.

1.4. Número de estudiantes: 35

1.4. Investigador : Lic. MIRANDA ANTICONA, Hilda

II. JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito permitir que los estudiantes se desenvuelvan y expresen de manera espontánea, para ello brindaremos un clima de afecto y confianza dándole seguridad en sí mismo para poder actuar.

III. INDICADORES DE LA PROPUESTA:

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Comunicación	Inciden en la transmisión de mensajes implicando tanto comunicación interior (diálogo intrapersonal) como exterior tanto de forma verbal como no verbal.	<ul style="list-style-type: none">❖ Al comunicarse transmite seguridad, confianza y fiabilidad.❖ Utiliza un vocabulario adecuado.❖ Tiene poco control de sus emociones.❖ Se expresa con naturalidad frente al público.

IV. RECURSOS:

5.1.- Humanos:

- Investigador
- Profesora del aula.
- Estudiantes
- Asesor
- Director

5.2.- Materiales:

- Plumones
- Papel bond A4
- Carteles léxicos
- Carteles numéricos
- Mandiles, canastas, etc.

5.3. Bienes y servicios:

- Aula
- Carpetas
- Fotocopiadora
- Computadora
- Impresora
- Cámara fotográfica

5.4. Financiamiento:

- Autofinanciamiento

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
<p>“Despertamos el interés.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un video (caso del programa La Rosa de Guadalupe). • Reflexionamos sobre el porqué de estas actitudes negativas. • Comentan experiencias vividas relacionadas en su aula o escuela. • Solicitamos sugerencias para resolver el problema presentado en la serie. Dialogamos sobre sus propuestas. 	10’	- videos
<p>“Recuperamos los saberes previos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre las siguientes preguntas: • ¿Han observado algún caso dentro de su aula? ¿Qué han hecho ustedes para poder solucionar el problema? • Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las relevantes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	15’	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones - Papel sábana
<p>“Los estudiantes construyen sus aprendizajes”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un organizador de información relacionado con la importancia, que tiene comunicar nuestros sentimientos e inquietudes. • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas sobre el tema tratado. • Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando actitudes positivas. • Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. • Seleccionan los materiales y recursos adecuados para participar en el juego de roles. “Como en casa”. 	25’	<ul style="list-style-type: none"> - Organizador de información. - Papel sábana. - Plumones. - Guiones.
<p>“Nos preparamos para actuar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario haciéndoles sentir a los estudiantes cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> - Carpetas. - Vestuario.

	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionan al interior de cada equipo de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 		
“Participamos del juego de roles”	<ul style="list-style-type: none"> • Participan activamente en acciones de representaciones para ejercitar actitudes positivas frente a un problema. • Seleccionamos estudiantes de los distintos equipos de trabajo para escenificar los roles más significativo • Intercambian roles para seguir desarrollando el juego de roles. • Evaluamos la participación de los estudiantes haciendo uso de una guía de observación. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> - Guiones. - Vestuario.
“Evaluamos nuestra participación”	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. (Anexo 03) 	10’	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario.

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

CAPACIDAD.- Inciden en la transmisión de mensajes implicando tanto comunicación interior (diálogo intrapersonal) como exterior tanto de forma verbal como no verbal.

INDICADORES DE EVALUACIÓN.- 1.- Se expresa espontáneamente en el rol que desempeña. 2.- tiene un lenguaje corporal coherente al rol que desempeña. 3.- Utiliza un lenguaje adecuado. 4.- Demuestra actitud positiva frente a cada situación. 5.- Se esfuerza por cumplir con su respectivo rol.

OR DEN	NOMBRES	1			2			3			4			5			NIVEL DE LOGRO
		2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Nos expresamos libremente”

2.- GRADO : cuarto FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....

.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....

.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....

.....

4.- ¿Es bueno practicar expresar nuestras ideas de manera libre? ¿Por qué?

.....

.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....

.....

“Aprendemos a comunicarnos de manera diferente”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : I.E “Julio Gutiérrez Solari”

1.2. Lugar : El Milagro.

1.3.- Grado de estudios : Cuarto grado.

1.4. Número de estudiantes: 35

1.4. Investigador : Lic. MIRANDA ANTICONA, Hilda

II. JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito que los estudiantes tengan la capacidad de emitir mensajes de diferentes formas (gestos, manos, entre otros.), dejándose entender por los demás.

Así mismo tiene que comprender y poner en práctica que la comunicación verbal cuando va acompañada de los movimientos del cuerpo y gestos, demuestra mayor seguridad de lo que se quiere transmitir.

III. INDICADORES DE LA PROPUESTA:

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Comunicación	Inciden en la transmisión de mensajes implicando tanto comunicación interior (diálogo intrapersonal) como exterior tanto de forma verbal como no verbal.	<ul style="list-style-type: none">❖ Al comunicarse transmite seguridad, confianza y fiabilidad.❖ Utiliza un vocabulario adecuado.❖ Tiene poco control de sus emociones.❖ Se expresa con naturalidad frente al público.

