

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
ESCUELA DE POSTGRADO
SECCION DE POSTGRADO EN EDUCACIÓN



APLICACIÓN DE ESTRATEGIA DE RECREACIÓN: JUEGO DE ROLES PARA
DISMINUIR EL NIVEL DE AGRESIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO
GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I. E. P. "HANS KELSEN" DEL
DISTRITO DE FLORENCIA DE MORA-TRUJILLO. AÑO 2013

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: PSICOPEDAGOGÍA

AUTORA: Br. SILVIA DORIS BERMUDEZ ASTO

ASESOR: Ms. SANTIAGO CASTILLO MOSTACERO

TRUJILLO – PERÚ

2017

DEDICATORIA

A MI FAMILIA

A mis padres, hermanos y a mi hijo por su, valiosa colaboración, tiempo, apoyo incondicional e inagotable durante toda mi vida y formación académica. Así también a todos, quienes de alguna forma han hecho posible el logro de este Grado.

Silvia Doris.

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud, principalmente está dirigida a Dios y a mi familia por ser quien está a mi lado en todo momento dándome las fuerzas necesarias para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barreras que se me presenten.

La autora.

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se plantea la interrogante ¿De qué manera la aplicación de estrategia de recreación: juego de roles disminuye el nivel de agresividad en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora, año 2013? Cuyo objetivo general es demostrar que la “Aplicación de estrategia de recreación: Juego de roles”, basada en el método experimental mejorará la actitud emocional del educando, logrando disminuir el nivel de conductas agresoras. Siendo una investigación cuasi experimental, la muestra fue de 20 alumnos los cuales corresponden al grupo experimental. Para la recolección de datos se aplicó una Escala de Agresividad para Adolescentes de 32 ítems, distribuidos en 4 dimensiones: Influencias Externas (comportamiento de pares), Actitud hacia la violencia, Agresividad Psicológica y Agresividad virtual. Después de procesar los datos y su presentación, la discusión de resultados permitió obtener como principal conclusión que la propuesta pedagógica “Estrategias de Recreación: Juego de Roles” posibilitó reducir los niveles de agresividad en los estudiantes del 2° grado de secundaria, obteniendo resultados satisfactorios, tal como lo demuestra la aplicación de los instrumentos respectivos y la sistematización de la información.

Palabras clave: estrategias, agresividad, juego de roles.

ABSTRACT

In this research, the question arises: How does the application of recreational strategies: role play decrease the level of aggression in the secondary school students of the IEP "Hans Kelsen" of the district Florencia de Mora, year 2013? Its general objective is to demonstrate that the "Application of recreation strategies: Role play", based on the experimental method will improve the student's emotional attitude, reducing the level of aggressive behavior. Being a quasi-experimental investigation, the sample was of 21 students which correspond to the experimental group. For data collection, a 32-item Scale of Aggressiveness for Adolescents was applied, distributed in 4 dimensions: External Influences (peer behavior), Attitude towards violence, Psychological Aggressiveness and virtual Aggressiveness. After processing the data and its presentation, the discussion of results allowed to obtain as a main conclusion that the pedagogical proposal "Strategies of Recreation: Role play" made it possible to reduce the levels of aggressiveness in the students of the second grade of secondary, obtaining satisfactory results, is evidenced by the application of the respective instruments and the systematization of information.

Keywords: strategy, agresivity, role play.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS	viii

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción del problema y antecedentes.....	9
1.2. Formulación del problema.....	10
1.3. Objetivos.....	11
1.3.1. Objetivo general	11
1.3.2. Objetivos específicos	11
1.4. Formulación de Hipótesis.....	11
1.4.1. Hipótesis afirmativa.....	11
1.5. Justificación del Estudio.....	12
1.6. Limitaciones	13

II. MARCO TEÓRICO

2.1. La agresividad	13
2.2. Teorías de la agresividad.....	16
2.2.1. Teoría Psicoanálisis	16
2.2.2. Teoría del aprendizaje social.....	16
2.2.3. Teoría de Dollard y Miller	17
2.3. La agresividad como expresión de ira	17
2.3.1. Agresión directa e indirecta	17
2.3.2. Agresión desplazada.....	17
2.3.3. Respuestas no agresivas	18
2.4. Factores ligados a la manifestación de agresividad.....	18
2.4.1. Factores biológicos	18
2.4.2. Factores psicológicos	18
2.5. Teorías psicológicas sobre frustración y agresividad.....	19
2.5.1. Frustración y agresividad del grupo Yale.....	19
2.5.2. Teorías de interrelaciones y agresividad	20
2.6. Agresividad y violencia en la adolescencia.....	22
2.6.1. Agresividad y violencia	23
2.6.2. El actuar en la adolescencia.....	23
2.6.3. La transformación.....	24
2.7. Estrategias de recreación: juego de roles.....	24
2.7.1. Definición de estrategias	24
2.7.2. Estrategias pedagógicas	25
2.7.3. Recreación	26
2.7.4. El juego	27
a. El proceso del juego	27
b. El juego y su valor didáctico	28
c. Objetivos que persigue el juego didáctico.....	29

d. Principios básicos que rigen el juego didáctico	31
2.7.5. Trascendencia de las actividades lúdicas en la educación	32
2.7.6. Fundamentación psicológica del juego	32
a. Sigmund Freud	33
b. Karl Groos	33
2.8. Juego de roles	34
2.8.1. Definición de juegos de roles	34
2.8.2. Clases de juegos de roles	35
2.8.3. Características del juego de roles	35
2.8.4. Negación: las reglas y el juego	36
2.9. Los juegos de roles y el aporte a la educación	37
2.9.1. El aporte de un juego de rol a los conceptos	37
2.9.2. El aporte de un juego de rol a los procedimientos	38
2.9.3. El aporte de un juego de rol a las actitudes	38
2.9.4. Aplicación de los juegos de rol en el aula	39
III. MATERIAL Y MÉTODOS	41
3.1. Material	41
3.1.1. Población Muestra	41
3.2. Métodos	41
3.2.1. Tipo de estudio	41
3.2.2. Diseño de investigación	42
3.2.3. Variables y Operacionalización de variables	42
3.2.4. Instrumentos de recolección de datos	45
3.2.5. Procedimientos y análisis de datos estadísticos	48
3.2.6. Prueba de hipótesis	50
IV. RESULTADOS	52
4.1. Análisis e interpretación de resultados	52
4.2. Docimasia de hipótesis	69
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	70
VI. PROPUESTA PEDAGÓGICA	74
VII. CONCLUSIONES	85
VIII. RECOMENDACIONES	87
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88
X. ANEXOS	89

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

	Pág.
Tabla N°1. Población de alumnos de la I.E.P. “Hans Kelsen”	41
Tabla N°2. Operacionalización de variables	42
Tabla N°3. Resultados de puntajes de Agresividad para la dimensión de Influencias Externas	52
Tabla N°4. Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Influencias Externas	53
Tabla N°5. Resultados de puntajes de Agresividad para la dimensión de Actitud hacia la violencia	55
Tabla N°6. Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Actitud hacia la Violencia	56
Tabla N°7. Resultados de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Psicológica.....	58
Tabla N°8. Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Psicológica	59
Tabla N°9. Resultados de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Virtual	61
Tabla N°10. Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Virtual	62
Tabla N°11. Resultados de puntajes de Agresividad	64
Tabla N°12. Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad	65
Tabla N°13. Comparación de frecuencia por niveles del pretest y postest de Agresividad	67
Gráfico 01. Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Influencias Externas	54
Gráfico 02. Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Actitud hacia la Violencia	57
Gráfico 03. Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Psicológica.....	60

Gráfico 04. Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Virtual.....	63
Gráfico 05. Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad	66
Gráfico 06. Frecuencia por niveles del pretest y postest de Agresividad	68

I. INTRODUCCIÓN

1.1. El Problema

En América Latina la agresión entre pares es encarada como una manifestación más de la violencia en las instituciones educativas que ha sido estudiada y sobre la cual se ha intervenido principalmente desde los años noventa. Se ha apuntado a la violencia en su forma macro, abarcando las diferentes expresiones de la misma, y ha sido en parte fruto de la preocupación por el aumento del nivel de pobreza en las poblaciones latinoamericanas y la consecuente fragmentación social. La institución educativa debería recobrar su “capacidad para continuar siendo un espacio de inclusión” (Filmus, 2003, citado en Cajigas et al). Coincidiendo con lo descrito por Filmus, (2003) quien refiere que, en Argentina, el desarrollo de la investigación en el campo de la violencia en la escuela, muestra el predominio de trabajos de índole teórica, destinados a recopilar, debatir y posicionarse frente a las perspectivas existentes.

Así mismo en una investigación realizada en Montevideo, Uruguay, con una muestra de 630 adolescentes, se encontró que el 10% de ellos estaban implicados en hechos de violencia, ya sea como hostigadores o como víctimas (Pérez, 2004 citado en Lasserre y Pittaro, 2004).

En relación a las investigaciones realizadas en Chile, se destacan los aportes de Lecannelier (Conferencia violencia escolar entre pares, 2002) quien realizó una investigación con una muestra de 2400 alumnos de la provincia de Concepción y sectores aledaños, y se encontró que entre el 50% y el 60% de ellos han vivido u observado conductas que podrían ser calificadas como *Bullying*, no encontrándose diferencias entre niveles socioeconómicos, además, las edades que presentaron más actos violentos se encontraban entre los 10 y 13 años. De estos adolescentes el 98% no informaba en caso de sufrir maltrato y el 41% actuaba en defensa de algún amigo. Con respecto al año 2006, en el Primer Estudio Nacional de Violencia en el ámbito escolar, encargado por el Gobierno, arrojó los siguientes resultados: el 30% de los escolares chilenos manifiesta haber sido víctimas de distintos tipos de

agresiones físicas en sus establecimientos educacionales durante este último año, (Diario La Tercera).

En general, en América Latina se usan esencialmente encuestas, con predominio de lo antropológico y sociológico, y con limitado énfasis en los procesos psicológicos. Se investiga, principalmente la percepción de la violencia por parte de los distintos actores involucrados en las instituciones educativas.

Observamos entonces situaciones problemáticas de violencia en niños, y/o adolescentes como el maltrato físico, verbal, psicológico y la violencia social que van en forma de golpes, amenazas, e insultos así también como una mirada de reproche. Esta situación crea problemas psicológicos y emocionales en los estudiantes que le impide un desarrollo pleno como persona, pues en esta condición llegan a la escuela para luego reproducir conductas violentas, agresivas y manipuladoras con sus propios compañeros y profesores.

Esta violencia está presente en las aulas durante las horas de clase, en la hora de recreo, entre otras, sin tomar medidas concretas que prevean estas situaciones que solo se limitan a reprender al agresor y consolar al agredido. Es así que ante esta problemática surge el tema de investigación. Entonces es necesario saber cuál es el beneficio que brinda la aplicación de estrategias de recreación: juego de roles para disminuir el nivel de agresividad en los alumnos de la I.E.P. "Hans Kelsen". Pues el profesional de la educación necesita un plan de orientación, así como estrategias que ayuden a los estudiantes con problemas de agresividad, ya que es fundamental modificarla, y por ello se presenta el siguiente enunciado.

1.2. Enunciado del Problema

¿De qué manera la aplicación de estrategia de recreación: juego de roles disminuye el nivel de agresividad en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P "Hans Kelsen" del distrito de Florencia de Mora, año 2013?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Demostrar que la aplicación de estrategia de recreación: juego de roles disminuye el nivel de agresividad en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen del Distrito de Florencia de Mora, año 2013.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de agresividad, para todas las dimensiones en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora, año 2013, a través de un pre test.
- Planificar y desarrollar la estrategia de recreación: juego de roles en los alumnos de 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora, año 2013, a través de un post test.
- Identificar el nivel de agresividad, para todas las dimensiones en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora, año 2013, a través de un pos test.
- Sistematizar los resultados del pre y pos test a través de tablas estadísticas.

1.4. Formulación de hipótesis

1.4.1. Hipótesis afirmativa

Hi: Sí aplicamos estrategia de recreación: juego de roles, entonces disminuirá el nivel de agresividad en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” del Distrito de Florencia de Mora, año 2013.

1.5. Justificación del estudio

El presente trabajo de investigación se justifica porque surgió de la observación realizada a los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" del Distrito de Florencia de Mora, que evidencian conductas agresoras en forma de maltrato físico, verbal o psicológico y que se manifiestan como insultos, golpes, amenazas y violaciones, es decir una realidad problemática que debe solucionarse; de lo contrario la actitud del educando en particular será nulo, lo cual conllevaría a poner en riesgo la salud emocional e incluso la vida de la población estudiantil quienes vienen de diferentes realidades.

Los alumnos en la educación básica deben desarrollar el respeto por sí mismo, la persona debe ser capaz de respetarse, valorarse, apreciarse y reconocerse como sujeto de derechos y deberes. Así también en una dimensión colectiva, debe considerarse el respeto hacia los demás y por los demás. Para ello se debe incidir en el desarrollo de actitudes y capacidades orientadas al respeto así mismo y hacia los demás en sus diferentes aspectos como lo plantea el Diseño Curricular Nacional propuesto por el Ministerio de Educación, (2009).

Esta investigación se realizó ante la necesidad de disminuir el nivel de agresividad en alumnos del 2° grado de educación secundaria de la IEP "Hans Kelsen" del distrito de Florencia de Mora, a través de estrategias de recreación: juego de roles con la finalidad de modificar esta conducta.

Los principales beneficiarios son los alumnos, los profesores y padres de familia; es decir este estudio aporta básicamente al sector educativo, así como también a la sociedad en general al tratar de demostrar que el juego de roles como estrategia de recreación nos permite establecer reglas que nos aseguren tomar decisiones óptimas al momento de crear o producir situaciones nuevas relacionadas con el juego, con el papel que desempeñan los mismos alumnos y con sus actitudes que no son ajenas a situaciones violentas y agresivas.

Consideramos que los resultados de la presente investigación ayudaran a disminuir el nivel de agresividad en los alumnos, teniendo en cuenta que esta conducta puede dañar física o psicológicamente a alguien por ser autodestructiva, que no resuelve problemas y que sería bueno expresarlo y canalizarlo de otra forma con la persistente idea de mantener una conducta emocional saludable.

1.6. Limitaciones

Los resultados del presente trabajo de investigación presentan limitaciones, pues son exclusivos para el grupo experimental, se podrán usar como referentes para grupos con características similares.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. La agresividad

Según el DLE, el termino agresividad proviene del latín **aggressus**, su participio es aggrédi que implica “agredir”, e – ivo. Por tanto, el significado de *agresivo (a)* es tendencia a actuar o responder violentamente. Mientras que agredir significa cometer agresión. Se usa como sinónimo de agresividad *acometividad* que da la idea de provocación y ataque.

Así mismo, el DLE define el término agresividad (s.f.) como la actitud del que se muestra violento o agresivo. La psicología considera que es la disposición a actuar contra otro.

Los comportamientos agresivos son tan variados que resulta un tanto difícil evaluarlos y dar una conceptualización de estos, lo que explica la heterogeneidad de definiciones, se propone algunas de ellas con una visión más o menos restrictiva.

Dollard, J. (1997) dice que la agresividad es un estado emocional que para muchos seres humanos se transforma en sentimientos de odio y deseo de daño a otro ya sea persona u animal o destruir objetos. Este daño personal incluye además de la agresión física, la degradación y devaluación psicológica. Mientras que la agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física o psicológicamente a alguien.

La agresividad es un factor del comportamiento normal puesto en acción ante determinados estados para responder a necesidades vitales, que protegen la supervivencia de la persona o de la especie, sin que sea necesaria la destrucción del adversario.

Sin embargo, se debe llegar a un acuerdo en el sentido de que el comportamiento agresivo es una tendencia hacia la búsqueda del daño ajeno, ya sea físico o psicológico.

Así mismo Barón, R. (2004) señala que esta definición es la más utilizada en la literatura contemporánea: “un acto agresivo es cualquier forma de comportamiento producido con la finalidad de ocasionar un daño a otro ser viviente motivado por la evitación de un tratamiento concreto”. El daño infligido puede ser tanto físico como psicológico. Sin embargo, todo acto agresivo tiene, por intención perjudicar; descartando así los daños accidentales e incluyendo, por contra, los intentos fallidos de agresión, y supone el carácter impuesto de este acto sin el consentimiento del otro. Sin embargo, este último excluye en principio todo el espectro de agresiones y conductas tales como automutilaciones o conductas suicidas.

Más allá de una definición de acto agresivo, algunos autores han elaborado tipologías o caracteres de tales actos.

Así como Bus, A. (1989) propone clasificarlos según tres dimensiones dicotómicas (física versus verbal, activa versus pasiva y directa versus indirecta) de cuya combinación resultan categorías que permiten clasificar casi la totalidad de los actos agresivos.

La categoría “*física-activa-directa*” comprende así cualquier acto de violencia física sobre otro, mientras que una acción consistente en calumniar a un sujeto en su ausencia entraría dentro de la categoría “*verbal pasiva-indirecta*”. La agresividad pasiva queda patente también por actos diversos de rechazo a responder una demanda (verbal-pasiva-directa), omisión de testimonio en un individuo injustamente criticado (verbal-pasiva-indirecta) o bloquear la puerta de un tren para impedir que un pasajero pueda subir (física-pasiva-directa) y le quite su asiento. Esta clasificación tiene la ventaja de tener

en cuenta aquellos comportamientos agresivos más cotidianos, pero es muy descriptiva.

Otra clasificación más funcional distingue las *agresiones hostiles*, dirigidas a perjudicar a otros como insultar a un conductor y las *agresiones instrumentales* que sirven para otras finalidades como atracar a un peatón para robarle el dinero. Sin embargo, estas dos categorías pueden ser consideradas como instrumentales ya que las dos están orientadas a una finalidad específica.

En tanto que Zillman, J. (2002) propone separar las conductas agresivas según sean destinadas a poner fin a una situación aversiva o a obtener una gratificación.

Por último, Moyer, K. (1986) manifiesta una aproximación sobre agresividad inspirado en trabajos realizados en animales, presentando una clasificación sobre una base “fisiológica”. Su clasificación diferencia tipos de agresión según su estímulo evocador y sus bases neurofisiológicas. Así, se distinguen las siguientes *agresiones depredadoras*: conductas de ataque motivadas e inducidas por el miedo con respuestas biológicamente programadas de modo que se actúa de forma agresiva; *irritables*: agresión e ira dirigidas hacia un objeto cuando el agresor se siente frustrado, herido o estresado; *territoriales*: conducta de amenaza o ataque que se muestra por una invasión del territorio propio o conducta de sumisión y retirada tras enfrentarse con el intruso; *maternales*: conducta agresiva mostrada por las hembras cuando un intruso se acerca a sus crías; *instrumentales*: la que conduce al individuo a obtener una recompensa mediante el acto agresivo; *intermachos*: violencia física o conducta de sumisión exhibida por los machos mutuamente, *relacionada con el sexo* e influenciada por los mismos estímulos que disparan la respuesta sexual.

Reis, D.J. (1972) contrapone las agresiones depredadoras a las categorías de Moyer reagrupadas en dos categorías bajo el término de agresión “afectiva”, incluyendo a las primeras los comportamientos sin hiperactividad del sistema simpático mientras que las segundas, “afectivas”, se caracterizan por una actividad simpática muy elevada, vocalizaciones y

comportamientos expresivos afectivos. En realidad, dos grupos opuestos de comportamiento agresivo enfocado a reducir la frecuencia o la severidad de dichos actos con un tratamiento biológico o psicológico, según trabajos experimentales de lesiones neurológicas.

Existen dudas en cuanto a la validez de una autoevaluación de comportamientos frecuentemente juzgados como socialmente inaceptable, ya que muchos estudios muestran en este caso importantes discusiones de apreciación.

La opinión *Beck, A. (2003)* es que los sujetos tienen tendencia a minimizar la frecuencia de sus actos agresivos. De todos modos, suele ser posible comprobar este punto contrastando la información dada por el paciente más lo que aporta su entorno. Este tipo de autoevaluación ambulatoria sobre conductas agresivas es un tanto difícil pero no imposible.

2.2. Teorías de la agresividad

2.2.1. S. Freud y la teoría del psicoanálisis

El creía que la agresividad era innata en el ser humano. Sobre todo, lo desarrolló en su teoría del Eros y el Thanatos. Einstein, contemporáneo de *Freud* creía que el ser humano tenía dentro de sí un instinto de odio y destrucción.

La teoría psicoanalítica ha dado pie a expresar cierta conducta agresiva, sería bueno que pudiéramos expresar esta agresividad de otra forma y canalizarla, es bueno dejar que salga esta agresividad, no es bueno cortarla, sino que se canalice hacia otros objetos.