IV. RECURSOS:

5.1.- Humanos:

- Investigador
- Profesora del aula.
- Estudiantes
- Asesor
- Director

5.2.- Materiales:

- Plumones
- Papel bond A4
- Cajas vacías.
- Bolsas de papel y chequeras
- Pintura blanca
- Globos
- Canastas , etc.

5.3. Bienes y servicios:

- Aula
- Carpetas
- Fotocopiadora
- Computadora
- Impresora
- Cámara fotográfica

5.4. Financiamiento:

- Autofinanciamiento

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
<p>“Despertamos el interés.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una serie de diapositivas mostrándolos niños algunas imágenes de cómo se comunican las personas a través del lenguaje de señas. • Comentan experiencias vividas relacionadas con las diapositivas mostradas. • Dialogamos sobre sus opiniones propuestas en el plenario. 	<p>10’</p>	<p>- Ilustraciones sobre contaminación.</p>
<p>“Recuperamos los saberes previos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre las siguientes preguntas: • ¿Qué creen que expresan estas personas? ¿Será importante esta forma de comunicación? ¿Utilizamos nosotros este tipo de comunicación? • Escuchan atentamente las respuestas de los estudiantes, anotando las más significativas en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	<p>15’</p>	<p>- Plumones - Papel sábana</p>
<p>“Los estudiantes construyen sus aprendizajes”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un organizador de información relacionado con el concepto, e importancia del lenguaje a señas o corporal • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas sobre el tema tratado. • Elaboran un listado de normas que debemos aplicar en nuestra vida diaria para poder llevar una buena relación con los demás.. • Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando actitudes positivas. • Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. • Seleccionan los materiales y recursos adecuados para participar en el juego de roles. El mimo. 		<p>- Organizador de información. - Papel sábana. - Plumones. - Guiones.</p>
<p>“Nos preparamos para actuar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario haciéndoles sentir a los estudiantes cómodos y predispuestos para actuar. 		<p>- Carpetas.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto. • Seleccionan al interior de cada equipo de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	20'	- Vestuario.
“Participamos del juego de roles”	<ul style="list-style-type: none"> • Participan activamente en acciones de representaciones donde se expresan de manera oral y a la vez acompañan a través de gestos. • Seleccionamos estudiantes de los distintos equipos de trabajo para escenificar los roles más significativos. • Intercambian roles para seguir desarrollando el juego de rol. • Evaluamos la participación de los estudiantes utilizando una guía de observación. 	20'	- Guiones. - Vestuario.
“Evaluamos nuestra participación”	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó la dramatización?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. . 	10'	- Cuestionario.

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

CAPACIDAD.- Inciden en la transmisión de mensajes implicando tanto comunicación interior (diálogo intrapersonal) como exterior tanto de forma verbal como no verbal..

INDICADORES DE EVALUACIÓN.- 1.- Se expresa espontáneamente en el rol que desempeña. 2.- tiene un lenguaje corporal coherente al rol que desempeña. 3.- Utiliza un lenguaje adecuado. 4.- Demuestra actitud positiva frente a cada situación. 5.- Se esfuerza por cumplir con su respectivo rol.

OR DE N	NOMBRES	1			2			3			4			5			NIVEL DE LOGRO
		2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Nos expresamos de manera diferente”

2.- GRADO/ SECCIÓN : Cuarto FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

4.- DOCENTES: MIRANDA ANTICONA, Hilda Marina

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....

.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....

.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....

.....

4.- ¿Es bueno aprender las diferentes formas de comunicarse? ¿Por qué?

.....

.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....

.....

“Mejoramos las relaciones con nuestros amigos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : I.E “Julio Gutiérrez Solari”

1.2. Lugar : El Milagro.

1.3.- Grado de estudios : Cuarto grado.

1.4. Número de estudiantes: 35

1.4. Investigador : Lic. MIRANDA ANTICONA, Hilda

II. JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito desarrollar en los estudiantes la capacidad de mejorar las relaciones entre amigos y compañeros de aula, demostrándoles que a través de cierta práctica de valores como la empatía y tolerancia podemos convivir mucho mejor.

III. INDICADORES DE LA PROPUESTA:

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Relación	En la capacidad de relación destacan aquellas orientadas a la construcción y sostenimiento de redes relacionales. Entre ellas cabe destacar la empatía y la asertividad.	<ul style="list-style-type: none">❖ Es empático con los demás.❖ Se esfuerza por comprender los puntos de vista diferentes al de los demás.❖ Participa activamente en su equipo de trabajo.❖ Es capaz de percibir el estado de ánimo de una persona con sólo mirarla.❖ Busca soluciones con otras personas en momentos difíciles.

IV. RECURSOS:

5.1.- Humanos:

- a) Investigador
- b) Profesora del aula.
- c) Estudiantes
- d) Asesor
- e) Director

5.2.- Materiales:

- a) Plumones
- b) Papel bond A4
- c) etc.