2.2.2. Bandura y su aprendizaje social

Ciertos comportamientos agresivos están recompensados socialmente. Lo que consideramos conducta agresiva está reglado socialmente, no es lo mismo ver a una persona con un cuchillo en la carnicería que fuera en la calle.

En algunas culturas o religiones es considerado una agresión que te miren directamente a los ojos. Si sólo nos fundamentamos en el aprendizaje de la agresividad social, indicará que en ciertas culturas, esta muestra de

agresividad está justificada socialmente, pero lo importante es ver la intención. Esta es una crítica de Berkowitz a Bandura y su aprendizaje social.

2.2.3. Dollard y Miller intentaron integrar conducta y psicoanálisis

Las frustraciones generan agresividad. Aquello que te evita tener lo que deseas puede desencadenar en agresividad. Esta agresividad puede ser directa hacia la persona que te genera la frustración ya sea mediante la agresión física o verbal o indirecta desplazando la agresión a una tercera persona o a un objeto. Por ejemplo, en EEUU vieron que cuando aumentaba el precio del algodón aumentaban las agresiones contra la raza negra.

La ira es una emoción con fuertes sentimientos de desagrado, desencadenados por males reales o imaginarios, llegando a estados agresivos.

2.3. La agresividad como expresión de ira

Para Miller, N.E. (2004) La ira es una emoción con fuertes sentimientos de desagrado, de descontento de frustración desencadenados por males reales o imaginarios llegando hasta estados agresivos. La ira en sí no es negativa, siempre y cuando no nos aferremos a ella; lo que sí resulta dañino es la agresividad.

La agresividad es una forma de expresar nuestra ira, y también una de las más destructivas. Esta se manifiesta mediante:

2.3.1. Agresión directa e indirecta

- ❖ Agresión o castigo verbal simbólico dirigido hacia el ofensor (simbólico: "lo que me gustaría hacerte es...")
- ❖ Negación o retiro de algún beneficio del cual el ofensor goza.
- ❖ Agresión o castigo físico contra el ofensor.
- ❖ Agresión, daño o lesión de algo o alguien importante para el ofensor.

2.3.2. Agresión desplazada

- ❖ Decirle algo a una tercera persona con el fin de vengarse o castigar al ofensor.

- ❖ Agresión física, verbal u otro tipo a una persona que no está relacionada con la incitación.
- ❖ Atacar a un objeto (no humano o animal) no vinculado con la incitación.

2.3.3. Respuestas no agresivas

- ❖ Discutir el incidente con el ofensor, sin exhibir hostilidad.
- ❖ Hablar del tema con terceras personas neutras, no implicadas, sin intención de dañar al instigador o hacer que quede mal.
- ❖ Ocuparse de actividades calmantes (pasear, gimnasia...)
- ❖ Distraerse en acciones opuestas a la expresión de la ira (portarse mucho más amigable con el instigador)

Para Miller, existen los siguientes factores ligados a la agresividad:

2.4. Factores ligados a la manifestación de la agresividad

2.4.1. Factores biológicos

La presencia del cromosoma de tipo XYY: Varones con este cromosoma, demostraron mayor número de delitos y menor inteligencia social para esconder los delitos.

La Lobotomía (incisión en el lóbulo frontal) reduce la agresividad y otras funciones. Considerando que el lóbulo frontal es el responsable del control emocional, de la toma de decisiones y de las consecuencias de las acciones.

Factores hormonales: relacionados con los estados agresivos, por ejemplo, la mujer durante el síndrome pre-menstrual está más irritable y agresiva.

2.4.2. Factores psicológicos o ambientales

Tribus más agresivas que otras. En determinadas sociedades y culturas, la agresividad puede estar bien considerada como forma de cambiar ciertas actitudes, por ejemplo, en Inglaterra está bien visto que un profesor pegue a los alumnos para que estos aprendan mejor.

Normas familiares que fomentan la agresividad de sus miembros "muy bien hijo, así se hace, la próxima vez le pegas un puñetazo en el ojo". Los padres a

veces pueden ser modelos de la conducta agresiva, por ejemplo, padres que pegan a sus hijos. Es necesario saber que, en términos generales, se fomenta más la agresividad en el hombre que en la mujer.

La Influencia de la TV y los medios de comunicación en la aceptación de la conducta agresiva: en las películas el bueno y el vencedor siempre es el que más acelera, el que pega mejor, el más fuerte, no el que tiene mayor capacidad de diálogo. Aunque sería muy difícil establecer una relación directa entre número de horas de TV y aumento de la violencia.

Es necesario reconocer que tenemos una tendencia innata hacia la violencia pero que ésta también es influenciada por el medio ambiente potenciándose aún más.

2.5. Teorías psicológicas sobre frustración y agresividad

2.5.1. Teorías psicológicas: Frustración y agresividad del grupo de Yale

Freud, en su obra colectiva “Frustración y agresión”, así como *Dollard* y sus colaboradores presentaban una teoría de la agresividad que tiende a descartar cualquier referencia al inconsciente.

Según estos autores, si se rechaza la hipótesis del inconsciente, ya no se puede mantener el concepto de pulsión agresiva. Es más, si la psicología niega formalmente la existencia de un “factor agresividad”, el psicoanálisis deja sin determinar su relación al respecto. ¿Cómo explicar entonces la existencia de un componente agresivo en la organización psíquica tal como es puesta en evidencia por los test clínicos (Roscharch et Thematic Apperception Test -TAT- de Murray) claramente, y las técnicas de análisis factorial? A consecuencia de esto, el grupo de Yale propuso una teoría de la agresividad que contempla la teoría psicoanalítica, la doctrina conductista y la psicología de la motivación, inspirándose en el principio de la homeostasis de Cannon.

La agresividad se caracteriza, al principio, como un “comportamiento reaccional que tiene por finalidad el daño infligido a otro organismo”. El psicoanálisis sostiene el principio de que “toda agresividad tiene como causa la frustración de una necesidad”. La integración de estas dos formulaciones, a

través de la psicología de la motivación, permite crear a Dollander, una nueva definición de la agresividad.

Se llama agresividad a la reacción debida a una frustración que tiene por objetivo la reducción de la instigación secundaria (frustración) y que deja intacta la instigación primaria (la necesidad).

En este sentido, según *Dollard*, la agresividad prácticamente puede ser cuantificada: cuanto mayor es la necesidad, mayor es la instigación secundaria y por lo tanto mayor será la agresividad. La agresividad es un intento de catarsis de la frustración. La teoría del grupo de Yale traslada, pues al ámbito del comportamiento, ciertas conclusiones del psicoanálisis dependiente del inconsciente. Los problemas que conlleva la permanencia del comportamiento delictivo o la aparición de regímenes de tipo fascista se explican por la definición: la frustración que generan las normas sociales se reduce con la reacción agresiva, pero la instigación primaria intacta sigue alimentando la persistencia del fenómeno.

2.5.2. Teorías de interrelaciones y la agresividad

Después de la desarticulación del concepto freudiano de pulsión por el grupo de Yale, quedó la vía libre para otros enfoques psicológicos de la agresividad con fundamento únicamente fenomenológico.

❖ *Kurt L. (el campo)*, no se limita a proponer una teoría, sino que pretende llegar a disponer de instrumentos conceptuales aptos para explicar los procesos que se observan comúnmente como agresivos. La agresividad es el resultado de una modificación del “campo global de las interacciones” entre el organismo y su ambiente. Está sostenida por una tensión emocional específica y distinta de la que conllevan otras conductas. Esta tensión emocional nace de una situación de conflicto y se traduce en agresividad a través de dos tipos de procesos: una agitación y una “primitivización” de las conductas. Es así como Lewin explica los fenómenos de paso al acto, los de omnipotencia del pensamiento o los actos con valor mágico. Si tomamos por ejemplo el caso de un grupo conducido por un líder que usa la fuerza de la autoridad, los miembros del grupo se encuentran en una situación de inseguridad fundamental. Esta

inseguridad sube el nivel de tensión emocional de cada uno de los miembros y ésta, a su vez, engendra la agresividad de los miembros entre ellos. Al final, la agresividad ligada a la autoridad del líder, conduce a la búsqueda de un chivo expiatorio en el caso de fracaso del grupo, blanco de la agresividad acumulada por parte de cada uno de los miembros del grupo.

Siguiendo el mismo punto de vista fenomenológico, pero desplazando el objeto de estudio desde las relaciones del individuo con su núcleo a las relaciones entre individuos, Rapoport considera el combate, el debate y el juego como interacciones.

❖ *Rapopor, T. (1960)* formaliza en tres tipos de interacciones: el combate, el debate y el juego. En los tres casos, se tiene un problema con el adversario, pero la relación que se mantiene con éste varía en función del “contexto de agresividad”.

En situación de juego, la existencia del adversario debe ser preservada absolutamente, ya que es indispensable para el desarrollo del juego. El objetivo es ganar. El adversario es, de algún modo, otra parte de sí mismo y, supuesto en tanto que sí mismo, dotado de racionalidad. Para vencerle hay que adelantarlo en términos de racionalidad. En el debate el objetivo no es adelantar, al contrario, sino que es necesario superar sus ideas, se le debe convencer.

Cuando se trata de un combate, en cambio, ya no es una cuestión de adelantar de convencer. El objetivo perseguido es el fin del combate. Para vencer al adversario, hace falta su destrucción.

❖ *Eclectismo de Pierre K.*, un académico y científico, Karli, reunió en un eclecticismo singular tres conceptos de la agresividad considerados incompatibles: biología, psicología y sociología.

¿Cuál es la causa de la agresividad? “Un papel primordial lo tienen las emociones, las experiencias afectivas”. De hecho, según Karli no se puede descuidar el papel de los mecanismos cerebrales que sostienen las emociones. Las reacciones emocionales no son “epifenómenos”. Deben existir relaciones causales de naturaleza neurobiológica que engendran la emoción. La emoción es el “primer motor” de la agresividad, ella misma fuente de fenómenos

biológicos, psicológicos, sociológicos. La agresividad está así directamente ligada al ámbito de la neurobiología del comportamiento que “no debe limitar su campo de investigación únicamente a los mecanismos cerebrales implicados en la puesta en marcha de un comportamiento dado en respuesta a un estímulo o a una situación dada”.

La neurobiología, como *Pierre K.* sostiene después de Paul Scott, debe conducir a una concepción “polisistémica” “que se esfuerce en comprender en el transcurso del tiempo las complejas interacciones entre el genotipo, las características somáticas y conductuales del fenotipo, y la sociedad con el ecosistema en el seno del cual evoluciona”. Son necesarios pues, según Karli, estudios longitudinales y “tener en cuenta, en cada estadio de la ontogénesis, los datos aportados por investigaciones de tipo biológico, psicológico y sociológico”.

Según Karli, se puede decir que el conjunto “biología, psicología, sociología” es a la vez causa y consecuencia del fenómeno de la agresividad.

2.6. Agresividad y violencia en la adolescencia

Según Papalia D. E., et. al. (1994) La adolescencia como periodo de desarrollo del ser humano comprende una etapa previa muy importante, la pubertad, que va desde los 10 a 12 años. En la adolescencia él sujeto alcanza la madurez biológica y sexual; y busca alcanzar la madurez emocional y social.

Este periodo está determinado por la experiencia escolar, la familia, el ambiente social donde pone en práctica normas y límites, condiciones económicas y políticas del momento. Además, sostiene como base fundamental el *desarrollo emocional del adolescente*, que se torna importante en el proceso de formación psicológica y búsqueda de identidad, este experimentará dificultades emocionales. Conforme el desarrollo cognitivo avanza hacia las operaciones formales, los adolescentes se vuelven capaces de ver las incoherencias y los conflictos entre los roles que ellos y los demás realizan, incluyendo a los padres. La solución de estos conflictos ayuda al adolescente a elaborar su nueva identidad con la que permanecerá el resto de su vida.

El desarrollo emocional, además, está influenciado por diversos factores importantes que determinan la conducta del individuo. Algunos de estos factores.

2.6.1. Agresividad y violencia como un recorrido posible

Hablar de agresividad y violencia en el adolescente, nos lleva ante todo a considerar el orden humano, el cual es de por sí violento. Las actitudes individuales o colectivas, “violentas” corresponden a lo que Freud, S. (1913) ha definido como aquello que se constituye como propio de la agresividad, es decir la mezcla pulsional. Y en su obra *Tótem y Tabú*, afirma que una tendencia natural a matar está presente en todos los individuos en los orígenes de su inconsciente.

Mientras que Green, A. (1995) nos recuerda que una cierta violencia es inherente a todo movimiento pulsional y que toda pulsión es potencialmente violenta. Nos aclara también que la violencia puede tomar significaciones diversas: de la violencia de sobrevivir, derivada de las pulsiones de auto conservación.

Entre tanto las acepciones sobre agresividad podrían llevarnos a cuestionamientos a decir que si la violencia se caracteriza como privadora de libertad y coaccionadora en el uso de la fuerza. Esto nos hace pensar que distinguir los términos de violencia y agresividad puede en muchas ocasiones hacerlos menos diferenciables.

2.6.2. El actuar en la adolescencia

El actuar en la adolescencia es una característica, así como lo es el juego durante la infancia o la comunicación a través del lenguaje en la edad adulta. Podría ser considerado como un fenómeno típico de la adolescencia. Si bien la condición adolescente favorece el actuar, no toda actuación adolescente connota un riesgo, nos referimos en este caso a aquellas actuaciones que por sus características connotan un peligro que muchas veces pone en riesgo la propia vida. El actuar se aparta de la vía de la renuncia dirigiéndose en busca de la satisfacción inmediata, dejando así suspendida la capacidad de espera.

El trauma precoz puede ser considerado como un antecedente para el actuar en la adolescencia, pero éste no es específico, sino que habrá que tener en cuenta otros componentes cuando nos referimos al actuar agresivo o violento. Es decir que hay predominio de la ausencia hacia algo, así como las decepciones consecutivas, por profundos sentimientos. Así lo confirma Green A.

2.6.3. La transformación

Freud, S. (1913) El advenimiento del cuerpo sexualmente maduro, marca el fin de la infancia. Este descubrimiento de la genitalidad, implica un movimiento fundamental de "metamorfosis". Dicho movimiento es siempre excesivo, de finales a inicios - el fin de la infancia, el inicio del cuerpo sexuado - inicios referidos a una experiencia vivenciada en los bordes o límites de un aparato psíquico en tránsito. La crisis adolescente caracterizada por un proceso de subjetivación en curso, es un estado de desborde y también límite o aún más, una experiencia de los límites.

Extraño a sí mismo, el adolescente tendrá que inventar sus elecciones, sus mitos personales, su sistema de valores, sus puntos de referencia y la elección de su manera de ser. Además, la pregunta de "quién soy", que sustituye a la pregunta de "qué me está pasando" propia de la pubertad, que a veces puede responderla mejor en relación a "lo que no soy" o "lo que no quiero ser". Dichas preguntas son altamente valoradas, ya que se vinculan con conflictos de identidad, de identificaciones, de valoraciones. La salida de esta situación está en función a múltiples factores: identificaciones, relaciones objetales, problemáticas narcisista y edípica en el espacio representativo constituidos por el inconsciente y el mundo exterior. El adolescente pasa por un conflicto emocional, se vuelve inestable.

2.7. Estrategia de recreación: juego de roles

2.7.1. Definición de estrategias

Según el DEL. (2014) Etimología, una estrategia es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo en que se llevan a cabo para lograr un determinado fin. Proviene del griego Stratos = ejército y Agein = conductor, guía.

La palabra “estrategia” en el ámbito educativo se viene utilizando con el significado de combinación de métodos, procedimientos y técnicas con la finalidad de lograr un objetivo.

2.7.2. Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas constituyen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso de enseñanza – aprendizaje donde se alcanzan conocimientos valores, prácticas, procedimientos y resolución de problemas propios del campo de formación. Algunos conceptos de autores:

- ❖ Weinstein, C.E. y Mayer, R.E. (1986), Las estrategias pueden ser definidas como conductas y pensamientos que se utilizan durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de adquisición del aprendizaje.

- ❖ Nisbet, J y Shuckmith, J. (1987), Las definen como secuencia integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

- ❖ Schmeck, R. (1988); Schunk (1991), Secuencias de procedimientos de nivel superior que incluyen diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje (didácticas).

Beltrán, J. (1996), Actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. Las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo que implican, por tanto, un plan de acción

- ❖ Monereo, C. (1994), Las estrategias son procesos de toma de decisiones (conscientes e Intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para satisfacer una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

En conclusión, podemos decir que las estrategias vienen hacer una guía de acciones que hay que seguir; las cuales, son conscientes e intencionales

porque están dirigidas hacia el logro de un objetivo relacionado con el aprendizaje.

2.7.3. Recreación

Según el DLE, el origen del término latino proviene de *recreatio*, la palabra recreación define a la acción y efecto de recrear. Por lo tanto, puede hacer referencia a crear o producir de nuevo algo. También se refiere a divertir, alegrar o deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas.

Se conoce como recreación histórica a la actividad que consiste en que un número indeterminado de personas procedan a representar de la manera más fiel posible un acontecimiento del pasado que tuvo mucha importancia y trascendencia en el lugar donde viven.

Recreación como segunda acepción en el DEL, es el uso del tiempo que se considera como un refresco terapéutico del cuerpo y de la mente. La recreación implica una participación activa del sujeto, a diferencia del ocio que refiere generalmente al descanso o a otra forma de entretenimiento más relajada.

Los especialistas afirman que el entretenimiento es importante para mantener un equilibrio entre los deberes y la salud física y mental. Por eso, cuando la gente lleva una vida cada vez más sedentaria y con mayor estrés, la necesidad de recreación aumenta.

Entre las actividades recreativas más tradicionales, pueden mencionarse aquellas que se realizan al aire libre. Los deportes como el fútbol y los distintos tipos de juegos también son elegidos por millones de personas a la hora de la recreación.

En definitiva, el concepto de recreación abarca el juego en todas sus expresiones y actividades como la música y el teatro. Se considera que toda acción recreativa contribuye al enriquecimiento de la vida. Por eso, la recreación también es una actitud o estado de ánimo, que expresa la naturaleza misma del hombre. MINEDU.

2.7.4. El juego

Para García, A. (2007) El juego es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto. El juego es encuentro con otro y con uno mismo que permite el desarrollo integral de la persona. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, desarrollamos nuestros valores y actitudes, también despertamos la curiosidad.

Según MINEDU. Se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

a. El proceso del juego

➤ La presentación

En principio haremos la presentación. Una narración fantástica, llena de misterio, puede ser la llave para un gran éxito con un juego. Se puede presentar como historia o cuento, no obstante, tampoco conviene abusar de este sistema. Hay juegos que precisan de una presentación especial, son los pequeños juegos, atractivos y divertidos.

➤ La explicación

Se caracteriza por:

- ❖ Pocas palabras y bien elegidas al describir el juego.
- ❖ Definición del campo de juego.
- ❖ Concreción del papel de cada jugador.
- ❖ Reglas claras y formas de puntuar.
- ❖ Dar oportunidad de que los participantes pregunten todas sus dudas.
- ❖ Anunciar que ocurrirá en caso de infringir las reglas.
- ❖ Comenzar ordenadamente.
- ❖ Hacer un reparto justo de fuerzas y jugadores, para que todos tengan oportunidades de ganar.

- ❖ Presentar el juego con dinamismo que invite a jugar.
- ❖ Hablar con autoridad, exigir atención, no admitir preguntas de normas ya explicadas.
- ❖ Si es necesario hacer un ensayo previo.

➤ **Durante el juego**

Es necesario un árbitro imparcial que vigile su marcha, así como mantener el interés y cambiar el ritmo del juego si resulta demasiado largo o poco interesante.

Exigir que se respeten las reglas del juego, evitar los peligros y/o lugares peligrosos y hacer que los participantes lleven ropa adecuada.

➤ **Final del juego**

- ❖ Se concretará el ganador.
- ❖ Se efectuará una evaluación del mismo.
- ❖ Se recogerá el material utilizado.
- ❖ Organizar para que todo regrese a la normalidad.

b. El juego y su valor didáctico

García, M. y M, A. (2001) El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser más creativo y el aprendizaje divertido. Si las

actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta al par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa. Así como también, el desarrollo de su creatividad.

Además, el juego tiene un valor muy importante, ya que desarrolla cuatro aspectos que influyen en la personalidad del alumno como el cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados; el motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas; el social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación; y el *afectivo*, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes. Sin descuidar sus funciones principales como el de motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador.



c. Objetivos que persigue un juego didáctico

Estos le permiten al docente establecer las metas que se desea lograr con los alumnos, entre ellos mencionamos los siguientes:

- ❖ Plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.
- ❖ Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.
- ❖ Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.
- ❖ Reforzar habilidades que el alumno necesita más adelante.
- ❖ Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- ❖ Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.
- ❖ Desarrollar destrezas donde el alumno posee mayor dificultad.

En cada juego didáctico destacan tres elementos:

➤ **El objetivo didáctico**

Es el que precisa el juego y su contenido, buscar desarrollar la habilidad de correlacionar. Este objetivo se plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

➤ **Las acciones lúdicas**

Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, sino están presentes no hay juego, sino solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos. El juego didáctico es parte de una actividad dirigida.

➤ **Las reglas del juego**

Constituye el elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas y además dan pauta de como complementar las actividades planteadas.

d. Principios básicos que rigen los juegos didácticos

Dentro de la enseñanza de la utilización de la lúdica, rigen principios que son imprescindibles de tomar en cuenta:

❖ **La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante.

La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra así mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se toma en cuenta.

❖ **El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.

Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

❖ **El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

❖ **El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

❖ **La competencia:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita al dinamismo, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del educando.

2.7.5. Trascendencia de las actividades lúdicas en la educación en general

Los Juegos son fundamentales en la educación. Este permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes informaciones las que serían absurdas de otra manera. El juego es parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por eso el MINEDU considera que:

- ❖ Las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.
- ❖ Promueven el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socioculturales que permiten el acervo científico de la nueva generación.
- ❖ Se logra incrementar una estrategia lúdica que incide en la formación académica y la relación enseñanza - aprendizaje de los alumnos.
- ❖ Impulsan el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica la autocrítica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños y adolescentes de las escuelas.
- ❖ Son aplicables a otras áreas del conocimiento.

2.7.6. Fundamentación psicológica del juego

Freud, S. considera que durante toda la existencia del hombre es el sujeto a quien se encamina el desarrollo del aprendizaje, sin duda es importante entender que el aprendizaje está estrechamente unido al crecimiento, de esto depende que abandone poco a poco el grado de dependencia para llegar a ser independientes.

Pero en este proceso el niño está en posibilidad de transferir sus afectos y dejarse encontrar con otros modelos de identificación en sus compañeros y profesores.

De tal manera que para el triunfo y fracaso del mismo es necesario generar un clima de confianza, donde tenga la libertad de hacer lo que le gusta, por lo

tanto, psicológicamente está preparado para realizar cosas maravillosas y todo con una buena socialización de su grupo y con los objetos ya que adquieren un significado en el proceso de aprendizaje.

La posibilidad de aprender depende del proceso de individuación, es decir con el nacimiento psicológico del ser humano, que cuando puede aprender de sus sensaciones y sentimientos, pasa al plano de la acción y elabora sus conceptos.

a. *Freud, S.*, Más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer que representa la exigencia de las pulsiones de vida o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte, pulsión de muerte, que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones.

Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad.

b. *Groos, K.* (1861-1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "Teoría del juego", en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades.

Para *Groos*, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

El juego es un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza al final de la niñez, y que sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida. Ejemplo: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo".

En conclusión, *Groos* define que la naturaleza del juego es biológica e intuitiva y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

2.8. Juegos de roles

2.8.1. Definición

Según DLE, Los Juegos de Roles son una actividad lúdica en la que los jugadores interpretan un papel en una historia cuyo final desconocen. En un Juego de Rol, los jugadores asumen el papel (de ahí la palabra rol) de unos personajes que se ven enfrentados a una serie de aventuras, ideadas por otro jugador (a quien se denomina comúnmente Director de Juego). El Director de Juego crea la base de una historia y los jugadores la van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan sus personajes a lo largo de la trama. El objetivo del juego es llegar hasta el final del relato, desentrañando el misterio.

Los Juegos de Roles nos permiten cumplir un sueño que todos hemos tenido alguna vez al asistir a alguna proyección de cine y hemos pensado: "Si yo fuera el protagonista no haría eso. Lo que yo haría es". Pues bien, de eso se trata un Juego de Rol, de asumir un papel como el actor en la película. Pero al contrario de del guion, el tuyo no es rígido. Tus acciones, tus palabras, tu actuación, pueden cambiar el devenir del relato. En el juego se introduce un sistema basado en tiradas de dados para dar un cierto grado de aleatoriedad a las posibilidades de éxito en las acciones.

Es así Los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico. Están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.

Para MINEDU, en un juego de roles, los alumnos se imaginan un rol para desempeñar una situación (planificar una fiesta, comprar comida, etc.) o dos

cosas al mismo tiempo. El juego de roles debe ser improvisado; son los alumnos los que deciden exactamente que decir y que hacer a lo largo de la actividad. Por tanto, debemos tener presente los siguientes aspectos aplicativos al asumir roles como facilitador en el aula:

2.8.2. Clases de juego de roles

➤ **Juegos de roles controlados**

Existe el juego de roles basado en un diálogo del libro. Ejemplos: Después de prácticas de diálogo, pida a diferentes parejas de alumnos que por turnos improvisen diálogos similares; o, divida a la clase en parejas y deje que todos los alumnos improvisen al mismo tiempo. También existe el juego de roles a manera de una entrevista basada en un texto; pida al alumno que asuma el rol de uno de los personajes del texto. Otros alumnos le hacen preguntas.

➤ **Juego de roles libres**

Preparados en la clase. Ejemplo: discuta durante la clase lo que los participantes podrían decir y escriba guías en la pizarra. Haga que todos los alumnos practiquen el juego de roles en parejas primero. Después pida a una o dos parejas que representen el juego de roles frente a la clase, preparados en casa: divida la clase en grupos. Dé a cada grupo una situación diferente y los roles respectivo.

Los grupos preparan sus juegos de roles fuera de la clase usando tiempo extra; los grupos representan sus juegos de roles por turnos en diferentes días, previa organización del trabajo.

2.8.3. Características del juego de roles

- **Carácter simbólico:** La acción lúdica, en su sentido real, ocurre cuando ejecuta una acción y presupone otra, utiliza un objeto y tiene en cuenta otro, es decir, realiza acciones con carácter simbólico.

- **Los argumentos:** Desempeñar un rol dentro de un juego con argumentos consiste precisamente en cumplir los deberes que el impone y hace valer los derechos en relación con los demás participantes de éste. En el juego de roles, los alumnos reflejan toda la variada realidad que los rodea.
- **Los contenidos:** Son las acciones que ejecutan en los roles que asumen, los conflictos fundamentales entre los niños y niñas surgen por la posesión del objeto con el que se debe realizar la acción. Ejemplo: Se observa con frecuencia varios “médicos” con un paciente”.
- **Las interrelaciones reales:** Las interrelaciones reales consisten en las relaciones que establecen los niños y niñas para ponerse de acuerdo en cuanto a los argumentos, la distribución de roles, juguetes y otros objetos, discuten las cuestiones y desacuerdos que pueden surgir durante el juego.
- **Las situaciones lúdicas:** Reflejan las relaciones determinadas por el argumento. Por ejemplo: el juego a la casita, en este argumento la mamá se relaciona con el papá, la niña, la tía y otros personajes. Cada uno asume su papel y se comporta como tal.

2.8.4. Negociación: las reglas y el juego

Inevitablemente hay momentos en los que varios jugadores tienen diferentes ideas sobre lo que puede pasar a continuación en el mundo imaginario, o quieren que sus personajes actúen de formas incompatibles o contrapuestas. En esos momentos es necesario negociar quien es el que hace prevalecer su idea y que hechos pasarán a formar parte del espacio imaginario de forma definitiva.

El proceso de negociación está controlado por reglas. No siempre el ego más fuerte conseguirá imponerse. Las reglas pueden ser explícitas y estar escritas en un manual, o implícitas, asumidas por todos los jugadores sin llegar nunca a verbalizarse. Depende del juego, las reglas pueden sustentarse en facilitar que el jugador que propone la acción más plausible de acuerdo al rol de los personajes y los hechos del mundo

imaginario ya introducidos sea el que prevalece. En otros prevalecerá el jugador que mejor maneje los recursos del personaje y las tácticas derivables de las reglas como al estilo de un juego de tablero.

El proceso de negociación implica que los personajes sufren oposición a sus intenciones dentro del mundo imaginario y no siempre consiguen lo que quieren. Esto crea situaciones inesperadas, conflictos, suspenso y tensión. Como jugador, reaccionar ante las situaciones inesperadas y vencer la oposición que se recibe a través del personaje, es parte del mecanismo de generación de entretenimiento y satisfacción. Todos los jugadores están pues colaborando para crear diversión para los otros, a través de su juicio crítico, su oposición y su contribución al espacio imaginario compartido.

2.9. Los juegos de rol y la educación

Según López, N. y Bautista, J. (2002) el juego permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos y, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, aparecerían como no significativos es decir carentes de sentido y utilidad directa para nuestros alumnos. Se considera los siguientes aportes:

2.9.1. El aporte de un juego de rol a los conceptos

En cuanto a conceptos, la mayor aportación de un Juego de Rol se refiere a la significatividad del aprendizaje. Como bien sabemos, la base del aprendizaje se basa en la utilidad práctica que vea el alumno en aquello que está aprendiendo. Mediante el Juego de Rol podemos convertir en extremadamente significativos aspectos de una materia que no lo eran para el alumno. A un alumno extremadamente interesado por la botánica le puede parecer apasionante saber qué son los pistilos de una flor, pero probablemente al resto les importará más bien poco. Sin embargo, si ese conocimiento es el único que les permitirá encontrar el antídoto para el veneno que está a punto de acabar con la vida del rey, pasa a tener una importancia extraordinaria.

Por otro lado, la cantidad de información que durante el juego reciben y procesan los alumnos es increíble, y al estar motivados por el transcurrir de la

historia, la asimilan y procesan a una velocidad muy superior a lo que conseguiríamos habitualmente mediante una clase "tradicional".

2.9.2. El aporte de un juego de rol a los procedimientos

En un Juego de Rol se llevan a cabo operaciones de procesamiento de información que comprometen a procesos mentales cognitivos de forma continua. Al estar basados principalmente en el diálogo, el trabajo de desarrollo de la comprensión y expresión orales que tan injustamente obviamos a veces en el aula por falta de tiempo es constante, ayudando al alumno a usar todo su potencial en estos campos. Además, el uso continuo de cálculos para averiguar los resultados de las acciones como las tiradas de dado que se modifican en muchas ocasiones según varíe la metodología de dichas acciones, puede ayudar a mejorar de forma evidente el empleo del cálculo mental.

Asimismo, el alumno tiende a la realización de esquemas, mapas conceptuales a fin de organizar los datos que se le van dando para resolver el entramado de la partida. Busca información, toma notas, las discute con sus compañeros de juego, elaboran esquemas de actuación y los llevan a la práctica. ¿Nos suena de algo todo esto? Pues sí, es exactamente el mismo proceso que se debe realizar cuando les pedimos que hagan un trabajo en grupo. Y todo eso lo hace de forma voluntaria y, además, divirtiéndose.

Por otro lado, el incremento de actividad lectora es sustancial. Alumnos que rechazaban la lectura por tediosa o carente de interés, empiezan a buscar libros referentes al tema que están jugando, manejan gruesos manuales de muchas páginas para aprender más sobre los Juegos de Rol.

2.9.3. Aporte de un juego de rol a las actitudes

Es aquí, quizá, donde el Juego de Rol incide de forma más visible y directa en el alumno. Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, el alumno desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Además, los Juegos de Rol son excelentes para plantear situaciones "comprometidas", como el racismo, el sexo, etc. Y dejar a los alumnos encontrar soluciones para

esos temas a partir de experiencias que no podrían vivir de otro modo. Pero intentemos ver con algo más de profundidad:

➤ **La empatía**

Mediante los Juegos de Rol, el niño puede aprender a "caminar en los zapatos de otro", a meterse en la piel de alguien completamente distinto a sí mismo, y empezar a plantearse que sienten los demás en situaciones que nos pueden ser ajenas inicialmente, pero que a otras personas les pueden resultar cotidianas. Así, aprende a plantearse si esas palabras que para él no son sino una broma más, pueden doler a alguien en situación distinta a la suya, mediante la interiorización de personajes y la vivencia distante de situaciones comprometidas, sin verse obligado a experimentar esa dolorosa experiencia.

➤ **La socialización**

El Juego de Rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el alumno puede aprender como la cooperación y, en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando sólo.

➤ **La tolerancia**

El Juego de rol, al combinar los dos factores anteriores, incita al niño a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias. El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual, le puede ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias.

2.9.4. Aplicación de los juegos de rol en el aula

MINEDU, Recomendamos especialmente el uso de los juegos de rol para el aprendizaje en distintas materias. Si nos enfocamos en el campo de la

educación secundaria, cabe decir que con el juego de rol se produce una grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que favorece la creación de hábitos que ayudarán al adolescente a superar muchas de las dificultades que surgen en sus estudios en esta Etapa.

Gran parte de los fracasos escolares que se producen en esta edad son debidos a una deficiente lectura comprensiva, que el alumno no desea mejorar pues los libros le "aburren". Se trata, en la mayoría de casos, de un problema de motivación, y el aspecto lúdico ayuda a superarlos. Además, la necesidad de establecer relaciones conceptuales entre diversos temas a lo largo de las aventuras que vive el personaje, colabora al desarrollo de estructuras de pensamiento más libres, huyendo de la rigidez que se produce con el estudio puramente memorístico. Así otro aspecto que ayuda a desarrollar el juego de Rol en esta etapa es el de la riqueza expresiva. Enfrentado a la necesidad de detallar sus acciones lo más minuciosamente posible, y combinado con la incentivación de la lectura como fuente de placer y conocimientos, el adolescente mejora de forma patente su capacidad de expresión y riqueza de vocabulario, otro de los grandes déficits que suelen provocar lo que ya conocemos como fracaso escolar.

III. MATERIAL Y MÉTODOS

3.1. Material

3.1.1. Población - muestra

La población muestra de estudio estuvo conformada por 21 alumnos del segundo grado de educación secundaria, sección única quienes están matriculados y asisten de forma regular a la I.E.P. “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora, año 2013.

Tabla N° 1

Población de alumnos de la I.E.P. “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora.

Número de alumnos según sexo	GRADO / NIVEL / SECCIÓN	Total
	2° de secundaria – única	
VARONES	08	08
MUJERES	12	12
Total	20	20

Nómina de matrícula 2013 de la I.E.P. “Hans Kelsen”.

3.2. Métodos

3.2.1. Tipo de estudio

Según *Best* (2000), “la investigación aplicada enfoca su atención sobre la solución de problemas más que la formulación de teorías (...) se refiere a resultados inmediatos y se haya entereza en el perfeccionamiento de los individuos implicados en el proceso de investigación”. Pues considerando que la presente investigación es aplicada de acuerdo al fin que persigue.

Así mismo, la investigación pertenece al tipo experimental, en tanto hubo una manipulación intencionada de la variable independiente estrategia de

recreación: juego de roles, para influir positivamente en la variable dependiente la agresividad en los alumnos del 2° grado de educación secundaria.

3.2.2. Diseño de investigación

En el presente proyecto de investigación se utiliza el diseño pre experimental, que según *Salkind* (1999) “Los diseños pre experimentales no se caracterizan por la selección aleatoria de participantes de una población, ni incluye grupo control. En dichas condiciones la naturaleza causal de la relación entre las variables independiente y dependiente es limitada” (21). En este caso se tiene un solo grupo de 21 alumnos entre 12 a 13 años a quienes se les aplicará la estrategia de recreación: juego de roles antes y después de evaluar su nivel de agresividad. Siendo el esquema o diagrama el siguiente:

G.E. 01 ----- X ----- 02

Dónde:

G.E. Grupo experimental (alumnos del 2° grado de secundaria).

01 : Pre test de nivel de agresividad

X : Estimulo o tratamiento (Estrategia de recreación: juego de roles).

02 : Pos test de nivel de agresividad.

3.2.3. Variables de estudio y Operacionalización de variables

- Variable dependiente: La agresividad.
- Variable independiente: Estrategia de recreación: Juego de roles

Tabla N°2

Operacionalización de variables

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
LA AGRESIVIDAD	<p>Estado emocional que para muchos seres humanos se transforma en sentimientos de odio y deseo de hacer daño a otro". Este daño personal incluye, además de la agresión física, la degradación y devaluación psicológica. Dollard, J. (1997)</p>	<p>La agresividad es un estado emocional con sentimientos y deseos de dañar a otra persona, animal o con la intención de destruir objetos.</p>	<p>INFLUENCIAS EXTERNAS (Comportamiento de pares)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Devuelve golpes. - Evita peleas. - Avisa al profesor si quieren pelear con él. - Resuelve problemas sin pelear. - Acepta sugerencias para hacer algo no establecido. - Destruye cosas que no le pertenecen. - Participa en pandillas. - Golpea o amenaza con golpear. - Usa drogas o toma bebidas alcohólicas. - Bromea, se burla o insulta. - Aislamiento del grupo. 	<p>ESCALA</p>
			<p>ACTITUD HACIA LA VIOLENCIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se corre de peleas por cobarde. - No pelea, maneja de otra forma su rabia. - Golpea a quien lo golpeó. - Cuando le molestan, golpea. - Se niega a pelear por miedo. - Intenta evitar una pelea hablando. 	

LA AGRESIVIDAD			AGRESIVIDAD PSICOLÓGICA	<ul style="list-style-type: none"> - Se burla y enoja a sus compañeros para divertirse. - En grupo molesta a algunos compañeros. - Molesta a algunos compañeros. - Amenaza con pegar a otros compañeros. - Se desquita con sus compañeros inocentes. - Es impulsivo cuando está enojado. 	ESCALA
			AGRESIVIDAD VIRTUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe comentarios negativos de sus compañeros en Facebook. - Difunde rumores negativos de un compañero por MSM. - Coloca grabaciones de peleas o juegos bruscos en Internet. - Escribe correos electrónicos para molestar. - Envía mensajes de textos amenazantes. - Recibe amenazas o burlas por internet. - Es grabado para ser objeto de burla. - Observa y participa en actos agresivos de forma virtual. - Selecciona imágenes o grabaciones de peleas y juegos bruscos. 	

3.2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a. Técnicas

a.1. Observación

Es una técnica de recolección de datos que permite acumular y sistematizar información sobre un hecho o fenómeno social que tiene relación con el problema que motiva la investigación. En la aplicación de esta técnica, el investigador registra lo observado, más no interroga a los individuos involucrados en el hecho o fenómeno social; es decir, no hace preguntas, orales o escritas, que le permitan obtener los datos necesarios para el estudio del problema.

Se aplicará esta técnica para observar, indicadores para disminuir el nivel de agresividad en alumnos del segundo grado de educación secundaria durante la aplicación de estrategias de recreación: juego de roles.

a.2. Análisis documental

Consiste en leer textos de diferentes fuentes escritas, de forma pausada, reflexiva y minuciosa, con el propósito de captar plenamente el mensaje contenido en los párrafos que se lee y que pueda servir para fundamentar diversos aspectos de la investigación.

b. Instrumentos

b.1. Guía de observación

Se aplicaron guías de observación para determinar el nivel de desempeño de los alumnos durante la aplicación del programa estrategias de recreación: juego de roles. Esta nos permite observar la acción de ciertos fenómenos de un determinado grupo por ello constituye un instrumento de diagnóstico que favorecen la organización y explicación de datos recogidos en un periodo de tiempo oportuno. Además, permite la evaluación y coevaluación de los resultados.

b.2. Lista de cotejo

Se hizo uso de la lista de cotejo para identificar determinados comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas de los alumnos durante la aplicación del programa estrategias de recreación: juego de roles. Pues esta contiene un listado de indicadores de logro que se evidencian en un momento dado mediante la actuación del alumno.

Por lo tanto, el docente ha especificado aquellas conductas a evaluar y las ha ubicado en un formato diseñado en función a los indicadores de la variable a modificar. Para el instrumento en mención se aplicó un test con 32 ítems relacionados con los indicadores de la agresividad, antes y después de aplicar estrategias de recreación: juego de roles para disminuir el nivel de agresividad en los alumnos del segundo grado de educación secundaria.

b.3. Escala de agresión entre pares para adolescentes

Evalúa el comportamiento agresivo entre los adolescentes. Creada originalmente por *Bosworth, Espelage y Simón*, traducido en el 2005, en el informe del defensor del pueblo, en Madrid - España.

Ficha técnica del test (ver en anexos)

El instrumento fue validado y adaptado por *Nelda Cajigas, Evelina Kahan y Mario Lizardo* en la Facultad de Psicología de la Universidad Ricardo Palma en los años de 2008 y 2011, para ser utilizado en una muestra peruana. Se le agregó un componente orientado a explorar las conductas de ayuda y se prescindió de los ítems de victimización y de nominación de pares por exceder los límites de la investigación.