5.3. Bienes y servicios:

- a) Aula
- b) Carpetas
- c) Fotocopiadora
- d) Computadora
- e) Impresora
- f) Cámara fotográfica

5.4. Financiamiento:

- a) Autofinanciamiento

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
“Despertamos el interés.”	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un video donde observamos como un grupo de estudiantes discrimina a un compañero por su forma de pensar. • Reflexionamos sobre el porqué de las actitudes negativas, por parte de las personas. • Comentan experiencias vividas relacionadas al video presentado. • Proponemos alternativas de solución orientados a la solución del problema presentado. Dialogamos y reflexionamos sobre sus propuestas. 	10’	- video
“Recuperamos los saberes previos”	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre las siguientes preguntas: ¿Por qué creen que algunos estudiantes actúan de esta manera? ¿Si actuamos a si tendremos muchos amigos? ¿Es correcto hacer eso? ¿Cómo se sentirá la persona que es discriminada? • Escuchan atentamente las respuestas de los estudiantes, anotando las más relevantes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	15’	- Plumones - Papel sábana
“Los estudiantes construyen sus aprendizajes”	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un organizador de información relacionado con el tema. • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas sobre la importancia de tener una buena relación entre pares. • Socializan y sistematizan sus producciones. • Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando actitudes positivas para conservar la atmósfera. • Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. • Seleccionan los materiales y recursos adecuados para participar en el juego de roles. 	25’	- Organizador de información. - Papel sábana. - Plumones. - Guiones.

<p>“Nos preparamos para actuar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario haciéndoles sentir a los estudiantes cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa un ambiente acogedor. • Seleccionan al interior de cada equipo de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	<p>20’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Carpetas. - Vestuario.
<p>“Participamos del juego de roles”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participan activamente en acciones de representaciones para ejercitar el desarrollo actitudes positivas ante sus compañeros. • Seleccionamos estudiantes de los distintos equipos de trabajo para escenificar los roles más significativos. • Intercambian roles para seguir desarrollando el juego dramático. • Evaluamos la participación de los estudiantes haciendo uso de una guía de observación. 	<p>20’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guiones. - Vestuario.
<p>“Evaluamos nuestra participación”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para practicar actitudes positivas para conservar el medio ambiente. • Resuelven una ficha metacognitiva. 	<p>10’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario.

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

CAPACIDAD.- En las capacidades de relación destacan aquellas orientadas a la construcción y sostenimiento de redes relacionales. Entre ellas cabe destacar la empatía y la asertividad.

INDICADORES DE EVALUACIÓN.- 1.- Es empático con los demás.2.-Se esfuerza por comprender los puntos de vista diferentes al de los demás.3.- Participa activamente en su equipo de trabajo. 4.-Es capaces de percibir el estado de ánimo de una persona con sólo mirarla. 5.- Busca soluciones con otras personas en momentos difíciles.

OR DE N	NOMBRES	1			2			3			4			5			NIVEL DE LOGRO
		2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: ““Mejoramos las relaciones con nuestros amigos””

2.- GRADO/ SECCIÓN : cuarto FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

4.- DOCENTES: MIRANDA ANTICONA, Hila Marina

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....
.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....
.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....
.....

4.- ¿Es bueno practicar algunas normas para tener mejor relación entre compañeros? ¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....
.....

“Juntos trabajamos mejor”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : I.E. “Julio Gutiérrez Solari”

1.2. Lugar : El Milagro.

1.3.- Grado de estudios : Cuarto grado.

1.4. Número de estudiantes: 35

1.4. Investigador : Lic. MIRANDA ANTICONA, Hilda

II. JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de juego de roles tiene como propósito desarrollar en los estudiantes la capacidad de mejorar las relaciones entre amigos y compañeros de aula, demostrándoles que a través de cierta práctica de valores como la empatía y tolerancia podemos convivir mucho mejor.

Demostrándoles que el trabajar por el bien común de un grupo trae mucha satisfacción a nivel individual y grupal.

III. INDICADORES DE LA PROPUESTA:

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Relación	En la capacidad de relación destacan aquellas orientadas a la construcción y sostenimiento de redes relacionales. Entre ellas cabe destacar la empatía y la asertividad.	<ul style="list-style-type: none">❖ Es empático con los demás.❖ Se esfuerza por comprender los puntos de vista diferentes al de los demás.❖ Participa activamente en su equipo de trabajo.❖ Es capaz de percibir el estado de ánimo de una persona con sólo mirarla. ❖ Busca soluciones con otras personas en momentos difíciles.

IV. RECURSOS:

4.1.- Humanos:

- b) Investigador
- c) Profesora del aula.
- d) Estudiantes
- e) Asesor
- f) Director

4.2.- Materiales:

- a) Plumones
- b) Papel bond A4
- c) etc.