La escala auto administrado se divide en cuatro dimensiones con instrucciones y formas de puntuar específicas, las cuales evalúan la presencia de agresividad entre los adolescentes. Cabe destacar que a este instrumento se agregó un componente orientado a explorar las manifestaciones de *Cyberbullying* presentes en la actualidad.

La primera dimensión está referida a las influencias externas, la cual, investiga cómo influyen en las conductas agresivas de los adolescentes, la conducta de los pares y la actitud de los adultos más cercanos a ellos.

Las posibilidades de respuesta se presentan mediante una escala Likert de 5 puntos que van desde “nunca a siempre”.

La segunda dimensión está referida a la actitud hacia la violencia, la cual, evalúa la actitud personal de los alumnos respecto a las conductas agresivas, a los actos violentos y a las alternativas para la resolución de conflictos. Esta dimensión ofrece una escala Likert de cinco puntos u opciones de respuesta que van desde nunca a siempre.

La tercera dimensión está referida a la agresividad psicológica que muestran los alumnos con sus compañeros. Esta dimensión ofrece una escala Likert con cinco opciones de respuestas que van desde “nunca a siempre”.

La cuarta y última dimensión se refiere a la agresividad virtual a través de los medios electrónicos. Expresada en escala Likert de cinco puntos que van desde “nunca a siempre”.

Confiabilidad

Luego de haber ejecutado un pilotaje en un grupo de 32 estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa particular “San Ignacio de Loyola” de Florencia de Mora, su confiabilidad fue estimada por su consistencia interna a través de Alfa de Cronbach con 0.915 a nivel general. De forma particular, la dimensión “Influencias externas (comportamiento de pares)” alcanzó 0.902 en el Alfa de Cronbach, mientras que la dimensión “Actitud personal de los alumnos respecto a las conductas agresivas, a los actos violentos y a las alternativas para la resolución de conflictos” obtuvo 0.908. Asimismo, la tercera dimensión “Agresividad psicológica” fue confiable en su consistencia interna con 0.962 y la cuarta dimensión “Agresividad virtual” registró 0.928 en la prueba alfa de Cronbach.

Sobre las correlaciones entre cada uno de los reactivos de los instrumentos en cuestión, así como las puntuaciones generales logradas (correlación reactivo-total) se lograron coeficientes de correlación (fórmula producto momento de Pearson bilateral y Spearman bilateral) con niveles de significación superiores a 0,001 por cada ítem en relación con la puntuación total de cada instrumento.

Esto supone que este instrumento es enteramente confiable.

3.2.5. Procedimientos y análisis de datos estadísticos

Previamente al análisis de los datos cuantificados fue necesario, casi siempre realizar algún tipo de tratamiento estadístico el cual consiste en organizar, resumir, presentar e interpretar estos haciendo uso de diferentes técnicas.

Según Feliciano y otros (2008), “los datos numéricos se procesarán para tener la más clara y rápida comprensión de los hechos estudiados, y con ellos se construirán tablas y gráficos, estadísticos, etc. de tal manera que sinteticen sus valores y se pueda, a partir de ellos, extraerse enunciados de índole teórica, ya sea agrupando, relacionando y/o analizando los datos, para obtener generalizaciones empíricas, su análisis precisa un conjunto de transformaciones“(pág.26). Así, se aplicaron diferentes técnicas, entre ellas:

a. Tablas estadísticas

Se organizó la información estadística entre filas y columnas de fácil lectura referida a la comparación e interpretación de datos obtenidos.

b. Gráficos estadísticos

En este caso se han empleado los gráficos de barras, debido a que son más recomendables para el enfoque de la investigación empleada.

c. Medidas estadísticas

c.1. Media aritmética

Se utilizó la media aritmética para la verificación de los objetivos e hipótesis. Esta representa el valor promedio y su fórmula es:

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

Dónde:

\bar{X} : Media aritmética o promedio

Σ : sumatoria

Xi : Puntuaciones de cada unidad de análisis

n: número de datos o muestra

c.2. Varianza

Es una medida de dispersión que indica el promedio de las diferencias cuadráticas obtenidas de las diferencias individuales de cada puntuación respecto a su media. Tiene la siguiente fórmula:

$$s^2 = \frac{\sum(x_1 - \bar{X})^2}{n}$$

Dónde:

s^2 : Desviación estándar

Σ : Sumatoria

x_1 : Puntuaciones de cada unidad de análisis

\bar{x} : Media aritmética o promedio

n : número de datos o muestra.

c.3. Desviación estándar

Es una medida de dispersión, que da el valor promedio correspondiente al alejamiento o acercamiento de los puntajes de una distribución con respecto a la media aritmética. Sirve para establecer si el rendimiento o logro en una prueba es similar en todas las unidades de análisis. Su fórmula es:

$$S = \sqrt{s^2}$$

Dónde:

S: Desviación estándar

s^2 : **VARIANZA**

3.2.6. Prueba de hipótesis

Según Reyes (2004), es una prueba estadística para evaluar al mismo grupo en dos o varios momentos (pre test y pos test), si estos difieren entre sí, de manera significativa respecto a la media de las diferencias. Se simboliza con **t**.

Hipótesis a probar: la diferencia entre dos momentos del mismo grupo. La hipótesis de investigación propone que los dos momentos del grupo difieren significativamente entre si y la hipótesis nula propone que los dos momentos del grupo no difieren significativamente.

Variable involucrada: la comparación se realiza sobre una variable, pero en dos o varios momentos, efectuándose una o varias pruebas “**t**”.

Nivel de medición de la variable: intervalos o razón.

Interpretación: El valor “**t**” se obtiene de las diferencias en los puntajes obtenidos por cada sujeto o unidad de análisis mediante la fórmula. Para esto se utilizaron las siguientes fórmulas:

Promedio de las Diferencias

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

Desviación Estándar de las diferencias

$$S_d = \sqrt{\frac{\sum d_i^2 - \frac{(\sum d_i)^2}{n}}{n-1}}$$

Prueba "t"-student para datos emparejados (PRE ESPERIMENTALES)

Estadístico de Prueba

$$t_v = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}} \quad v = n - 1 \text{ Grados de Libertad}$$

IV. RESULTADOS

TABLA 03

Resultados de puntajes de Agresividad para la dimensión de Influencias Externas en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

N°	Pretest	Postest	Diferencia
1	30	11	-19
2	33	20	-13
3	35	13	-22
4	36	21	-15
5	32	12	-20
6	35	22	-13
7	37	10	-27
8	38	11	-27
9	36	16	-20
10	33	12	-21
11	36	13	-23
12	34	15	-19
13	37	12	-25
14	34	11	-23
15	38	18	-20
16	36	22	-14
17	34	10	-24
18	36	19	-17
19	37	12	-25
20	37	22	-15
Promedio	35.20	15.10	-20.10
Desviación Estándar	2.09	4.45	4.48

TABLA 04

Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Influencias Externas en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

Medidas Estadísticas	Prueba “t” de comparación de Promedios	
	Valor P	Significación (valor p)
$\bar{X}_{pretest} = 31.20$		
$\bar{X}_{posttest} = 15.10$	$T_c = -20.05 < T_{tab.} = -1.729$	$P = 0.00000000000000152 < 0.01$
$\bar{D} = -20.10$		El puntaje del Post test disminuye Significativamente respecto al puntaje del Pretest
$S_D = 4.48$		

Fuente: Datos de la Tabla 1

Al utilizar la prueba “t” para comparar los puntajes promedios antes y después de desarrollar La **“ESTRATEGIA DE RECREACIÓN: JUEGO DE ROLES”**, tenemos que $T_c < T_{tab.}$ ($p = 0.00000000000000152 < 0.01$), vemos que el Grupo Experimental único en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora de Trujillo disminuyeron significativamente el puntaje en el postest respecto al Pretest que permite valorar su agresividad para la dimensión de **Influencias Externas**, en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 31.2 puntos y en el postest fue de 15.1 puntos; existiendo una diferencia promedio de -20.1 puntos entre el Post y Pre test y esto implica una disminución significativa en el control de su agresividad producto de Influencias externas, y esta disminución se atribuye a la aplicación de las estrategias de recreación desarrollada.

GRÁFICO 01

Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Influencias Externas en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

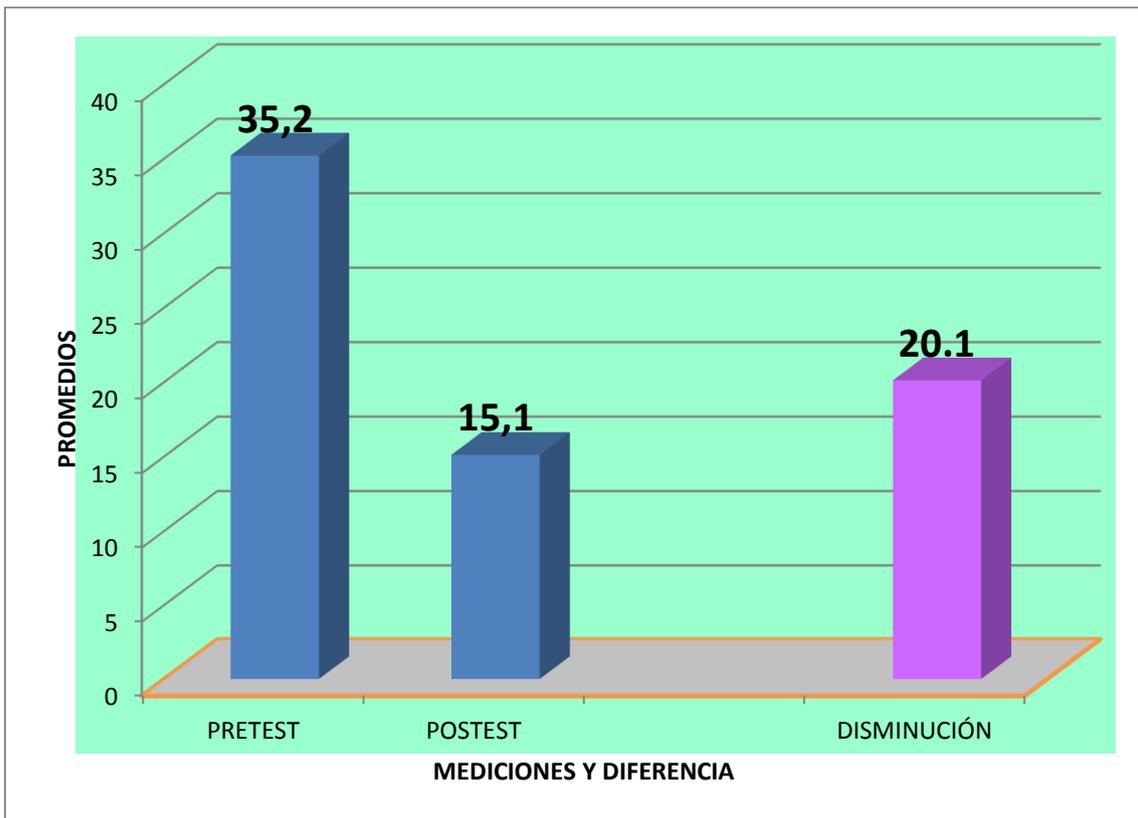


TABLA 05

Resultados de puntajes de Agresividad para la dimensión de Actitud hacia la violencia en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

N°	Pretest	Postest	Diferencia
1	17	9	-8
2	18	7	-11
3	20	10	-10
4	17	6	-11
5	18	11	-7
6	19	7	-12
7	17	7	-10
8	20	12	-8
9	19	14	-5
10	19	7	-12
11	20	15	-5
12	12	6	-6
13	19	12	-7
14	19	7	-12
15	19	14	-5
16	18	7	-11
17	16	15	-1
18	17	7	-10
19	18	15	-3
20	19	6	-13
Promedio	18.05	9.70	-8.35
Desv. Estándar	1.82	3.45	3.38

TABLA 06

Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Actitud hacia la Violencia en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

Medidas Estadísticas	Prueba “t” de comparación de Promedios	
	Valor P	Significación (valor p)
$\bar{X}_{pretest} = 18.05$	$T_c = -11.06 < T_{tab.} = -1.729$	$P = 0.00000000506 < 0.01$
$\bar{X}_{posttest} = 9.70$		
$\bar{D} = -8.35$	El puntaje del Post test disminuye Significativamente respecto al puntaje del Pretest	
$S_D = 3.38$		

Fuente: Datos de la Tabla 3

Al utilizar la prueba “t” para comparar los puntajes promedios antes y después de desarrollar La “**ESTRATEGIA DE RECREACIÓN: JUEGO DE ROLES**”, tenemos que $T_c < T_{tab.}$ ($p = 0.00000000506 < 0.01$), vemos que el Grupo Experimental único en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora de Trujillo disminuyeron significativamente el puntaje en el postest respecto al Pretest que permite valorar su agresividad para la dimensión de **Actitud hacia la violencia**, en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 18.05 puntos y en el postest fue de 9.70 puntos; existiendo una diferencia promedio de -8.35 puntos entre el Post y Pre test y esto implica una disminución significativa en el control de su agresividad respecto a su actitud hacia la violencia, y esta disminución se atribuye a la aplicación de las estrategias de recreación juego de roles desarrollada.

GRÁFICO 2

Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Actitud hacia la Violencia en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

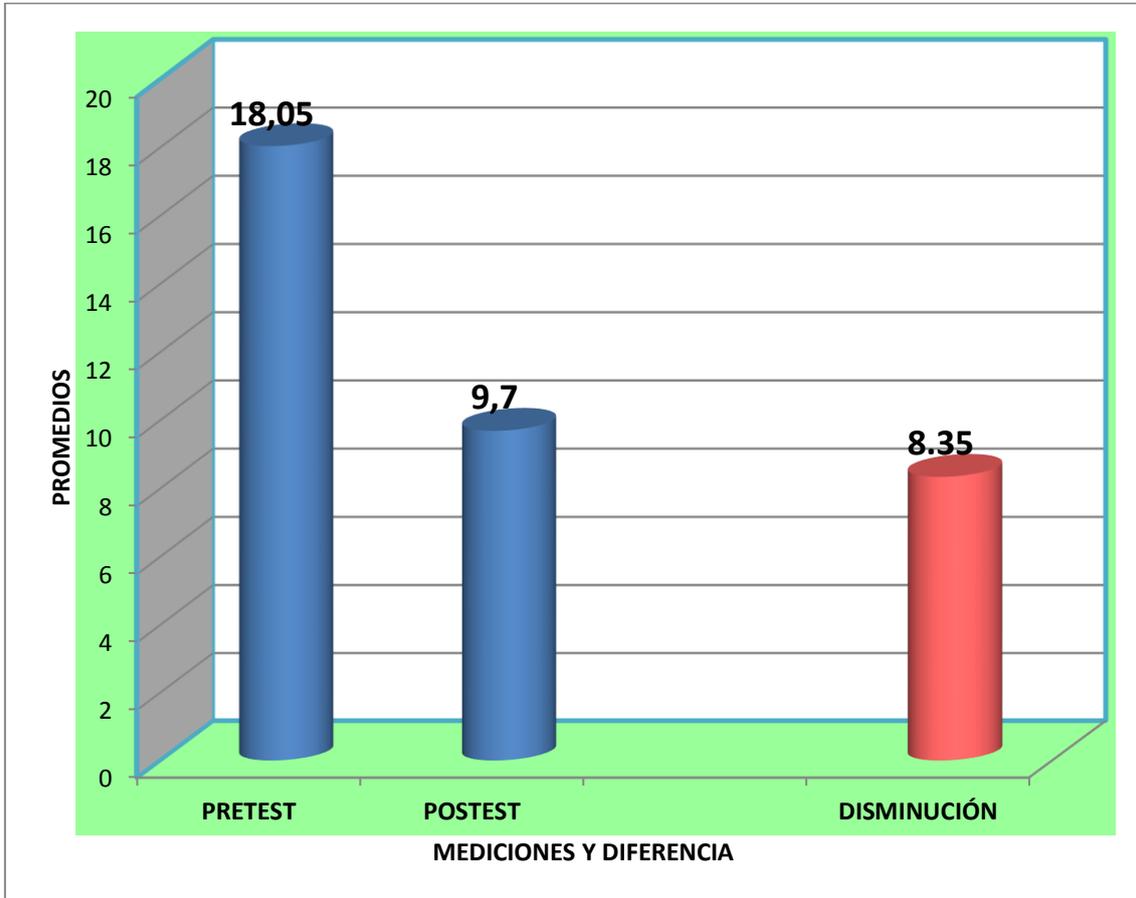


TABLA 07

Resultados de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Psicológica en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

N°	Pretest	Postest	Diferencia
1	18	13	-5
2	19	7	-12
3	20	12	-8
4	17	7	-10
5	18	7	-11
6	19	14	-5
7	18	6	-12
8	20	15	-5
9	19	6	-13
10	19	14	-5
11	20	14	-6
12	19	7	-12
13	18	15	-3
14	18	15	-3
15	19	7	-12
16	18	11	-7
17	19	7	-12
18	18	6	-12
19	18	13	-5
20	20	13	-7
Promedio	18.70	10.45	-8.25
Desv. Estándar	0.86	3.65	3.51

TABLA 08

Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Psicológica en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

Medidas Estadísticas	Prueba “t” de comparación de Promedios	
	Valor P	Significación (valor p)
$\bar{X}_{pretest} = 18.70$	$T_c = -10.52 < T_{tab.} = -1.729$	$P = 0.00000000115 < 0.01$
$\bar{X}_{posttest} = 10.45$		
$\bar{D} = -8.25$	El puntaje del Post test disminuye Significativamente respecto al puntaje del Pretest	
$S_D = 3.51$		

Fuente: Datos de la Tabla 5

Al utilizar la prueba “t” para comparar los puntajes promedios antes y después de desarrollar La “**ESTRATEGIA DE RECREACIÓN: JUEGO DE ROLES**”, tenemos que $T_c < T_{tab.}$ ($p = 0.00000000115 < 0.01$), vemos que el Grupo Experimental único en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora de Trujillo disminuyeron significativamente el puntaje en el postest respecto al Pretest que permite valorar su agresividad para la dimensión de **Agresividad Psicológica**, en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 18.70 puntos y en el postest fue de 10.45 puntos; existiendo una diferencia promedio de -8.25 puntos entre el Post y Pre test y esto implica una disminución significativa en el control de su agresividad respecto a Agresividad Psicológica, y esta disminución de dicha agresividad se atribuye a la aplicación de las estrategias de recreación juego de roles desarrollada.

GRÁFICO 3

Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Psicológica en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

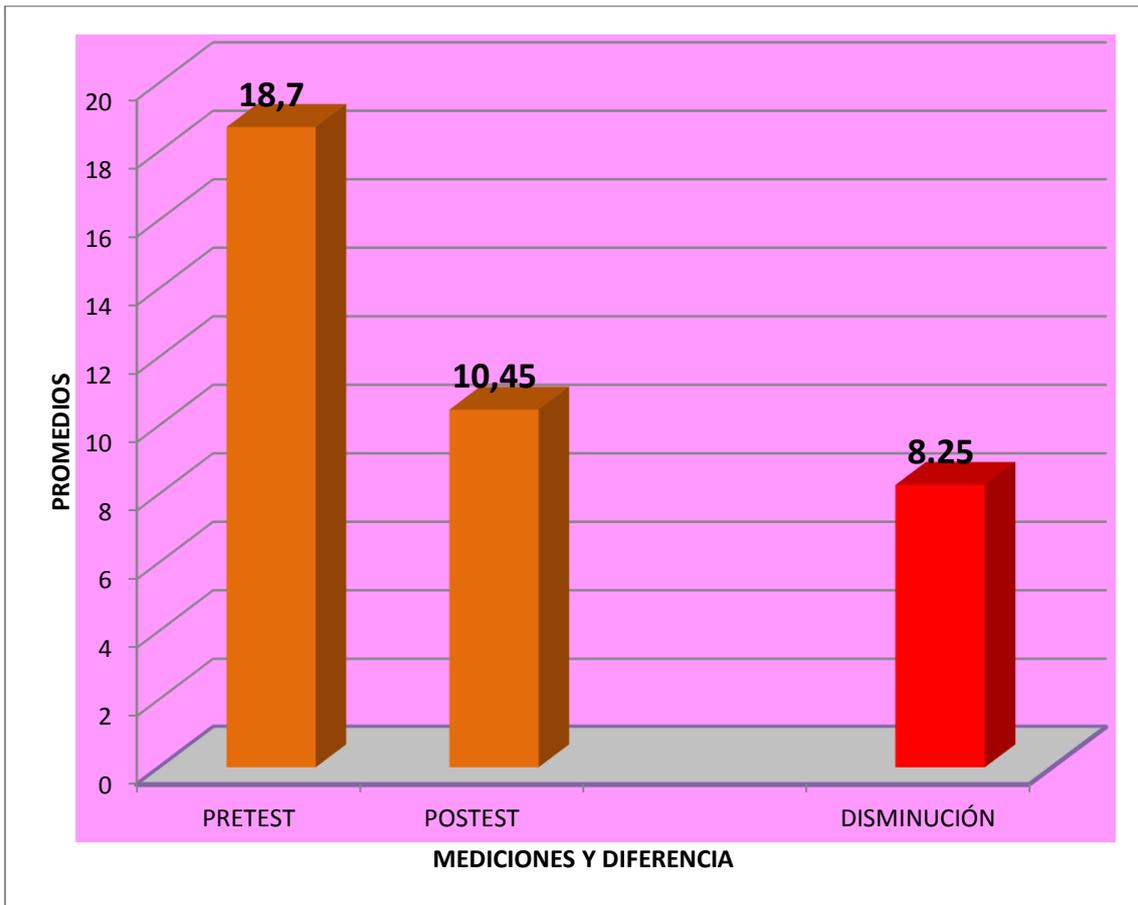


TABLA 09

Resultados de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Virtual en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

N°	Pretest	Postest	Diferencia
1	28	12	-16
2	29	11	-18
3	32	15	-17
4	29	10	-19
5	33	16	-17
6	32	16	-16
7	31	10	-21
8	29	9	-20
9	30	17	-13
10	34	10	-24
11	31	11	-20
12	16	18	2
13	29	9	-20
14	33	21	-12
15	32	10	-22
16	33	20	-13
17	34	16	-18
18	35	11	-24
19	32	18	-14
20	33	10	-23
Promedio	30.75	13.50	-17.25
Desv. Estándar	4.00	3.94	5.78

TABLA 10

Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Virtual en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

Medidas Estadísticas	Prueba “t” de comparación de Promedios	
	Valor P	Significación (valor p)
$\bar{X}_{pretest} = 30.75$		
$\bar{X}_{posttest} = 13.50$	$T_c = -13.33 < T_{tab.} = -1.729$	$P = 0.0000000000213 < 0.01$
$\bar{D} = -17.25$		El puntaje del Post test disminuye Significativamente respecto al puntaje del Pretest
$S_D = 5.78$		

Fuente: Datos de la Tabla 7

Al utilizar la prueba “t” para comparar los puntajes promedios antes y después de desarrollar La “**ESTRATEGIA DE RECREACIÓN: JUEGO DE ROLES**”, tenemos que $T_c < T_{tab.}$ ($p = 0.0000000000213 < 0.01$), vemos que el Grupo Experimental único en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora de Trujillo disminuyeron significativamente el puntaje en el postest respecto al Pretest que permite valorar su agresividad para la dimensión de **Agresividad Virtual**, en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 30.75 puntos y en el postest fue de 13.50 puntos; existiendo una diferencia promedio de -17.25 puntos entre el Post y Pre test y esto implica una disminución significativa en el control de su agresividad respecto a su Agresividad Virtual, y esta disminución de dicha agresividad se atribuye a la aplicación de las estrategias de recreación juego de roles desarrollada.

GRÁFICO 4

Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad para la dimensión de Agresividad Virtual en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

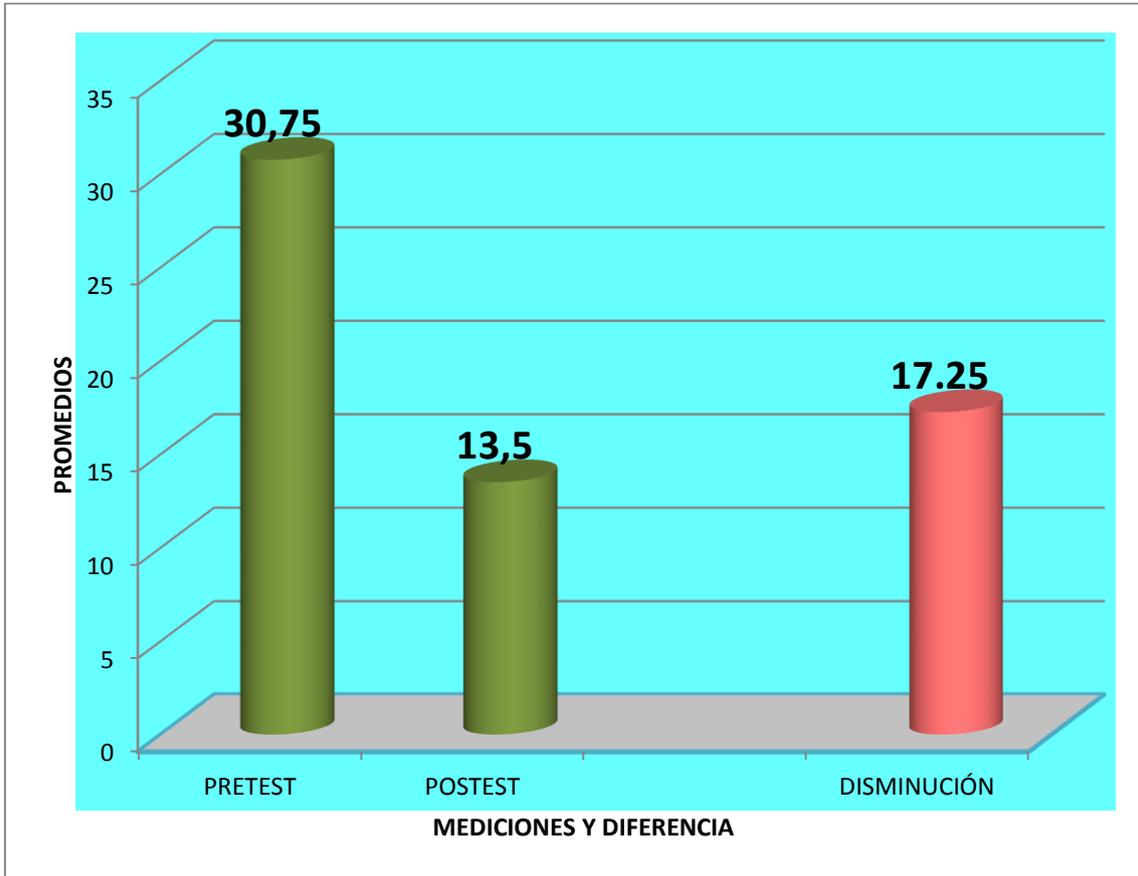


TABLA 11

Resultados de puntajes de Agresividad y niveles en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo.
2103

N°	Pretest	Nivel	Postest	Nivel	Diferencia
1	93	Alto	45	Medio	-48
2	99	Alto	45	Medio	-54
3	107	Alto	50	Medio	-57
4	99	Alto	44	Medio	-55
5	101	Alto	46	Medio	-55
6	105	Alto	59	Medio	-46
7	103	Alto	33	Bajo	-70
8	107	Alto	47	Medio	-60
9	104	Alto	53	Medio	-51
10	105	Alto	43	Medio	-62
11	107	Alto	53	Medio	-54
12	81	Medio	46	Medio	-35
13	103	Alto	48	Medio	-55
14	104	Alto	54	Medio	-50
15	108	Alto	49	Medio	-59
16	105	Alto	60	Medio	-45
17	103	Alto	48	Medio	-55
18	106	Alto	43	Medio	-63
19	105	Alto	58	Medio	-47
20	109	Alto	51	Medio	-58
Promedio	102.70		48.75		-53.95
Desv. Estándar	6.30		6.37		7.63

TABLA 12

Comparación de Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

Medidas Estadísticas	Prueba “t” de comparación de Promedios	
	Valor P	Significación (valor p)
$\bar{X}_{pretest} = 102.7$		
$\bar{X}_{posttest} = 48.75$	$T_c = -31.61 < T_{tab.} = -1.729$	$P = 0.0000000000000000034 < 0.01$
$\bar{D} = -53.95$		El puntaje del Post test disminuye Significativamente respecto al puntaje del Pretest
$S_D = 7.63$		

Fuente: Datos de la Tabla 9

Al utilizar la prueba “t” para comparar los puntajes promedios antes y después de desarrollar La “**ESTRATEGIA DE RECREACIÓN: JUEGO DE ROLES**”, tenemos que $T_c < T_{tab.}$ ($p = 0.0000000000000000034 < 0.01$), vemos que el Grupo Experimental único en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora de Trujillo disminuyeron significativamente el puntaje en el postest respecto al Pretest que permite valorar su **Agresividad**, en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 102.7 puntos y en el postest fue de 48.75 puntos; existiendo una diferencia promedio de -53.95 puntos entre el Post y Pre test y esto implica una disminución significativa en el control de su agresividad, y esta disminución para el control de su agresividad de los alumnos se atribuye a la aplicación de las estrategias de recreación juego de roles desarrollada.

GRÁFICO 5

Promedios del pretest y postest de puntajes de Agresividad en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

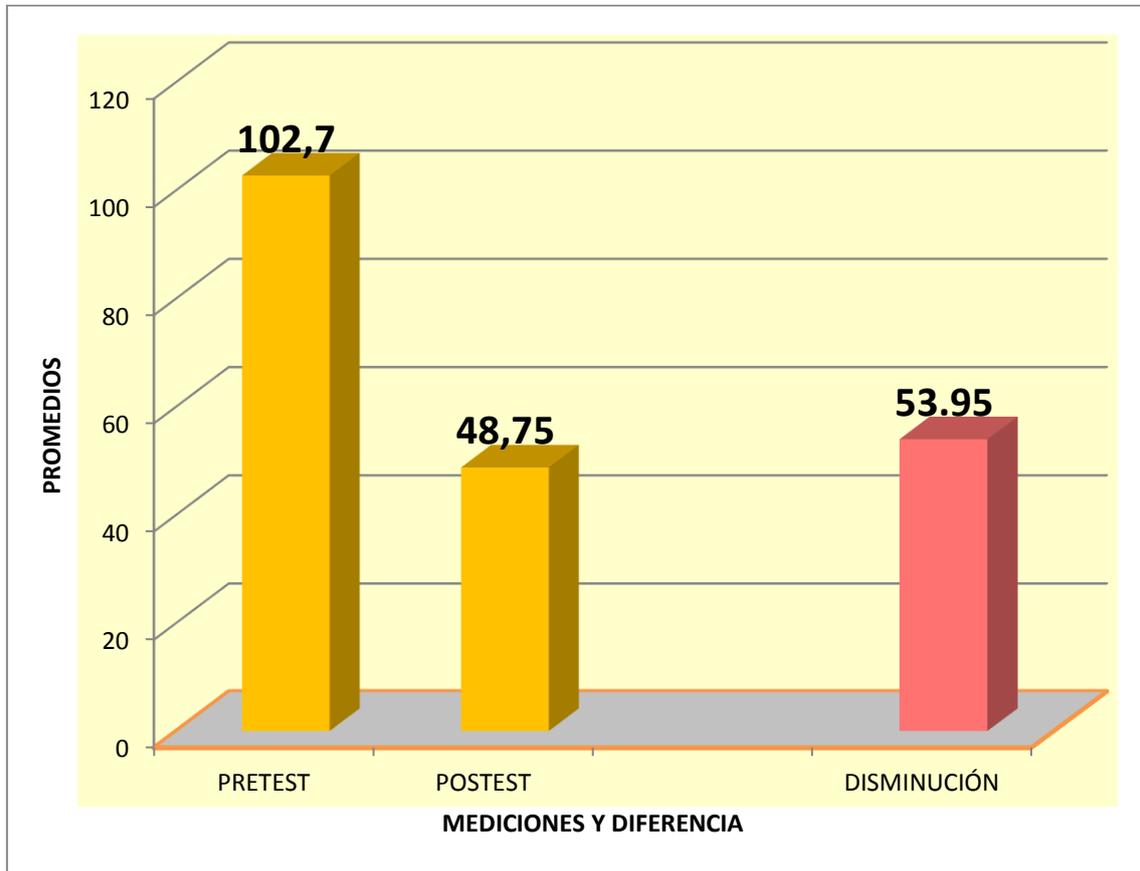


TABLA 13

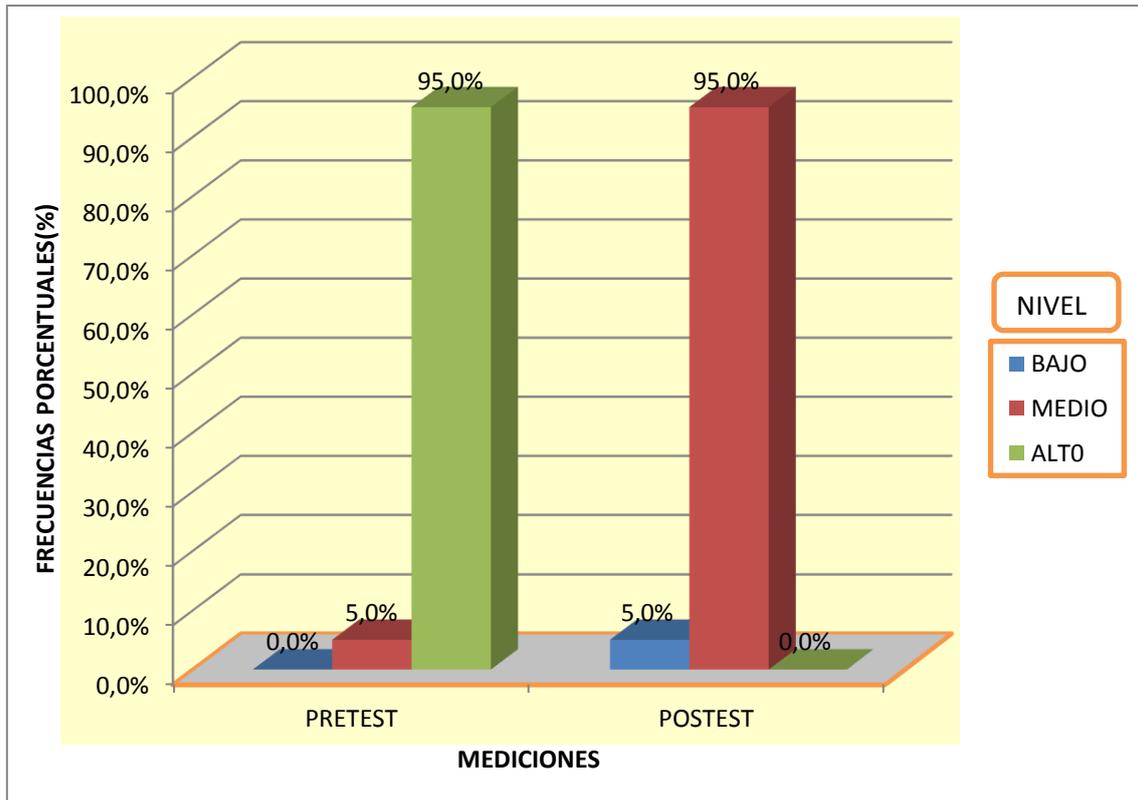
Comparación de frecuencia por niveles del pretest y postest de Agresividad en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103

Nivel de agresividad	MEDICIONES			
	PRETEST		POSTEST	
	Frec.	%	Frec.	%
BAJO	0	0.0	1	5.0
MEDIO	1	5.0	19	95.0
ALTO	19	95.0	0	0.0
TOTAL	20	100.0	20	100.0

Al comparar las frecuencias porcentuales de los niveles de agresividad antes y después de desarrollar **La "ESTRATEGIA DE RECREACIÓN: JUEGO DE ROLES"**, el Grupo Experimental único en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora de Trujillo presentó los siguientes cambios: en el Pretest ninguno de ellos presentó un Bajo Nivel de Agresividad, el 5% se ubicó en el nivel Medio y el 95% en el nivel Alto; pero en el Postest se observa que el 5% de los alumnos presentaron un nivel de Agresividad Bajo y el 95% de ellos se ubicó en el nivel Medio; atribuimos que producto de la estrategia desarrollada ninguno de ellos presentó un nivel ALTO de agresividad.

GRÁFICO 6

Frecuencia por niveles del pretest y postest de Agresividad en los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora. Trujillo. 2103



4.2. Docimasia de hipótesis

Prueba de hipótesis para muestra dependientes

Hipótesis Nula: La estrategia de recreación: juego de roles no logran disminuir el nivel de agresividad en los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la I. E. P. “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora-Trujillo, año 2013. $H_0 : D = 0$

Hipótesis Alternativa: La estrategia de recreación: juego de roles logran disminuir el nivel de agresividad en los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la I. E. P. “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora-Trujillo, año 2013.

CONCLUSIÓN

La estrategia de recreación: juego de roles logran disminuir el nivel de agresividad en los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora-Trujillo, año 2013, mediante la prueba estadística “T” de Student para muestras dependientes a un nivel de significancia del 5%.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos y expresados a través de diversas tablas y gráficos ha permitido demostrar y verificar la hipótesis de investigación de la efectividad de la “Estrategia de Recreación: Juego de Roles”, en la disminución de las actitudes agresivas de los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la I.E.P.”Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora de Trujillo.

En el análisis de los resultados se abordará las 4 dimensiones que comprende la variable de la agresividad y la importancia del juego de roles que ha permitido disminuir los comportamientos agresivos de los estudiantes; cuando hablamos de comportamientos agresivos apuntamos lo que dice Dollard (1997) cuando afirma que la agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física o psicológicamente a alguien; entonces el desarrollo del taller de estrategias de recreación juego de roles presentó resultados muy positivos que permitió disminuir significativamente la agresividad en el entorno escolar de los estudiantes que en su mayoría se encuentran al inicio de su adolescencia. El juego de roles es una estrategia metodológica activa y planificada reconocida por el MINEDU (2009) en “Estrategia de enseñanza: juego de rol” Lima- editora. Perú. Y la importancia en el tratamiento de ambientes estudiantiles agresivos es que la aplicación de esta estrategia en el proceso de enseñanza- aprendizaje permite crear un ambiente de sociabilidad, motivación y tolerancia en los contextos del aula.

En la tabla 3 se presentan los resultados obtenidos en el análisis de la dimensión de la agresividad producto de las Influencias Externas, se tienen que en el pretest el puntaje medio alcanzado por los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora de Trujillo fue de 31.2 puntos y en el posttest fue de 15.1 puntos es decir presentó una disminución de los niveles de agresividad de 20.1 puntos, entonces esta disminución se atribuye a la eficacia de la estrategias de recreación juego de roles, es importante detallar que al ver la agresividad

producto de la influencias externa se está refiriendo a la influencia de los amigos o al entorno más cercano al alumnos como su vivencia con sus padres y familiares; entonces el estudiante es proclive a pensar que el pelear es lo mejor, no evita las peleas, observa violencia en sus compañeros y no toma iniciativas positivas que puedan evitar estos comportamientos; entonces con el juego de roles el alumnos puede desarrollar un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia, como lo confirma López, N. y Bautista, J. (2002).

Con respecto al tratamiento de la dimensión de Actitud hacia la violencia se determinó que la estrategias de recreación “juego de roles” tuvo resultados muy positivos (tabla 5), teniendo en cuenta que cuando se trata de esta dimensión se está refiriendo a la actitud personal de los alumnos respecto a las conductas agresivas, a los actos violentos y a las alternativas para la resolución de conflictos; se tiene que en el pretest el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 18.05 puntos y en el postest fue de 9.70 puntos; existiendo disminución de 8.35 puntos, en esta dimensión lo que se ha tratado es de que en los estudiantes cambien comportamientos o actitudes como pensar que si se corre de una pelea es un cobarde, pensar que la única solución de manejar tu cólera es peleando, golpeas a compañeros y que no hay salida en los conflictos sino resolverlo a golpes; bien al finalizar el taller los estudiantes presentaron otras formas más pacíficas de solucionar los problemas con los compañeros. Estamos de acuerdo con Papalia D. E., et. al. (1994) cuando señala a la adolescencia como periodo de desarrollo del ser humano y que comprende una etapa previa muy importante, la pubertad, que va desde los 10 a 12 años; dice que en la adolescencia él sujeto alcanza la madurez biológica y sexual; y busca alcanzar la madurez emocional y social. Y este periodo ayuda al adolescente a elaborar su nueva identidad con la que permanecerá el resto de su vida. Entonces hay que reconocer la importancia de las estrategias de recreación Juego de Roles desarrollado en estos alumnos cuyas edades son de 10 a 12 años; se ha logrado en ellos disminuir significativamente actos de agresividad y solo deseando que esto perdure en ellos durante toda su vida.

Al analizar la dimensión de la agresividad Psicológica (tabla 7), nos encontramos que la Estrategias de recreación “Juego de Roles” fue determinante para que los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora de Trujillo les permita disminuir este tipo de agresividad; tenemos que en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 18.70 puntos y en el postest fue de 10.45 puntos; existiendo una disminución significativa de 8.25 puntos entre el Post y Pre test entendiendo que en la Agresividad Psicológica los estudiantes tenían, por lo general, actitudes como mofarse de sus compañeros, tratar de abusar de los más débiles, insultar a sus compañeros como inútiles y tener una actitud impulsiva cuando el estudiante se encontraba enojado; el juego de roles permitió que los estudiantes presenten un mejor control a estos impulsos.