4.3. Bienes y servicios:

- a) Aula
- b) Carpetas
- c) Fotocopiadora
- d) Computadora
- e) Impresora
- f) Cámara fotográfico

4.4. Financiamiento:

- a) Autofinanciamiento

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
“Despertamos el interés.”	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un video donde se muestra el trabajo grupal de los estudiantes , para elaborar una antorcha por fiestas aniversarios de su colegio • Reflexionamos sobre el porqué de estas actitudes que presentaron cada uno de los personajes. • Comentan experiencias vividas relacionadas con el video presentado. • Solicitamos sugerencias para resolver el problema presentado. Dialogamos sobre sus propuestas. 	10’	- Ilustraciones sobre contaminación.
“Recuperamos los saberes previos”	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre las siguientes preguntas: • ¿Se han encontrado en una situación similar a la presentada? ¿Cómo actuarían frente a una situación similar? ¿Les gustaría trabajar en grupos para lograr una bien para todos sus integrantes? ¿Qué actitudes tomarían para realizar un buen trabajo? • Escuchan atentamente las respuestas de sus compañeros, anotando las relevantes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	15’	- Plumones - Papel sábana
“Los estudiantes construyen sus aprendizajes”	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un organizador de información relacionado con el tema. • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas sobre las actitudes tomadas por algunos de sus compañeros. • Proponen normas para realizar un buen trabajo en grupo. • Socializan y sistematizan sus producciones. • Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando actitudes positivas. • Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. • Seleccionan los materiales y recursos adecuados para participar en el juego de roles. 	25’	- Organizador de información. - Papel sábana. - Plumones. - Guiones.

<p>“Nos preparamos para actuar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario haciéndoles sentir a los estudiantes cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto • Seleccionan al interior de cada equipo de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	<p>20’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Carpetas. - Vestuario.
<p>“Participamos del juego de roles”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participan activamente en acciones de representaciones para ejercitar actitudes positivas para trabajar en grupos. • Seleccionamos estudiantes de los distintos equipos de trabajo para escenificar los roles más significativos. • Intercambian roles para seguir desarrollando el juego dramático. • Evaluamos la participación de los estudiantes haciendo uso de una guía de observación. 	<p>20’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guiones. - Vestuario.
<p>“Evaluamos nuestra participación”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	<p>10’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario.

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

CAPACIDAD.- En las capacidades de relación destacan aquellas orientadas a la construcción y sostenimiento de redes relacionales. Entre ellas cabe destacar la empatía y la asertividad.

INDICADORES DE EVALUACIÓN.- 1.- Es empático con los demás.2.-Se esfuerza por comprender los puntos de vista diferentes al de los demás.3.- Participa activamente en su equipo de trabajo. 4.-Es capaces de percibir el estado de ánimo de una persona con sólo mirarla. 5.- Busca soluciones con otras personas en momentos difíciles.

OR DEN	NOMBRES	1			2			3			4			5			NIVEL DE LOGRO
		2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Juntos trabajamos mejor”

2.- GRADO/ SECCIÓN : cuarto FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

4.- DOCENTES: MIRANDA ANTICONA, Hilda Marina

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....

.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....

.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....

.....

4.- ¿Es bueno practicar normas para trabajar en grupos? ¿Por qué?

.....

.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....

.....

“Jugamos a la carretilla”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : I.E. “Julio Gutiérrez Solari”

1.2. Lugar : El Milagro.

1.3.- Grado de estudios : Cuarto grado.

1.4. Número de estudiantes: 35

1.4. Investigador : Lic. MIRANDA ANTICONA, Hilda

II. JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “La carretilla” esperamos que los estudiantes de 4º grado hagan uso de sus habilidades para lograr los objetivos plateados, así mismo se quiere lograr que los niños tengan confianza en ellos mismos y en los demás.

Teniendo en cuenta que el ser humano es un ser sociable por naturaleza y necesita de los demás para lograr con satisfacción sus metas trazadas

III. INDICADORES DE LA PROPUESTA:

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Motivación	Dentro de las capacidades de motivación se incluyen aquellas orientadas a garantizar un estímulo hacia el desempeño, tanto personalmente como en el ámbito escolar. Entre ellas cabe destacar el desarrollo de iniciativa y confianza, la fijación de metas, la orientación hacia el logro de ellas.	<ul style="list-style-type: none">❖ Propicia la participación democrática.❖ Mantiene el control de la situación frente a una dificultad.❖ Propone a menudo nuevas formas de trabajar.❖ Se mantiene motivado al trabajar en equipo ,hacia una meta en común❖ Trabaja con entusiasmo dentro de un grupo de trabajo.

IV. RECURSOS:

4.1.- Humanos:

- Investigador
- Profesora del aula.
- Estudiantes
- Asesor
- Director

4.2.- Materiales:

- Plumones
- Papel bond A4
- Cajas vacías de alimentos, etc.

4.3. Bienes y servicios:

- Aula
- Carpetas
- Fotocopiadora
- Computadora
- Impresora
- Cámara fotográfica

4.4. Financiamiento:

- Autofinanciamiento

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
<p>“Despertamos el interés.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a través de cuento “El cuento, la pluma y el tintero”. • Dialogamos Sobre la enseñanza del cuento. • Incentivamos a imitar la actitud de los personajes a través del juego la carretilla. 	<p>10’</p>	<p>- Ilustraciones sobre tala de bosques..</p>
<p>“Recuperamos los saberes previos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre las siguientes preguntas: • ¿Qué nos enseña el cuento relatado? ¿Cómo cuál de los personajes te gustaría ser? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? • Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	<p>15’</p>	<p>- Plumones - Papel sábana</p>
<p>“Los estudiantes construyen sus aprendizajes”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. • Proponen normas para nuestro juego. • Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. • Proponemos participar activamente en un juego de roles escenificando y vivenciando el juego de la carretilla. • Creativamente elaboran guiones para participar en el juego de roles. • Seleccionan personajes, los materiales y recursos adecuados para participar en el proceso de escenificación. 	<p>25’</p>	<p>- Organizador de información. - Papel sábana. - Plumones. - Guiones.</p>

<p>“Nos preparamos para actuar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. • Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	<p>20'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Carpetas. - Vestuario.
<p>“Participamos del juego de roles”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego. • Se establece un punto de partida y un punto de llegada. • Cada pareja de niños se pone en una línea de salida; uno hace de carretilla y otro de carretillero. • El carretillero coge a su compañero por las piernas y el que hace de carretilla solo puede andar con las manos. • Gana aquella pareja que llega primero a la línea de meta. • Se colocaran obstáculos para hacer más complicada la carrera. • Se aplaudirá al equipo ganador 	<p>20'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guiones. - Vestuario.
<p>“Evaluamos nuestra participación”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	<p>10'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario.

ANEXOS

CUENTO , TINTERO Y PLUMA

En una pequeña ciudad hubo una vez un cuento vacío. Tenía un aspecto excelente, y una decoración impresionante, pero todas sus hojas estaban en blanco. Niños y mayores lo miraban con ilusión, pero al descubrir que no guardaba historia alguna, lo abandonaban en cualquier lugar.



No muy lejos de allí, un precioso tintero seguía lleno de tinta desde que hacía ya años su dueño lo dejara olvidado en una esquina. Tintero y cuento lamentaban su mala suerte, y en eso gastaban sus días.

Quiso el azar que una de las veces que el cuento fue abandonado, acabara junto al tintero. Ambos compartieron sus desgracias durante días y días, y así hubieran seguido años, de no haber caído a su lado una elegante pluma de cisne, que en un descuido se había soltado en pleno vuelo. Aquella era la primera vez que la pluma se sentía sola y abandonada, y lloró profundamente, acompañada por el cuento y el tintero, que se sumaron a sus quejas con la facilidad de quien llevaba años lamentándose día tras día.

Pero al contrario que sus compañeros, la pluma se cansó enseguida de llorar, y quiso cambiar la situación. Al dejar sus quejas y secarse las lágrimas, vio claramente cómo los tres podían hacer juntos mucho más que sufrir juntos, y convenció a sus amigos para escribir una historia. El cuento puso sus mejores hojas, la tinta no se derramó ni un poco, y la pluma puso montones de ingenio y caligrafía para conseguir una preciosa historia de tres amigos que se ayudaban para mejorar sus vidas.

Un joven maestro que pasaba por allí triste y cabizbajo, pensando cómo conseguir la atención de sus alumnos, descubrió el cuento y sus amigos. Al leerlo, quedó encantado con aquella historia, y recogiendo a los tres artistas, siguió su camino a la escuela. Allí contó la historia a sus alumnos, y todos se mostraron atentos y encantados.

Desde entonces, cada noche, pluma, tintero y cuento se unían para escribir una nueva historia para el joven profesor, y se sentían orgullosos y alegres de haber sabido cambiar su suerte gracias a su esfuerzo y colaboración.

GUIA DE OBSERVACIÓN

Capacidad.- Dentro de las capacidades de motivación se incluyen aquellas orientadas a garantizar un estímulo hacia el desempeño, tanto personalmente como en el ámbito escolar.

Indicadores.- 1.-Propicia la participación democrática. 2.-Mantiene el control de la situación frente a una dificultad. 3.-Propone a menudo nuevas formas de trabajar. 4.-Se mantiene motivado al trabajar en equipo ,hacia una meta en común 5.-Trabaja con entusiasmo dentro de un grupo de trabajo.

OR DE N	NOMBRES	1			2			3			4			5			NIVEL DE LOGRO
		2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: "Jugamos a la carretilla"

2.- GRADO/ SECCIÓN : cuarto FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

4.- DOCENTES: MIRANDA ANTICONA, Hilda Marina

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....

.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....

.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....

.....

4.- ¿Es bueno practicar estar motivados antes de emprender algún trabajo?
¿Por qué?

.....

.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....

.....

“Somos como el niño Robot”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : I.E. “Julio Gutierrez Solari”

1.2. Lugar : El Milagro.

1.3.- Grado de estudios : Cuarto grado.

1.4. Número de estudiantes: 35

1.4. Investigador : Lic. MIRANDA ANTICONA, Hilda

II. JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “Somos como el niño robot” esperamos que los estudiantes de 4º grado hagan uso de sus habilidades para lograr los objetivos plateados, así mismo se quiere lograr que los niños tengan confianza en ellos mismos y en los demás.