Cuando se analizó la Agresividad Virtual (tabla 9), antes de la aplicación de las estrategias de recreación “juego de roles” los estudiantes del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” de Florencia de Mora de Trujillo presentaban niveles altos de agresividad, el taller permitió disminuir ostensiblemente esta agresividad virtual; tal es así que en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 30.75 puntos y en el postest fue de 13.50 puntos; existiendo una disminución altamente significativa de 17.25 puntos entre el Post y Pre test, en la agresividad virtual se consideró el uso agresivo de las redes sociales, especialmente el Facebook, transmitiendo comentarios y rumores negativos, videos violentos de peleas, enviando mensajes de textos amenazantes, participando en juegos violentos de los que abundan en internet y otros tipos de comunicación agresivos o violentos. Creemos que la Influencia de la TV y los medios de comunicación en la aceptación de la conducta agresiva contribuyen a la actitud violenta de los estudiantes ; estos medios muestran las películas donde el bueno y el vencedor siempre es el que más acelera, el que pega mejor, el más fuerte, no el que tiene mayor capacidad de diálogo; pero también creemos que es muy difícil establecer una relación directa entre número de horas de TV y aumento de la violencia; es aquí donde juega

un papel muy importante los padres para una adecuada orientación en los niños.

En el análisis global de la Agresividad (tabla 11) de los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la I.E.P. "Hans Kelsen" de Florencia de Mora de Trujillo, tenemos que la estrategias de recreación "Juego de Roles" permitió disminuir la agresividad de estos estudiantes en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 102.7 puntos y en el postest fue de 48.75 puntos; existiendo una disminución promedio significativa de 53.95 puntos entre el Post y Pre test; entonces podemos decir que este programa desarrollado fue eficaz en el control de la agresividad de los estudiantes. Aquí en esos resultados se está englobando a la agresividad para el total de sus dimensiones, es decir la agresividad producto de las influencias externas o de pares, la actitud violentista, la agresividad psicológica y la agresividad virtual. La importancia de este taller es que ha permitido el control sobre su actitud agresiva de los estudiantes, estamos de acuerdo con lo que afirma Dollard, J. (1997) que dice que la agresividad es un estado emocional que para muchos seres humanos se transforma en sentimientos de odio y deseo de daño a otro ya sea persona u animal o destruir objetos. Este daño personal incluye además de la agresión física, la degradación y devaluación psicológica; y el juego de roles fue una estrategia efectiva en la disminución de esta agresividad por el hecho que su proceso permite que los estudiantes presenten vivencias en la que desarrollan su empatía, sociabilidad y tolerancia como dice López, N. y Bautista, J. (2002).

VI. PROPUESTA PEDAGÓGICA

DENOMINACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN

6.1. DENOMINACIÓN

La propuesta pedagógica es un conjunto de estrategias metodológicas activas, planificada en actividades y organizada en torno a una unidad didáctica mediante sesiones de aprendizaje. La finalidad de esta es disminuir el nivel de agresividad en los alumnos, considerando que esta conducta puede dañar física o psicológicamente a alguien por ser autodestructiva, que no resuelve problemas y que sería bueno expresarlo y canalizarlo de otra forma con la persistente idea de mantener una conducta emocional saludable.

I. DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA:

1. Título de la propuesta: “Aplicación de estrategia de recreación: juego de roles para disminuir el nivel de agresividad”.

1.1. GRELL: La Libertad

1.2. Institución Educativa Particular: “Hans Kelsen “

1.3. Localidad: Florencia de Mora – Trujillo

1.4. Nivel Educativo: Educación Secundaria

1.5. Usuarios: Alumnos del 2° grado sección única

1.6. Área del diseño curricular Nacional: Comunicación

1.7. Responsable de la Investigación: Silvia Doris Bermúdez Asto

1.8. Temporalización:

Inicio: Octubre 2013

Término: Diciembre 2013

1.9. Nombre de la unidad: Expresión y comprensión oral

6.2. FUNDAMENTACIÓN

Según MINEDU, la estrategia de recreación: juego de roles es considerada como una alternativa didáctica y pedagógica en el entorno educativo. Según el contenido de las sesiones de aprendizaje que desarrollen o hagan uso de esta estrategia de recreación será más divertido y creativo para los alumnos.

Y de acuerdo a la fundamentación teórica para el valor del juego didáctico menciona que:

El juego es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser más creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta al par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa. Así como también, el desarrollo de su creatividad.

En este sentido, las sesiones llevadas a cabo en el marco de este taller sobre estrategia de recreación: juego de roles asumieron técnicas específicas sobre la base de los siguientes beneficios pedagógicos: según MINEDU

- Contribuye a potenciar la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad.
- Promueve el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica, la autocrítica, la autodeterminación, el desarrollo a un pensamiento creativo y el crecimiento personal de los niños y adolescentes de las escuelas.
- Activa el proceso de negociación controlado por reglas. Es necesario negociar para hacer prevalecer sus ideas sobre la actuación de sus personajes y sobre hechos del mundo imaginario. Estas son útiles para aplicar y justificar normas de disciplina y de organización del plantel.
- Desarrolla habilidades sociales en mayor grado como la empatía, la sociabilidad y la tolerancia. Son excelentes alternativas para plantear soluciones a problemas a partir de vivencias.
- Promueve el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socioculturales.
- Incrementa una estrategia lúdica que incide en la formación académica y en la relación enseñanza - aprendizaje de los alumnos en distintas áreas del conocimiento.
- Permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, respecto al docente incentiva la motivación de sus alumnos introduce conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, parecerían como no significativos.
- Activa procesos mentales cognitivos de forma continua. Al establecer el diálogo, el trabajo de desarrollo de la expresión y comprensión oral.
- Promociona la lectura como medio lúdico y recreativo, desarrolla la riqueza expresiva e incentiva a la lectura como fuente de placer y conocimientos para mejorar su capacidad de expresión y riqueza de vocabulario.

En la ejecución de las sesiones del taller se emplearon técnicas activas con participación abierta de los estudiantes haciendo uso de un pensamiento libre, creativo, voluntario, divertido que genere placer con fines de potenciar valores

educativos y el desarrollo de habilidades sociales como la empatía y tolerancia en el marco de una adecuada socialización (Ministerio de Educación, 2009).

6.2.1. Formulación de principios

- Principio ético: se tuvo cuidado en respetar los pensamientos, principios y conductas de los estudiantes orientados a la socialización en el marco del respeto y tolerancia. Pues respetar es aceptar y valorar la forma de ser y de estar en el mundo.
- Principio de comunicación: expresó en diferentes lenguajes y contextos lo que piensa y siente, es dialogante y capaz de escuchar a otros. Interpreta diversos lenguajes simbólicos
- Principio de libertad: se desarrolló en un ambiente de confianza, de seguridad, autonomía y espontaneidad entre los participantes. Asumiendo con responsabilidad las consecuencias de sus actos y el cuidado de sí mismo.
- El desempeño de roles: se desarrolló la actividad lúdica del estudiante, que refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- Principio de interacción: se ofreció oportunidades de compartir experiencias, ideas, opiniones y sentimientos entre los participantes.
- Principio de la socialización: se logró una mejor integración del participante con el grupo a través de la comunicación (expresión oral, gestos y movimientos) y el trabajo en equipo.
- Principio de actividad: se permitió el desarrollo de actividades que motiven la reflexión, la crítica, el enjuiciamiento y la opinión libre de las experiencias. Lo que le permite evaluar su progreso y detenerse para buscar y considerar otras alternativas.
- Principio de la competencia: se desarrolló motivaciones para participar de manera activa en el juego de roles. Sin competencia no hay juego, ésta incita al dinamismo, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del educando.

6.3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

6.3.1. Objetivos

Objetivo general

Aplicar estrategia de recreación: juego de roles en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P. “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora, año 2013. A través de sesiones de aprendizaje.

Objetivos específicos

- Aplicar sesiones de aprendizaje orientadas al trabajo de estrategia de recreación: juego de roles con mensajes y contenidos relacionados a la imitación e improvisación que generen placer en el alumno.
- Promover que los participantes ejecuten sus capacidades hacia actividades lúdicas: el juego de roles como la imitación e improvisación en un determinado rol o papel.
- Mejorar la actitud de los alumnos mediante actividades lúdicas, frente al nivel de agresividad existente en el aula. Las actividades deben estar orientadas en función a la variable dependiente.

6.4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Las diversas situaciones problemáticas sobre violencia en niños, y/o adolescentes, crea problemas psicológicos y emocionales que les impide un desarrollo íntegro como persona. Es así que el maltrato físico, verbal, psicológico y/o violencia social, se presenta en forma de golpes, amenazas, e insultos, o como una mirada de reproche, etc. Este tipo de violencia está presente en los escolares pues ellos llegan a la escuela para luego reproducir conductas violentas, agresivas y manipuladoras con sus propios compañeros y profesores. Pues existe un nivel de agresividad en los escolares.

Es así que ante esta problemática surge el tema de investigación. Por tanto, es necesario saber cuál es el beneficio que brinda la aplicación de estrategias de recreación: juego de roles para disminuir el nivel de agresividad en los

alumnos de la I.E.P. "Hans Kelsen". Considerando que el profesional de la educación necesita un plan de orientación, así como estrategias que ayuden a los estudiantes con problemas de agresividad. El taller se sustenta en la importancia de las actividades lúdicas en la educación como el juego de roles para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes.

Según la Organización de las Naciones Unidas 2013, el juego promueve la capacidad de negociar, restablecer el equilibrio emocional, resolver conflictos y adoptar decisiones. A través de los juegos, los alumnos aprenden en la práctica, experimentan con nuevas ideas, papeles o roles y experiencias.

Pues según MINEDU. Los Juegos son fundamentales en la educación. Este permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, porque convierte en relevantes informaciones las que serían absurdas de otra manera. El juego es parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las características del presente taller permitirán la experimentación directa con el medio, además de ser sencillo e innovador contribuirá a disminuir el nivel de agresividad en los escolares con la finalidad de modificar, esa conducta y mantener una salud emocional saludable.

La organización de la propuesta se va a viabilizar a través de las sesiones de aprendizaje que tendrán en cuenta los procesos pedagógicos para la construcción de los conocimientos, operativizándose por medio de estrategias metodológicas y con el apoyo de medios y materiales educativos.

6.5. ESTABLECIMIENTO DE LA ORGANIZACIÓN METODOLÓGICA

Según Ministerio de Educación (2009), la organización de la metodología en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se usa la Metodología Activa y Lúdica priorizando el juego en el desempeño de rol o papel del participante en la mayoría de las actividades específicas. Dichos juegos ayudaran a dinamizar las actividades propuestas y asumirán las siguientes formas según la clasificación realizada en el marco teórico de nuestro proyecto de investigación.

- Estrategias de enseñanza – aprendizaje con actividades personales y grupales.
- Estrategias de enseñanza – aprendizaje con actividades intelectuales (Claparede), sociales (Kawin, 2000) y escolares.
- Estrategias de enseñanza - aprendizaje con juegos verbales y a la vez auditivos.

En cada sesión de aprendizaje se imitará e improvisará según el rol o papel a desempeñar por el participante como actividad central. Así mismo la secuencia metodológica asumió los siguientes pasos:

- Diálogo inicial y presentación de cada uno de los participantes con espacios para expresar ideas, opiniones, críticas, autocríticas, temores, etc.
- Conversaciones interpersonales sobre puntos comunes y sobre puntos de diferencia.
- Motivación al inicio de cada sesión de imitación e improvisación.
- Desarrollo de sesiones de actividades lúdicas en el desempeño de roles o papeles a través de diálogos permanentes con improvisaciones.
- Resumen de la sesión y comentarios a fines a la temática o historia elaborada.
- Reflexiones grupales y personales acerca de las competencias a desarrollar desde el compromiso colectivo e individual.

6.6. CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES

En el siguiente cuadro a manera de resumen se presenta la relación de sesiones con sus respectivas capacidades (Ministerio de Educación, 2009).

CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS
Dialoga sobre su plan de vida con diversas personas, utilizando un lenguaje adecuado; demostrando claridad y coherencia en sus argumentaciones.	El diálogo. condiciones y organización
Planifica su participa en forma oral contando su biografía creando condiciones favorables para su intervención.	Roles del emisor y el receptor
Narra tradiciones y costumbres de su localidad o región e improvisa personajes y escenarios, utilizando una entonación según la naturaleza de los diálogos.	Narración oral: tradiciones y costumbres
Relata radio dramas pronunciando con claridad los diálogos y modulando la voz según los personajes que representa.	El radio drama. Características y estructura. Cualidades de la voz: entonación, timbre, intensidad y ritmo.
Describe e imita a su mascota favorita resaltando datos y características más importantes en forma clara y coherente.	La descripción: datos y características más saltantes.
Identifica la silueta del tipo de texto que está leyendo, luego teniendo en cuenta su silueta podrá elaborar un texto similar imitando a los personajes.	Tipos de textos
Interpreta el significado que se trasmite mediante los recursos no verbales.	Recursos no verbales: la mímica
ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> ○ Valora la comunicación como medio para solucionar conflictos y crear una convivencia armónica. ○ Valora el intercambio positivo y crítico de las ideas para una comunicación asertiva y democrática. ○ Respeto las convenciones de comunicación interpersonal y grupal. ○ Respeto y valora la diversidad lingüística y cultural. ○ Valora las formas expresivas propias de cada comunidad y región. ○ Respeto los puntos de vista diferentes a los suyos. 	

6.7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	ACTIVIDADES	TÉCNICAS	MME	CRONOGRAMA			
				S	O	N	D
1	Diseño y elaboración del taller.	Lluvia de ideas. Diálogo	Papel bond Lápices Computadora Impresora, tinta	X			
2	Revisión y aprobación	Diálogo Discusión	Papel impreso	X			
3	Organización del potencial humano y recursos	Comunicación	Alumnos, docentes		X		
4	Ejecución del taller: sesiones de aprendizaje	Participación activa	Sesiones de aprendizaje	X	X	X	X
	S1: El diálogo. Condiciones y organización.	Lluvia de ideas Diálogo participación activa	Cuentos Guiones Máscaras			X	
	S2: Roles del emisor y receptor.	Lluvia de ideas Participación activa Diálogo	Videos Cuentos Guiones			X	
	S3: Narración oral de tradiciones y costumbres.	Participación activa Diálogo Trabajo en equipo	Cuentos Guiones Máscaras			X	
	S4: El radio drama. Características y estructura.	Lluvia de ideas Participación activa Diálogo Dramatización	Historietas Guiones cuentos			X	
	S5: Cualidades de la voz: entonación, timbre, intensidad y ritmo.	Participación activa Diálogo	Cuentos Guiones Máscaras			X	

	S6: La descripción: datos y características más saltantes.	Lluvia de ideas Participación activa Diálogo	Imágenes Cuentos Guiones Máscaras			X	
	S7: Tipos de textos	Lluvia de ideas Participación activa Diálogo Trabajo grupal	Imágenes Guiones Cuentos			X	
	S8: Recursos no verbales: la mímica	Lluvia de ideas Participación activa Recursos no verbales Trabajo grupal	Guiones Cuentos Imágenes				X
	Evaluación del programa	Análisis Comparación Comprobación					X

6.8. CATEGORIAS DIDÁCTICAS

6.8.1. Método

- Método cuasi experimental

6.8.2. Formas

- Oral
- Gráfica

6.8.3. Modos

- Individual
- Grupal

6.9. EVALUACIÓN

- Objetivos
- Del tiempo

- Actividades
- Metodología
- Instrumentos

6.10. BIBLIOGRAFÍA

Gálvez, J. (1999). *Métodos y técnicas de aprendizaje*. (4° edic.). Lima: San Marcos

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima.

Ministerio de Educación (2009). *Guía metodológica. Comunicación integral. 2° grado de secundaria*. Lima: Santillana.

VII. CONCLUSIONES

1° La aplicación de la estrategia de recreación: juego de roles, permitió disminuir significativamente la agresividad en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora, en el Pre test o antes de la aplicación del taller el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 102.7 puntos y en el postest o después del desarrollo del taller fue de 48.75 puntos; existiendo una disminución promedio de 53.95 que fue altamente significativa ($p= 0.0000000000000000034 < 0.01$).

2° La estrategia de recreación: juego de roles fue efectivo para disminuir la violencia respecto a las influencias externas en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora; en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 31.2 puntos y en el postest fue de 15.1 puntos; existiendo una disminución promedio de 20.1 puntos que fue altamente significativa, ($p= 0.0000000000000000152 < 0.01$).

3° La estrategia de recreación: juego de roles fue efectivo para disminuir la violencia respecto a la Actitud hacia la Violencia en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora; en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 18.05 puntos y en el postest fue de 9.70 puntos; existiendo una disminución promedio de 8.35 puntos entre el Post y Pre test; estas disminución fue altamente significativa ($p= 0.000000000506 < 0.01$).

4° La estrategia de recreación: juego de roles fue efectivo para disminuir la violencia respecto a la Agresividad Psicológica en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora; en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 18.70 puntos y en el postest fue de 10.45 puntos; existiendo una disminución promedio de 8.25 puntos entre el Post y Pre test, es una disminución altamente significativa ($p= 0.00000000115 < 0.01$).

5° La estrategia de recreación: juego de roles fue efectivo para disminuir la violencia respecto a la Agresividad Virtual en los alumnos del 2° grado de

educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora; en el Pre test el puntaje medio alcanzado por los alumnos fue de 30.75 puntos y en el postest fue de 13.50 puntos; existiendo una disminución promedio de 17.25 puntos entre el Post y Pre test y esto implica una disminución altamente significativa ($p= 0.00000000000213 < 0.01$).

6° La estrategia de recreación: juego de roles fue efectivo respecto a los niveles de Agresividad en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la I.E.P “Hans Kelsen” del distrito de Florencia de Mora; : en el Pretest ninguno de ellos presentó un Bajo Nivel de Agresividad, el 5% se ubicó en el nivel Medio y el 95% en el nivel Alto; pero en el Postest se observa que el 5% de los alumnos presentaron un nivel de Agresividad Bajo y el 95% de ellos se ubicó en el nivel Medio; atribuimos que producto del taller desarrollado ninguno de ellos presentó un nivel ALTO de agresividad.

VIII. RECOMENDACIONES

- Los estudiantes de esta institución educativa deben seguir desarrollando sesiones de aprendizaje con participación activa, lúdica y de manejo de medios y materiales educativos para mantener un adecuado clima afectivo. Por ello, se recomienda a sus docentes aplicar talleres relacionados al uso de estrategias de recreación: juego de roles para disminuir el nivel de agresividad en las cuatro dimensiones: Influencias Externas (comportamiento de pares), Actitud hacia la violencia, Agresividad Psicológica y Agresividad Virtual en los alumnos de educación básica regular según la realidad de cada I.E y de los estudiantes.
- La institución educativa debe monitorear y prevenir permanentemente las manifestaciones de agresividad en los estudiantes considerando las influencias externas, las actitudes hacia la violencia, la agresividad psicológica y la agresividad virtual, toda vez que los resultados del pre test han demostrado porcentajes significativos de estudiantes con bajo y medio control de agresividad en la institución educativa.
- Recomendamos los docentes de otras instituciones educativas con una problemática similar a la presente investigación, ejecutar y/o mejorar la propuesta pedagógica experimentada en la I.E.P."Hans Kelsen", toda vez que esta constituyó un pertinente recurso pedagógico para disminuir y/o controlar la agresividad en los estudiantes.
- Que la comunidad educativa realice investigaciones posteriores sobre diversas técnicas o estrategias metodológicas de trabajo innovadoras para el aula, que permitan mejorar las actitudes de los estudiantes fomentando un mejor clima institucional.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bandura, A. (1973) *Aggression: a social learning analysis*. New York: prentice Hall.
- Bandura, A. y Walters, R. (1974) *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza Universitaria.
- Barón, Robert A. y Doon Byrne (2004). *Psicología social de la agresión*. Madrid: Pearson Educación S.A.
- Beck, A. (2003). *Prisioneros del odio: Las bases de la ira, la hostilidad y la violencia*. Barcelona: Paidós
- Beltrán, J. (1996). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Berkowitz, L. (1996) *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Bilbao: DDB.
- Buss, Arnold H. (1969) *Psicología de la agresión*. Buenos Aires: Troquel.
- Cajigas de Segredo, N. et. al. (2006). *La agresividad manifiesta en adolescentes*. Montevideo: Universidad del Este.
- Cooper, Joel (2002). *Psicología Social*. Madrid: Paraninfo S.A.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., y Sears, R. R. (1979). *Frustración y agresión* New Haven: Yale University Press.
- Freud, S. (1913). *Tótem y tabú*. Buenos Aires: Beacon Press.
- Freud, S. (1988). *Fundamentación psicológica del juego*. Buenos Aires: ORBIS, S.A.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco – Olea
- García, A. (2007). *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos*. Barcelona: Ala azul.
- García M. y M., Andrés (2001) *Actividades lúdicas en la enseñanza de LEF: El juego didáctico*. s/l. s/e.
- Green, A. (1995). *El lenguaje en el psicoanálisis*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Hanke, B. (2002). *El niño agresivo y desatento*. Buenos Aires: Kapeluzt S.A.
- Lasserre J. & Pittaro T. (2009). *La violencia silenciosa, el bullying en la escuela*. Montevideo: Universidad Pedagógica Nacional.