Teniendo en cuenta que el ser humano es un ser sociable por naturaleza y necesita de los demás para lograr con satisfacción sus metas trazadas

III. INDICADORES DE LA PROPUESTA:

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Motivación	Dentro de las capacidades de motivación se incluyen aquellas orientadas a garantizar un estímulo hacia el desempeño, tanto personalmente como en el ámbito escolar. Entre ellas cabe destacar el desarrollo de iniciativa y confianza, la fijación de metas, la orientación hacia el logro de ellas.	<ul style="list-style-type: none">❖ Propicia la participación democrática.❖ Mantiene el control de la situación frente a una dificultad.❖ Propone a menudo nuevas formas de trabajar.❖ Se mantiene motivado al trabajar en equipo ,hacia una meta en común❖ Trabaja con entusiasmo dentro de un grupo de trabajo.

IV. RECURSOS:

4.1.- Humanos:

- Investigador
- Profesora del aula.
- Estudiantes
- Asesor
- Director

4.2.- Materiales:

- Plumones
- Papel bond A4
- Cajas vacías de alimentos, etc.

4.3. Bienes y servicios:

- Aula
- Carpetas
- Fotocopiadora
- Computadora
- Impresora
- Cámara fotográfica

4.4. Financiamiento:

- Autofinanciamiento

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
<p>“Despertamos el interés.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a través de una canción • “El niño robot”. • Dialogamos Sobre las cosas que puede hacer un robot. • Incentivamos a imitar las acciones que hace un robot. 	<p>10’</p>	<p>- Ilustraciones sobre tala de bosques..</p>
<p>“Recuperamos los saberes previos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre las siguientes preguntas: • ¿Qué nos enseña el niño robot? ¿Te gustaria ser como el? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? • Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	<p>15’</p>	<p>- Plumones - Papel sábana</p>
<p>“Los estudiantes construyen sus aprendizajes”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. • Proponen normas para nuestro juego. • Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. • Organizamos a los niños en grupos de trabajo a través de la técnica “Sacando el pescadito” • Formaran sus grupos de acuerdo al color del pescadito obtenido. 	<p>25’</p>	<p>- Organizador de información. - Papel sábana. - Plumones. - Guiones.</p>

<p>“Nos preparamos para actuar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. • Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	<p>20'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Carpetas. - Vestuario.
<p>“Participamos del juego de roles”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego. • Elaboran con cajas de cartón; sus cuerpos de robot (utilizan materiales de reciclaje). • Designan al rey de los robots, para que de algunas ordenes que los demás tienen que obedecer. • Los pequeños robots obedecen las ordenes; haciendo lo que le piden. • Obtiene mayor puntaje el robot que logra cumplir todas las órdenes. • Cada grupo hace barra a su equipo, para incentivarlo en su participación. hacer más complicada la carrera. • Se aplaudirá al equipo ganador 	<p>20'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guiones. - Vestuario.
<p>“Evaluamos nuestra participación”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	<p>10'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario.

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

Capacidad.- Dentro de las capacidades de motivación se incluyen aquellas orientadas a garantizar un estímulo hacia el desempeño, tanto personalmente como en el ámbito escolar.

Indicadores.- 1.-Propicia la participación democrática. 2.-Mantiene el control de la situación frente a una dificultad. 3.-Propone a menudo nuevas formas de trabajar. 4.-Se mantiene motivado al trabajar en equipo ,hacia una meta en común 5.-Trabaja con entusiasmo dentro de un grupo de trabajo.

OR DE N	NOMBRES	1			2			3			4			5			NIVEL DE LOGRO
		2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: “Somos el niño robot”

2.- GRADO/ SECCIÓN : cuarto FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

4.- DOCENTES: MIRANDA ANTICONA, Hilda Marina

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....

.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....

.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....

.....

4.- ¿Es bueno practicar estar motivados antes de emprender algún trabajo?
¿Por qué?

.....

.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....

.....

¿Un encargo insignificante?

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : I.E. “Julio Gutiérrez Solari”

1.2. Lugar : El Milagro.

1.3.- Grado de estudios : Cuarto grado.

1.4. Número de estudiantes: 35

1.4. Investigador : Lic. MIRANDA ANTICONA, Hilda

II. JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “Un encargo insignificante” esperamos que los estudiantes de 4º grado, tomen conciencia del verdadero sentido de la responsabilidad y aprendan a priorizar sus actividades para lograr un trabajo eficiente.

III. INDICADORES DE LA PROPUESTA:

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Organización	Las capacidades de organización permiten un desarrollo eficiente de tareas tanto de forma individual como grupal. Entre ellas destacan la priorización, el trabajo por proyectos y la gestión del tiempo.	<ul style="list-style-type: none">❖ Revisa sus prioridades a menudo.❖ Organiza su trabajo para realizarlo con eficiencia❖ Establece un horario al realizar sus actividades escolares.❖ Es responsable frente a sus compromisos adquiridos.❖ Planifica y organiza tiempo para posibles imprevistos

IV. RECURSOS:

4.1.- Humanos:

- Investigador
- Profesora del aula.
- Estudiantes
- Asesor
- Director

4.2.- Materiales:

- Plumones
- Papel bond A4
- Cajas vacías de alimentos, etc.