- López, N. y Bautista, J. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Madrid: Narcea.
- Ministerio de Educación (2007). *Juego recreación y aprendizaje*. Lima: s/e.
- Ministerio de Educación (2009) *Estrategias de enseñanza: juegos de rol*. Lima: Editora Perú.
- Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó
- Moyer, Kenneth E van (1976). *La psicología de las conductas agresivas*. Nueva York: Harper & Row
- Nisbet, J. y Shuckmith, J. (1986). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Santillana
- Organización de las Naciones Unidas (2013) *Declaración del milenio*. New York. UNESCO.
- Papalia, D. Y Wendkos, R. (1994). *Desarrollo Humano (7ª. Ed.)* Santafé Bogotá: Me Graw Hill Interamericana S.A.
- Piaget, J. (1989). *Teorías pedagógicas del juego*. México: Paidós
- Reis, D.J. (1972). *La relación entre la noradrenalina cerebral y el comportamiento agresivo en los monos cynomolgus*. Nueva York: Publicación de investigación de la Asociación de Enfermedades Mentales Nerviosas.
- Schmeck, R. R. (1988). *Introducción a la enseñanza de estrategias*. New York: Plenum Press.
- Uculmana (1993) *Psicología del desarrollo escolar*. Lima: s/e.
- Vigotsky Lev, Semionovich (1987). *Fundamentación pedagógica del juego*. Barcelona: Grijalbo
- Weinstein, C. E. y Mayer, R. E. (1986). *El aprendizaje de la estrategia*. New York: McMillan.
- Zillman (2002). *Psicología social de las Américas*. México: Pearson Educación S.A. de C.V.

TESIS

Merino Mata, David (2002). *Concepciones de los profesores y autoconcepto y agresividad de los alumnos en un contexto de educación intercultural*. Tesis Doctoral. Universidad de Málaga Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Ciencias de la Educación. España.

Sánchez López, Natalia (2012). *Agresividad escolar y resolución de conflictos en los centros de educación secundaria en la comunidad autónoma de Murcia*. Tesis Doctoral. Universidad Internacional de la Rioja - España.

ANEXOS



ESCALA DE AGRESIVIDAD PARA ADOLESCENTES

A todos nos ha pasado en nuestros colegios que nos ha tocado vivir situaciones que son agradables y otras que no lo son tanto. A continuación, te presentamos algunas de estas posibles situaciones que tal vez, has tenido que pasar.

Marca con una x la opción que más te representa. En el caso que no hayas vivido estas situaciones, te pedimos que respondas según lo que hayas visto o lo que más te identifica.

Te recordamos que no hay respuestas buenas ni malas, sino que sólo nos interesa. **Sólo nos interesa saber tu opción, la cual será confidencial.** Trata de no dejar respuestas en blanco.

Dimensión I

Que decisión tomas respecto a las siguientes conductas transgresoras de amigos o pares.

ÍTEM	Nunca (0)	Casi Nunca (1)	Algunas Veces (2)	La mayoría de las veces (3)	Siempre (4)
1. Si un compañero te golpea le devuelves el golpe (Pelear está bien).					
2. Si un compañero quiere pelear contigo tratas de convencerlo para evitar la pelea.					
3. Si un compañero quiere pelear contigo le avisas al profesor o a un adulto.					
4. Pelear no está bien, resuelves de otras formas los problemas.					
5. Tus compañeros te sugirieron que hicieras algo no establecido.					
6. Tus compañeros dañaron o destruyeron cosas que no les pertenecía.					

7. Tus compañeros participaron en actividades de "pandillas".					
8. Tus compañeros te golpearon o amenazaron con golpear a algún otro compañero.					
9. Tus compañeros usaron drogas o tomaron bebidas alcohólicas.					
10. Tus compañeros han hecho bromas pesadas, insultado a otros compañeros y a ti.					
11. Tus compañeros apartaron o echaron del grupo a otros compañeros o a ti.					

Dimensión II

Qué piensas acerca de las siguientes frases. Elige la respuesta que refleje mejor tu opinión.

ÍTEM	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre
12. Si te corres de una pelea, te consideras cobarde.					
13. Necesitas pelear porque no hay otras formas de manejar tu cólera.					
14. Golpeas a alguien que te golpeó, es correcto.					
15. Si un compañero te molesta, la única forma de detenerlo es golpeándolo.					
16. Si te niegas a pelear tus amigos pensarán que tienes miedo.					
17. Puedes evitar una pelea hablando con el otro, si realmente quieres.					

Dimensión III

Cuántas veces hiciste la actividad mencionada o cuántas veces estas cosas te ocurrieron en el último mes.

ÍTEM	Nunca	Casi nunca	Algunas Veces	La mayoría de las veces	Siempre
18. Hiciste mofa para enojar a otros compañeros y para divertirte.					
19. Estando en grupo, molestaste a algunos compañeros.					
20. Les dices a algunos compañeros que son unos inútiles.					
21. Amenazaste con pegar o lastimar a otros compañeros.					
22. Te aprovechas de tus compañeros por sus debilidades.					
23. Fuiste impulsivo con otro compañero cuando estaba enojado.					

Dimensión IV

Cuántas veces, en el último mes, hiciste lo siguiente:

ÍTEM	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre
24. Escribiste comentarios negativos de algún compañero en Facebook.					

25. Difundiste rumores negativos acerca de algún comentario a través de MSN.					
26. Colocaste grabaciones de peleas o juegos bruscos a Internet.					
27. Escribiste correos electrónicos con la intención de molestar u ofender a algún compañero.					
28. Enviaste mensajes de textos amenazantes u ofensivos a algún compañero.					
29. Has recibido amenazas o burlas a través de Internet.					
30. Te han grabado para burlarse de ti en Internet.					
31. Has presenciado o participado en forma virtual de juegos bruscos, grabaciones de peleas y agresiones, etc.					
32. Has guardado imágenes o grabaciones de peleas y juegos bruscos.					

FICHA TÉCNICA

1. Nombre del instrumento:

Escala de agresividad para estudiantes.

2. Autora del instrumento:

Validado y adaptado por *Nelda Cajigas, Evelina Kahan y Mario Lizardo* en la Facultad de Psicología de la Universidad Ricardo Palma en los años de 2008 y 2011, para ser utilizado en una muestra peruana.

3. Objetivo del instrumento:

Verificar e identificar –de nunca a siempre- los indicadores correspondientes a las dimensiones de la agresividad en estudiantes adolescentes del nivel de educación secundaria de la EBR.

4. Usuarios:

Se recogerá información de:

Estudiantes adolescentes del nivel de educación secundaria de la EBR (muestra de 20 estudiantes de educación secundaria de la I.E.P."Hans Kelsen" de Florencia de Mora) en base a las evidencias que determinan el cumplimiento o no –en escala de Likert Nunca a Siempre- de cada indicador señalado.

5. Dimensiones que mide:

Las influencias externas (cómo influyen en las conductas transgresoras de los pares y la actitud de los adultos más cercanos a los jóvenes; la actitud personal de los alumnos respecto a las conductas agresivas, a los actos violentos y a las alternativas para la resolución de conflictos; la agresividad psicológica que muestran los alumnos con sus compañeros; y la agresividad virtual por medio de los medios electrónicos.

6. Distribución de ítems

DIMENSIÓN	ITEMES	ALFA DE CRONBACH
Influencias Externas (comportamiento de pares)	11	0.902
Actitud hacia la violencia	06	0.908
Agresividad psicológica	06	0.962
Agresividad virtual	09	0.928

7. Confiabilidad:

Por consistencia interna a través de Alfa de Cronbach 0.915 luego de pilotaje aplicado.

8. Aplicación:

Los datos de la Escala de agresividad son recolectados mediante la auto verificación y valoración de las evidencias correspondientes a cada indicador señalado en el instrumento. Su aplicación es individual
Tiene una duración de una hora promedio.

9. Calificación:

Expresada en escala Likert de cinco puntos que van desde “nunca a siempre”.

Expresión / nivel	PUNTAJE
Nunca	0
Casi nunca	1
Algunas veces	2
La mayoría de las veces	3
Siempre	4

10. Estructura del instrumento: valoración de los ítems

Dimensión I

Que decisión tomas respecto a las conductas transgresoras de amigos o pares.

INDICADORES	Nunca	Casi Nunca	Algunas Veces	La mayoría de las veces	Siempre
1. Si un compañero te golpea les devuelves el golpe (Pelear está bien).	0	1	2	3	4
2. Si un compañero quiere pelear contigo tratas de convencerlo para evitar la pelea.	4	3	2	1	0
3. Si un compañero quiere pelear contigo le avisas al profesor o a un adulto.	4	3	2	1	0
4. Pelear no está bien, resuelves de otras formas los problemas.	4	3	2	1	0
5. Tus compañeros te sugirieron que hicieras algo no establecido.	0	1	2	3	4
6. Tus compañeros dañaron o destruyeron cosas que no les pertenecía.					
7. Tus compañeros participaron en actividades de "pandillas".	0	1	2	3	4
8. Tus compañeros te golpearon o amenazaron con golpear a algún otro compañero.	0	1	2	3	4
9. Tus compañeros usaron drogas o tomaron bebidas alcohólicas.	0	1	2	3	4
10. Tus compañeros han hecho bromas pesadas, insultado a otros compañeros y a ti.	0	1	2	3	4
11. Tus compañeros apartaron o echaron del grupo a otros compañeros o a ti.	0	1	2	3	4

Dimensión II

Qué piensas acerca de las siguientes frases. Elige la respuesta que refleje mejor tu opinión.

INDICADORES	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre
12. Si te corres de una pelea, te consideras cobarde.	4	3	2	1	0
13. Necesitas pelear porque no hay otras formas de manejar tu cólera.	0	1	2	3	4
14. Golpeas a alguien que te golpeó, es correcto.	0	1	2	3	4
15. Si un compañero te molesta, la única forma de detenerlo es golpeándolo.	0	1	2	3	4
16. Si te niegas a pelear tus amigos pensarán que tienes miedo.	4	3	2	1	0
17. Puedes evitar una pelea hablando con el otro, si realmente quieres.	4	3	2	1	0

Dimensión III

Cuántas veces hiciste la actividad mencionada o cuántas veces estas cosas te ocurrieron en el último mes.

INDICADORES	Nunca	Casi nunca	Algunas Veces	La mayoría de las veces	Siempre
18. Hiciste mofa para enojar a otros compañeros y para divertirte.	0	1	2	3	4
19. Estando en grupo, molestaste a algunos compañeros.	0	1	2	3	4
20. Les dices a algunos compañeros que son unos inútiles.	0	1	2	3	4

21. Amenazaste con pegar o lastimar a otros compañeros.	0	1	2	3	4
22. Te aprovechas de tus compañeros por sus debilidades.	0	1	2	3	4
23. Fuiste impulsivo con otro compañero cuando estaba enojado.	0	1	2	3	4

Dimensión IV

Cuántas veces, en el último mes, hiciste lo siguiente:

INDICADORES	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	La mayoría de las veces	Siempre
24. Escribiste comentarios negativos de algún compañero en Facebook.	0	1	2	3	4

25. Difundiste rumores negativos acerca de algún comentario a través de MSN.	0	1	2	3	4
26. Colocaste grabaciones de peleas o juegos bruscos a Internet.	0	1	2	3	4
27. Escribiste correos electrónicos con la intención de molestar u ofender a algún compañero.	0	1	2	3	4
28. Enviaste mensajes de textos amenazantes u ofensivos a algún compañero.	0	1	2	3	4
29. Has recibido amenazas o burlas a través de Internet.	0	1	2	3	4

30. Te han grabado para burlarse de ti en Internet.	0	1	2	3	4
31. Has presenciado o participado en forma virtual de juegos bruscos, grabaciones de peleas y agresiones, etc.	0	1	2	3	4
32. Has guardado imágenes o grabaciones de peleas y juegos bruscos.	0	1	2	3	4

11. Tabla de puntuación:

VALORACIÓN TOTAL DE AGRESIVIDAD

VARIABLE TOTAL DE AGRESIVIDAD	
NIVEL	RANGO
BAJO	0 - 39
MEDIO	40 - 85
ALTO	86 - 128

SESION DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS GENERALES

AREA: Comunicación Integral

GRADO: 2° Secc. Única

DURACIÓN: 90 minutos

II. PROGRAMACIÓN

CAPACIDAD	TEMATICA
Dialoga sobre su plan de vida	Reflexionamos sobre lo que queremos ser en el futuro: Plan de vida.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p>Escuchan atentamente el cuento “El Príncipe y el Mendigo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogan y responden. ▪ Quiénes son los personajes de este cuento? ▪ ¿En qué país vivía el príncipe? ▪ ¿Cómo se llamó el príncipe? ▪ ¿Por qué el príncipe y el mendigo decidieron cambiar de personalidades? ▪ ¿Qué pasó con Tom? ▪ ¿Cómo descubrieron que Tom no fue el verdadero príncipe? ▪ ¿Cómo culmina esta Historia? 	Verbal
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman equipos de trabajo establecidos. ▪ Dialogan sobre qué tipo de personaje (o profesional que quisieran ser) ▪ Crean sus propios guiones ▪ Un grupo representan el cuento adaptado “El príncipe y el Mendigo” como primera referencia. ▪ Otros grupos elaboran guiones respecto los oficios, carreras o actividades de su preferencia. ▪ Se expresan sobre los errores cometidos en la escenificación, reconociendo que podemos valorar a los demás a pesar de ello porque no somos perfectos, sin embargo, nos identificamos porque queremos ser algo en la vida. ▪ La docente informa sobre las posibilidades de trabajar unidos para lograr objetivos en la vida. ▪ Dialogan y responden: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Les gustó representar a los personajes de este cuento? ▪ ¿Cómo creen que podemos mejorar esta dramatización? 	Cuentos Guiones Máscaras
TÉRMINO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentan por escrito las virtudes y acciones positivas, así como los errores que cometieron y que pueden ser subsanados valorando el trabajo de sus compañeros. ▪ Se evaluará a través de una Ficha de Observación 	Hojas bond

IV. EVALUACIÓN

Áreas	Capacidad y/o Actitudes	Indicadores	Instrumento	tipos		
				A	C	H
Comunicación Integral	<p>-Habla con adecuada altura de voz durante sus representaciones.</p> <p>-Usa señales extralingüísticas (gestos y mímicas en diferentes situaciones comunicativas.</p>	<p>-Expresa sus guiones de manera coherente.</p> <p>-Expresa con fluidez y claridad su apreciación personal sobre sus representaciones.</p>	Guía de Observación			X
Educación Artística	<p>-Representa diferentes situaciones imaginadas</p>	<p>-Demuestra dominio de su expresión corporal.</p> <p>-Crea movimientos propios durante la representación de cuentos.</p>	Guía de Observación			X

SESION DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS GENERALES

AREA: Comunicación Integral

GRADO: 2° Secc. Única

DURACIÓN: 90 minutos

II. PROGRAMACIÓN

CAPACIDAD	TEMATICA
Participa en forma oral contando su biografía creando condiciones favorables para su intervención.	Cuento mi biografía

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observan el video del cuento: “Aladino y su lámpara mágica” ▪ Dialogan y responden: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Quiénes son los personajes del cuento? ▪ ¿Quién es el personaje principal de este cuento? ▪ ¿Es la historia de alguien? ▪ ¿Cuáles fueron los tres deseos que pidió Aladino al genio? ▪ ¿Qué más encontró Aladino? ▪ ¿Cómo se llamaba el amigo de Aladino? ▪ ¿De quién se enamoró Aladino? ▪ ¿Es la historia de alguien? ▪ ¿Les gustaría representar el cuento? ▪ ¿Qué se necesita para representar el cuento? 	<p>Video</p> <p>Verbal</p>
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman equipos de trabajo establecidos. ▪ ¿Crean sus propios guiones en relación a la vida o experiencia significativa de cualquiera de los alumnos? ▪ Cómo motivación un grupo representa el cuento adaptado “Aladino y su Lámpara Mágica”.(Anexo 1) ▪ Expresan luego lo que aconteció antes de la representación, como decidieron representar la experiencia de alguno ▪ Dialogan y responden: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Les gustó representarse a sí mismos? ▪ ¿Cómo contribuyeron cada uno de ellos representando roles en esta dramatización? ▪ Reconocen la importancia de integrarse adecuadamente para lograr propósitos, ▪ ¿Valoran la participación de todos? 	<p>Cuentos</p> <p>Guiones</p> <p>Máscaras</p>
TÉRMINO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboran de manera grupal un reconocimiento y valoración de la actuación de cada uno de ellos en el juego de roles, señalando sus habilidades. ▪ Se evaluará a través de una Ficha de Observación. 	<p>Hojas bond</p>

IV. EVALUACIÓN

Áreas	Capacidad y/o Actitudes	Indicadores	Instrumento	tipos		
				A	C	H
Comunicación Integral	-Habla con adecuada altura de voz durante sus representaciones. -Emplea gestos y mímicas en las diferentes situaciones de comunicación.	-Expresa claramente sus guiones. -Participa en juego de roles empleando gestos y mímicas durante la representación de personajes. -Sigue un orden temporal en la emisión de sus guiones.	Guía de Observación			X
Educación Artística	-Expresa sus vivencias a través de las representaciones -Representa diferentes situaciones imaginadas.	-Emplea adecuadamente la representación de personajes. -Desplazamiento adecuado en el escenario.	Guía de Observación			X

Anexo 1

Aladino y la Lámpara Maravillosa

Érase una vez una viuda que vivía con su hijo, Aladino. Un día, un misterioso hechicero ofreció al muchacho una moneda de plata a cambio de un pequeño favor y como eran muy pobres aceptó.

-¿Qué tengo que hacer? -preguntó.

-Sígueme - respondió el misterioso extranjero.

El hechicero y Aladino se alejaron de la aldea en dirección al bosque, donde este último iba con frecuencia a jugar. Poco tiempo después se detuvieron delante de una estrecha entrada que conducía a una cueva que Aladino nunca antes había visto.

- ¡No recuerdo haber visto esta cueva! -exclamó el joven- ¿Siempre ha estado ahí?

El hechicero sin responder a su pregunta, le dijo:

-Quiero que entres por esta abertura y me traigas mi vieja lámpara.

Lo haría yo mismo si la entrada no fuera demasiado estrecha para mí.

-De acuerdo- dijo Aladino-, iré a buscarla.

-Algo más- agregó el extranjero-.

No toques nada más, ¿me has entendido? Quiero únicamente que me traigas mi lámpara de aceite.

-No se preocupe, le traeré su lámpara, - dijo Aladino mientras se deslizaba por la estrecha abertura.

Una vez en el interior, Aladino vio una vieja lámpara de aceite que alumbraba débilmente la cueva. Cuál no sería su sorpresa al descubrir un recinto cubierto de monedas de oro y piedras preciosas.

"Si el hechicero solo quiere su vieja lámpara -pensó Aladino-, o está loco o es un brujo. Mm., ¡tengo la impresión de que no está loco! ¡Entonces es un...!"