4.3. Bienes y servicios:

- Aula
- Carpetas
- Fotocopiadora
- Computadora
- Impresora
- Cámara fotográfica

4.4. Financiamiento:

- Autofinanciamiento

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
“Despertamos el interés.”	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a través de un cuento “El payaso descuidado”. • Dialogamos sobre la actitud del payaso y de lo que le sucedió por irresponsable. 	10’	- Ilustraciones
“Recuperamos los saberes previos”	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre las siguientes preguntas: • ¿Qué nos enseña el cuento? ¿Te gustaría ser como el? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? • Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	15’	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones - Papel sábana
“Los estudiantes construyen sus aprendizajes”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. • Proponen normas para nuestro juego. • Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. • Organizamos a los niños en dos grupos de trabajo a través de la técnica “El rompecabezas. 	25’	<ul style="list-style-type: none"> - Organizador de información. - Papel sábana. - Plumones. - Guiones.
“Nos preparamos para actuar”	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> - Carpetas. - Vestuario.

	<ul style="list-style-type: none"> • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. • Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 		
“Participamos del juego de roles”	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego “Un encargo insignificante”. • Se escogerán a niños para que impidan que su compañero lleve el encargo a su lugar. • Se traza el recorrido y se colocaran los obstáculos por el camino, rocas movedizas, árboles con ramas movibles, el puente peligroso, etc. • Los equipos planifican estrategias de cómo vencer los obstáculos. • El docente entrega una caja que contiene el encargo, que tiene que llegar intacto a su lugar. • Ningún niño sabe lo que contiene la caja y solo lo descubrirá el niño que logre vencer todos los obstáculos. • Todos los niños animan a sus equipos y aplauden su participación. 	20’	<ul style="list-style-type: none"> - Guiones. - Vestuario.
“Evaluamos nuestra participación”	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	10’	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario.

ANEXOS

El payaso descuidado

Había una vez un payaso llamado Limón. Era muy divertido, pero también muy descuidado, y con casi todo lo que hacía terminaba rompiéndose la chaqueta, o haciéndose un agujero en el calcetín, o destrozando los pantalones por las rodillas. Todos le pedían que tuviera más cuidado, pero eso era realmente muy aburrido, así que un día tuvo la feliz idea de comprarse una máquina de coser de las buenas. Era tan estupenda que prácticamente lo cosía todo en un momento, y Limón apenas tenía que preocuparse por cuidar las cosas.

Y así llegó el día más especial de la vida de Limón, cuando todos en su ciudad le prepararon una fiesta de gala para homenajearle. Ese día no tendría que llevar su colorido traje de payaso, ese día iría como cualquier otra persona, muy elegante, con su traje, y todos hablarían de él. Pero cuando aquella noche fue a buscar en su armario, no tenía ni un solo traje en buen estado. Todos estaban rotos con decenas de cosidos, imposibles para presentarse así en la gala.

Limón, que era rápido y listo, lo arregló presentándose en la gala vestido con su traje de payaso, lo que hizo mucho gracia a todos menos al propio Limón, que tanto había soñado con ser él por una vez el protagonista de la fiesta, y no el payaso que llevaba dentro...

Al día siguiente, muy de mañana, Limón sustituyó todos sus rotos trajes, y desde entonces, cuidaba las cosas con el mayor esmero, sabiendo que poner un remedio tras otro, terminaría por no tener remedio.



GUIA DE OBSERVACIÓN

Capacidad.- Las capacidades de organización permiten un desarrollo eficiente de tareas tanto de forma individual como grupal. Entre ellas destacan la priorización, el trabajo por proyectos y la gestión del tiempo.

Indicadores.- 1.-Revisa sus prioridades a menudo. 2.-Organiza su trabajo para realizarlo con eficiencia. 3.-Establece un horario al realizar sus actividades escolares. 4.-Es responsable frente a sus compromisos adquiridos 5.-Planifica y organiza tiempo para posibles imprevistos

OR DE N	NOMBRES	1			2			3			4			5			NIVEL DE LOGRO
		2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: ¿Un encargo insignificante?

2.- GRADO/ SECCIÓN : cuarto FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

4.- DOCENTES: MIRANDA ANTICONA, Hilda Marina

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....

.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....

.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....

.....

4.- ¿Es bueno siempre cumplir con nuestras responsabilidades? ¿Por qué?

.....

.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....

.....

Yo en el futuro

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : I.E. “Julio Gutiérrez Solari”

1.2. Lugar : El Milagro.

1.3.- Grado de estudios : Cuarto grado.

1.4. Número de estudiantes: 35

1.4. Investigador : Lic. MIRANDA ANTICONA, Hilda

II. JUSTIFICACIÓN:

A través de este taller “ Yo en el futuro” esperamos que los estudiantes de 4º grado, tomen conciencia del verdadero sentido de la responsabilidad y aprendan a priorizar sus actividades para lograr un trabajo eficiente.

Así mismo se quiere lograr que los estudiantes conscientes de que tomar una función es tener que afrontar retos y dificultades,

III. INDICADORES DE LA PROPUESTA:

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Organización	Las capacidades de organización permiten un desarrollo eficiente de tareas tanto de forma individual como grupal. Entre ellas destacan la priorización, el trabajo por proyectos y la gestión del tiempo.	<ul style="list-style-type: none">❖ Revisa sus prioridades a menudo.❖ Organiza su trabajo para realizarlo con eficiencia❖ Establece un horario al realizar sus actividades escolares.❖ Es responsable frente a sus compromisos adquiridos.❖ Planifica y organiza tiempo para posibles imprevistos

IV. RECURSOS:

4.1.- Humanos:

- Investigador
- Profesora del aula.
- Estudiantes
- Asesor
- Director

4.2.- Materiales:

- Plumones
- Papel bond A4
- Cajas vacías de alimentos, etc.

4.3. Bienes y servicios:

- Aula
- Carpetas
- Fotocopiadora
- Computadora
- Impresora
- Cámara fotográfica

4.4. Financiamiento:

- Autofinanciamiento

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	MATERIALES
“Despertamos el interés.”	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a través del dialogo en determinados grupos de trabajo, sobre el tema de la responsabilidad que tienen las personas cuando tienen algún cargo. • Entregamos unas cartillas de dibujos de diferentes profesiones y oficios que hay en su comunidad. • Dialogamos sobre la importancia que tiene cada uno y que pasaría si algunos cometiera un error. 	10'	- Ilustraciones
“Recuperamos los saberes previos”	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre las siguientes preguntas: • ¿Qué pasaría si uno de ellos se equivocara en su trabajo? ¿Qué recompensa tendrá la persona que hace un buen trabajo? ¿Por qué? ¿Te parece correcta las actitudes? • Escuchan atentamente las respuestas de los demás, anotando las reflexiones trascendentes en un papel sábana. • Socializamos el objetivo a alcanzar durante el desarrollo del taller pedagógico. 	15'	- Plumones - Papel sábana
“Los estudiantes construyen sus aprendizajes”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuando en equipos de trabajo responden preguntas críticas como es que debemos de llevar a cabo el juego de rol. • Proponen normas para nuestro juego. • Socializan y sistematizan sus producciones, con participación activa de la docente. • Organizamos a los niños en dos grupos de trabajo a través de la técnica “buscamos nuestras herramientas”. 	25'	- Organizador de información. - Papel sábana. - Plumones. - Guiones.

<p>“Nos preparamos para actuar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un ambiente acogedor y disponemos el mobiliario del aula, brindándoles a los estudiantes confianza, haciéndoles sentir cómodos y predispuestos a actuar. • Organizan y acondicionan el aula representando espacios del contexto en los cuales se observa la situación problemática. • Seleccionan al interior de los equipos de trabajo a los estudiantes que participarán desempeñando los diferentes roles. • Utilizando objetos y vestimentas propios de cada rol a desempeñar, ensayan los diálogos a ejecutar bajo la atenta mirada de la docente. 	<p>20’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Carpetas. - Vestuario.
<p>“Participamos del juego de roles”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la instrucción del docente para realizar el juego “Yo en el futuro”. • Cada grupo se organiza y representa el papel (la profesión u oficio que le gustaría ejercer cuando se mayor). • Demuestran como harían su trabajo con eficiencia y como saldrían de un problema en caso que lo tuvieran. • Cambian rápidamente de ideas si no recuerdan el guion elaborado con anticipación. 	<p>20’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guiones. - Vestuario.
<p>“Evaluamos nuestra participación”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos: ¿Les gustó el juego?, ¿qué aprendieron?, ¿Qué hicieron para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron que resolver? ¿Qué personaje representado les gustó más? • Emiten sus opiniones sobre sus personajes representados • Analizan sus fortalezas y debilidades • Adoptan un compromiso para superar sus debilidades • Resuelven una ficha metacognitiva. 	<p>10’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario.

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

Capacidad.- Las capacidades de organización permiten un desarrollo eficiente de tareas tanto de forma individual como grupal. Entre ellas destacan la priorización, el trabajo por proyectos y la gestión del tiempo.

Indicadores.- 1.-Revisa sus prioridades a menudo. 2.-Organiza su trabajo para realizarlo con eficiencia. 3.-Establece un horario al realizar sus actividades escolares. 4.-Es responsable frente a sus compromisos adquiridos 5.-Planifica y organiza tiempo para posibles imprevistos

OR DE N	NOMBRES	1			2			3			4			5			NIVEL DE LOGRO
		2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

FICHA METACOGNITIVA

1.- TEMA: ¿Un encargo insignificante?

2.- GRADO/ SECCIÓN : cuarto FECHA. _____

3.- APELLIDOS Y NOMBRES: _____

4.- DOCENTES: MIRANDA ANTICONA, Hilda Marina

1.- Lograste comprender la información del texto.

.....

.....

2.- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender la información del texto?

.....

.....

3.- ¿Participaste activamente en el juego de roles? ¿Cómo?

.....

.....

4.- ¿Es bueno siempre cumplir con nuestras responsabilidades? ¿Por qué?

.....

.....

5.- ¿Para qué te servirá lo que aprendiste hoy?

.....

.....