-¡La lámpara! ¡Tráemela inmediatamente!- grito el brujo impaciente.
 -De acuerdo pero primero déjeme salir -repuso Aladino mientras comenzaba a deslizarse por la abertura.
 ¡No! ¡Primero dame la lámpara! -exigió el brujo cerrándole el paso
 -¡No! Grito Aladino.
 -¡Peor para ti! Exclamo el brujo empujándolo nuevamente dentro de la cueva. Pero al hacerlo perdió el anillo que llevaba en el dedo el cual rodó hasta los pies de Aladino.
 En ese momento se oyó un fuerte ruido. Era el brujo que hacia rodar una roca para bloquear la entrada de la cueva.
 Una oscuridad profunda invadió el lugar, Aladino tuvo miedo. ¿Se quedaría atrapado allí para siempre? Sin pensarlo, recogió el anillo y se lo puso en el dedo. Mientras pensaba en la forma de escaparse, distraídamente le daba vueltas y vueltas.
 De repente, la cueva se llenó de una intensa luz rosada y un genio sonriente apareció.
 -Soy el genio del anillo. ¿Que deseas mi señor? Aladino aturrido ante la aparición, solo acertó a balbucear:
 -Quiero regresar a casa.
 Instantáneamente Aladino se encontró en su casa con la vieja lámpara de aceite entre las manos.
 Emocionado el joven narro a su madre lo sucedido y le entregó la lámpara.
 -Bueno no es una moneda de plata, pero voy a limpiarla y podremos usarla.
 La está frotando, cuando de improviso otro genio aún más grande que el primero apareció.
 -Soy el genio de la lámpara. ¿Que deseas? -Deseo tener un palacio y ser muy rico.
 Aladino creció y se convirtió en un joven apuesto, y su madre no tuvo necesidad de trabajar para otros. Se contentaban con muy poco y el genio se encargaba de suplir todas sus necesidades.
 Un día cuando Aladino se dirigía al mercado, vio a la hija del Sultán que se paseaba en su litera. Una sola mirada le bastó para quedar locamente enamorado de ella. Inmediatamente corrió a su casa para contárselo a su madre:
 -Iré a ver al Sultán y le pediré para ti la mano de su hija Yasmín dijo ella.
 Como era costumbre llevar un presente al Sultán, pidieron al genio un cofre de hermosas joyas.
 Aunque muy impresionado por el presente el Sultán preguntó:
 -¿Cómo puedo saber si tú eres lo suficientemente rico como para velar por el bienestar de mi hija?.
 El sultán se dio cuenta que Aladino era un buen partido para su hija, se dio cuenta de que el joven estaba determinado a obtener la mano de su hija. Poco tiempo después, Aladino y Yasmín se casaron y el joven hizo construir un hermoso palacio al lado de el del Sultán (con la ayuda del genio claro está).
 El Sultán se sentía orgulloso de su yerno y Yasmín estaba muy enamorada de su esposo que era atento y generoso.
 Pero la felicidad de la pareja fue interrumpida el día en que el malvado brujo regreso a la ciudad disfrazado de mercader.
 -¡Cambio lámparas viejas por nuevas! -pregonaba. Las mujeres cambiaban felices sus lámparas viejas.
 -¡Aquí! -llamó Yasmín Tome la mía también entregándole la lámpara del genio.
 Aladino nunca había confiado a Yasmín el secreto de la lámpara y ahora era demasiado tarde.
 El brujo froto la lámpara y dio una orden al genio. En una fracción de segundos, Yasmín y el palacio subieron muy alto por el aire y fueron llevados a la tierra lejana del brujo.
 -¡Ahora serás mi mujer! -le dijo el brujo con una estruendosa carcajada. La pobre Yasmín, viéndose a la merced del brujo, lloraba amargamente.
 Cuando Aladino regreso, vio que su palacio y todo lo que amaba habían desaparecido.
 Entonces acordándose del anillo le dio tres vueltas. -Gran genio del anillo, ¿dime que sucedió con mi esposa y mi palacio? -preguntó.
 -El brujo que te empujo al interior de la cueva hace algunos años regresó mi amo, y se llevó con él, tu palacio y esposa y la lámpara -respondió el genio.
 Tráemelos de regreso inmediatamente -pidió Aladino.
 -Lo siento, amo, mi poder no es suficiente para traerlos. Pero puedo llevarte hasta donde se encuentran. Poco después, Aladino se encontraba entre los muros del palacio del brujo. Atravesó silenciosamente las habitaciones hasta encontrar a Yasmín. Al verla la estrechó entre sus brazos mientras ella trataba de explicarle todo lo que le había sucedido.
 -¡Shhh! No digas una palabra hasta que encontremos una forma de escapar -susurró Aladino. Juntos trazaron un plan.
 Iré a buscar a ese brujo así sea debajo de las piedras le quitare mi lámpara
 -¡Cómo me alegro de verte, mi buen Amo! -dijo sonriendo-.
 ¿Podemos regresar ahora?
 -¡Al instante!- respondió Aladino y el palacio se elevó por el aire y floto suavemente hasta el reino del Sultán. Aladino y Yasmín vivieron felices y sus sonrisas aún se pueden ver cada vez que alguien brilla una vieja lámpara de aceite.

Guión Adaptado: Aladino y la Lámpara Maravillosa

Juego de Roles

Hechicero: No sé qué hacer, necesito buscar un tonto que vaya a buscar la famosa lámpara mágica, yo lo hiciera pero estoy muy viejo y cansado.

Aladino: Señor buenos días.

Hechicero: Esto es lo que andaba buscando, este joven hará mi sueño realidad le daré una moneda a cambio del favor .Hey niño ven quieres ganarte una moneda.

Aladino: ¿Qué tengo que hacer?

Hechicero: Sígueme.

Aladino: ¡No recuerdo haber visto esta cueva! -exclamó el joven- ¿Siempre a estado ahí?

Hechicero: Quiero que entres por esta abertura y me traigas mi vieja lámpara.

Lo haría yo mismo si la entrada no fuera demasiado estrecha para mí.

Aladino: De acuerdo.

Hechicero: Algo más, no toques nada más, ¿me has entendido? Quiero únicamente que me traigas mi lámpara de aceite.

Aladino: No se preocupe, le traeré su lámpara, Pero porque hay tanta riqueza aquí

Hechicero: ¡Tráemela inmediatamente!- grito el brujo impaciente.

Aladino De acuerdo pero primero déjeme salir No! ¡Primero dame la lámpara! -exigió el brujo cerrándole el paso

Aladino: No! Grito

Hechicero: ¡Peor para ti! Exclamo empujándolo nuevamente dentro de la cueva. Pero al hacerlo perdió el anillo que llevaba en el dedo el cual rodó hasta los pies de Aladino.

De repente, la cueva se llenó de una intensa luz rosada y un genio sonriente apareció.

Genio soy el genio del anillo. ¿Que deseas mi señor? Aladino aturdido ante la aparición, solo acertó a balbucear:

Aladino: Quiero regresar a casa.

Genio Aladino se encontró en su casa con la vieja lámpara de aceite entre las manos.

Aladino La está frotando, cuando de improviso otro genio aún más grande que el primero apareció.

Genio -Soy el genio de la lámpara. ¿Que deseas?

Aladino Deseo tener un palacio y ser muy rico buscar a la mujer de mi sueño. Iré a dar un paseo por el centro del pueblo, pero que veo, es una mujer muy bella voy a preguntarle cómo se llama.

Yasmín: Hola joven como te llamas, eres muy guapo.

Aladino: Me guatas mucho te quieres casar conmigo.

Yasmín: claro que si Aladino, pero tienes que pedir a mi padre

Aladino: -Iré a ver al Sultán y le pediré para ti la mano de su hija Yasmín dijo él.

Presente al Sultán, pidieron al genio un cofre de hermosas joyas.

Aladino: Tengo que llevarle algún regalo a Yasmín, ya se le pediré al genio que me ayude.

Sultán: -¿Cómo puedo saber si tú eres lo suficientemente rico como para velar por el bienestar de mi hija?.

Aladino: yo prometo hacer muy feliz a su hija.

Sultán: está bien.

Hechicero: Tengo que recuperar mi lámpara mágica, ya se irá a buscar a Aladino, pero antes me disfrazare de mercader. -¡Cambio lámparas viejas por nuevas! -pregonaba. Las mujeres cambiaban felices sus lámparas viejas.

Yasmín: Señor, Señor venga ¡Tome la mía también entregándole la lámpara del genio!

Hechicero: Ahora la lámpara es mía al fin, ahora la frotare y haré que el genio me conceda deseos, pediré que Yasmín se vaya a vivir muy lejos de aquí. -¡Ahora serás mi mujer! Jajajaja.

Aladino: Pero que ha pasado aquí, donde está mi palacio y mi Yasmín. Le preguntare ala genio e iré a buscarla. Gran genio del anillo, ¿dime que sucedió con mi esposa y mi palacio? Tráemelos de regreso inmediatamente.

Genio: Lo siento, amo, mi poder no es suficiente para traerlos. Pero puedo llevarte hasta donde se encuentran.

Aladino: Es allí, iré a buscarla

Yasmín: ¡Auxilio! ¡Socorro!

Aladino: Es mi esposa, Yasmín mi vida que ha pasado

Yasmín: Yo le di la lámpara vieja a ese hechicero y luego resulte aquí.

Aladino: -¡Shhh! No digas una palabra hasta que encontremos una forma de escapar. Iré a buscar a ese brujo así sea debajo de las piedras le quitare mi lámpara, Listo ya está ahora la lámpara es mía otra vez.

Genio: -¡Cómo me alegro de verte, mi buen Amo!

Aladino: ¿Podemos regresar ahora?

Genio: -¡Al instante!

Yasmín: Ahora nada ni nadie podrán separarnos.

Aladino: Si mi Yasmín. - Fin

SESION DE APRENDIZAJE N°3

I.DATOS GENERALES

AREA: Comunicación Integral

GRADO: 2° Secc. Única

DURACIÓN: 90 minutos

II. PROGRAMACIÓN

CAPACIDAD	TEMATICA
Narra tradiciones y costumbres de su localidad o región e improvisa personajes y escenarios, utilizando una entonación según la naturaleza de los diálogos.	Las costumbres de mi localidad

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan atentamente el cuento: “El Maravilloso traje del Emperador” ▪ Dialogan y responden. ▪ ¿Será posible que en algunas ciudades del Perú tengamos igualmente algunas, leyendas, cuentos tradiciones culturales? ▪ ¿Cuáles serán los personajes más conocidos de un pueblo determinado, o de nuestra ciudad, o del colegio? ▪ ¿Por qué son característicos, qué los identifica? 	Verbal cuento
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman equipos de trabajo establecidos. ▪ Crean sus propios guiones con la ayuda de la docente, en relación personajes, pero en relación a las costumbres y tradiciones de la ciudad. ▪ Un grupo por sorteo tiene la responsabilidad de representan el cuento adaptado “El Maravilloso traje del emperador” como alegoría costumbrista de una localidad determinada. (Anexo 1) ▪ Los demás grupos elaboran sus guiones distribuyéndose los roles, en relación a ciertas costumbres de una localidad determinada ▪ La docente informa el nivel del logro a través de un cuadro de criterios ▪ Dialogan y responden: ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Les gustó representar a los personajes en relación a las tradiciones? ▪ ¿Crees que te equivocaste en algo? ¿En qué? ▪ ¿Cómo crees que mejorarías esta dramatización? ▪ ¿Fue importante trabajar en grupo? ▪ ¿cómo se distribuyeron los roles? 	Cuentos Guiones Máscaras
TÉRMINO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emiten nuevamente sus pareceres dificultades y situaciones positivas de trabajar en grupo y representar aspectos de la historia de un determinado lugar, resaltando costumbres. ▪ Se evaluará a través de una Ficha de Observación 	Hojas bond

IV. EVALUACIÓN

Áreas	Capacidad y/o Actitudes	Indicadores	Instrumento	tipos		
				A	C	H
Comunicación Integral	-Habla con adecuada altura de voz durante sus representaciones.	-Expresa con claridad y fluidez sus guiones identificando lugares y tradiciones.	Guía de Observación			X
Educación Artística	-Representa mediante juego de roles situaciones costumbristas de un determinado lugar o en diferentes situaciones imaginadas	-Demuestra dominio de su expresión. -Adecuada representación dramática.	Guía de Observación			X

Anexo 1

El Maravilloso Vestido del Emperador

Hubo una vez un emperador que era muy presumido, solo pensaba en comprarse vestidos. Tenía un grupo de sastres que le hacían constantemente le hacían nuevos ropajes, porque deseaba ser el mejor vestido de todos los reinos del mundo.

Cierta día llegaron al palacio imperial dos picaros muchachos, pidiendo ser recibidos por su majestad. Decían que eran afamados sastres que venían de lejanas tierras, el emperador, al conocer la noticia, les hizo pasar inmediatamente.

Majestad, hemos traído una tela que es maravilla dijo uno de los picaros.

No la pueden ver los ignorantes, pero a los inteligentes les gusta mucho, dijo l el otro.

El emperador se entusiasmó con lo que decía y pidió a los falsos sastres que le comenzaran inmediatamente un vestido con aquella tela, que enseñaría a todo el mundo.

Los picaros pidieron para los gastos grandes sumas de dinero y joyas valiosísima, hacían creer que cortaban y cosían el vestido, cuando, en realidad, no cosían nada. y aquellos no veían nada ,para que no los llamen ignorantes, decían que era un vestido muy original.

Llego el día en el que el emperador fue a probarse el vestido.

Cuando se lo presentaron quedo admirado

¡No veía el vestido!

Y para que los súbditos no pensaran que era inteligente, decidió disimular

Todo el pueblo esperaba que pasara el emperador, ya que tenía gran curiosidad sobre cómo sería el majestuoso ropaje. Entonces apareció el emperador .iba caminando desnudo ante el asombro de todos.

Un gran silencio se hizo en la calle, pero nadie dijo nada para que no se le llamase ignorante, solo un niño, con su inocencia, dijo: ¡el emperador esta

Desnudo!

Ante esto todo Edmundo dijo lo mismo y el emperador sintió mucha vergüenza, fue un día muy triste para él.

Guión Adaptado

El Maravilloso Traje del Emperador

Emperador: yo soy el hombre más rico de todos los reinos, nadie tiene los vestidos como los tengo yo, por eso soy el mejor vestido de todos.

Muchacho 1: Deseamos ver al emperador.

Muchacho 2: Somos los mejores sastres del reino y venimos de muy lejos.

Emperador: Pasen sean bienvenidos a mi palacio.

Muchacho 1: Majestad hemos traído una tela que es una maravilla.

Muchacho 2: Cualquiera no la puede ver por ejemplo no la pueden ver los ignorantes, pero a los inteligentes les gusta mucho.

Emperador: Deseo que me hagan un traje con esa maravillosa tela y quiero que la hagan inmediatamente para que me la vea todo el mundo.

Muchacho 1: Majestad para hacer ese traje necesitamos grandes sumas de dinero y joyas valiosas.

Muchacho 2: Que tontos son todos creen que hacemos el vestido, pero en realidad no hacemos nada jajaja.

Gente: Esos son unos ignorantes no hacen nada.

Muchacho1: Ustedes no saben nada este es un vestido muy original.

Emperador: Al fin me probare mi vestido.

Muchacho 2: Tome majestad el valioso vestido.

Emperador: ¡OHHHHHH, QUE BELLO ESTA MI VESTIDO! Jajaja por supuesto
Que solo las personas inteligentes como yo lo ve jajaja.

Gente: A qué hora pasara el emperador con su vestido nuevo.

Emperador: Toda esa gente me envidiara por mi vestido.

Gente: Pero que le pasa al emperador porque está desnudo.

Niño: ¡Mirad, mirad, el emperador va desnudo!

Emperador: Queeeeeeeeeee! Qué vergüenza, estoy desnudo lo que pasa es q lo sabía desde siempre pero no lo quería reconocer, estoy triste de ahora en adelante no volveré a ser presumido.

Relata radio dramas pronunciando con claridad los diálogos y modulando la voz según los personajes que representa.

SESION DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS GENERALES

AREA: Comunicación Integral

GRADO: 2° Secc. Única

DURACIÓN: 90 minutos

II. PROGRAMACIÓN

CAPACIDAD	TEMATICA
Relata radiodramas pronunciando con claridad los diálogos y modulando la voz según los personajes que representa.	El radiodrama. Características y estructura.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observan un vídeo:” La princesa del cuento” ▪ Dialogan y responden. ▪ ¿Quiénes son los personajes de esta historieta? ▪ ¿En qué lugar se encuentran? ▪ ¿Cuál es la trama de la historia? ▪ ¿Quiénes son los personajes principales? ▪ ¿Cómo culmina esta historia? ▪ ¿Les gustaría representar una historia similar? ▪ ¿Podremos representar algo parecido cambiando la trama? 	Verbal
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman equipos de trabajo establecidos. ▪ Crean sus propios guiones relacionados con su historieta personal, considerando la estructura y características del radiodrama. ▪ Se indica que el factor principal del juego de roles y dramatización será necesariamente la buena pronunciación y entonación adecuada. ▪ Expresan sus errores en la escenificación con énfasis en la buena pronunciación de los diálogos, lo anotan en un Papelógrafo ▪ La docente informa el nivel del logro a través de un cuadro de criterios. ▪ Dialogan y responden: ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Les gustó representar de forma grupal a los personajes creados de su historia personal y compartir tareas y/o roles? ▪ ¿cuál fue el criterio para distribuirse los personajes? ▪ ¿Creen que se equivocaron en algo? ¿En qué? ▪ ¿Se divirtieron juntos o creen que mejorarán esta dramatización? 	Cuentos Guiones Máscaras
TÉRMINO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboran un compromiso para mejorar las representaciones cuando corresponda realizar este tipo de tareas ▪ Se evaluará a través de una Ficha de Observación. 	Hojas bond

IV. EVALUACIÓN

Áreas	Capacidad y/o Actitudes	Indicadores	Instrumento	Tipos		
				A	C	H
Comunicación Integral	<p>-Habla con adecuada altura de voz durante sus representaciones.</p> <p>-Usa señales extralingüísticas (gestos y mímicas en diferentes situaciones comunicativas.</p>	<p>-Expresa y modula con claridad y fluidez sus guiones.</p> <p>-Opina sobre su producción artística de manera concisa.</p> <p>-Emplea correctamente las mímicas y gestos durante la representación de personajes.</p>	Guía de Observación			X
Educación Artística	<p>-Representa cada uno su rol en diferentes situaciones imaginadas</p>	<p>-Desplazamiento adecuado en el escenario.</p> <p>-Crea movimiento propio sobre su representación</p>	Guía de Observación			X

SESION DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS GENERALES

AREA: Comunicación Integral

GRADO: 2° Secc. Única

DURACIÓN: 90 minutos

II. PROGRAMACIÓN

CAPACIDAD	TEMATICA
Relata radiodramas pronunciando con claridad los diálogos y modulando la voz según los personajes que representa.	Relatamos radiodramas.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observan una imagen respecto al cuento Los cuatro músicos. ▪ Dialogan y responden. ▪ ¿Quiénes son los personajes de esta historieta? ▪ ¿En qué lugar se encuentran? ▪ ¿Qué observan en la primera imagen? ▪ ¿Por qué creen ustedes que se juntaron esos cuatro animales? ▪ ¿Cómo culmina esta historia? ▪ ¿Les gustaría representar a los cuatro músicos? ▪ ¿Podremos representar algo parecido con otros personajes? 	Verbal
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman equipos de trabajo establecidos. ▪ Crean sus propios guiones relacionados una historieta con animales o personajes inclusive creados. ▪ Por sorteo un grupo diferente representará el cuento adaptado “Los Cuatro Músicos” (Anexo 01) ▪ Se indica que el factor principal del juego de roles y dramatización será necesariamente la buena pronunciación. ▪ Expresan sus errores en la escenificación con énfasis en la buena pronunciación de los diálogos, lo anotan en un papelógrafo. ▪ La docente informa el nivel del logro a través de un cuadro de criterios. ▪ Dialogan y responden: ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Les gustó representar a los personajes de este cuento de manera grupal compartiendo tareas y personajes? ▪ ¿cuál fue el criterio para distribuirse los personajes? ▪ ¿Creen que se equivocaron en algo? ¿En qué? ▪ ¿Se divirtieron juntos o creen que mejorarán esta dramatización? 	Cuentos Guiones Máscaras
TÉRMINO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboran un compromiso para mejorar las representaciones cuando corresponda realizar este tipo de tareas ▪ Se evaluará a través de una Ficha de Observación. 	Hojas bond

IV. EVALUACIÓN

Anexo 01

Áreas	Capacidad y/o Actitudes	Indicadores	Instrumento	tipos		
				A	C	H
Comunicación Integral	-Habla con adecuada altura de voz durante sus representaciones. -Usa señales extralingüísticas (gestos y mímicas) en diferentes situaciones comunicativas.	-Expresa y modula con claridad y fluidez sus guiones. -Opina sobre su producción artística de manera concisa. -Emplea correctamente las mímicas y gestos durante la representación de personajes.	Guía de Observación			X
Educación Artística	-Representa cada uno su rol en diferentes situaciones imaginadas	-Desplazamiento adecuado en el escenario. -Crea movimiento propio sobre su representación	Guía de Observación			X

Cuento: los Cuatro Músicos

Por la década de los años sesenta mis dos hijos estudiaban en el Deutsche Schule de Montevideo. Eran apoyados con mucho amor, cariño y entusiasmo en la integración del idioma alemán, por nuestros queridos amigos: el ingeniero Carlos Ott y su esposa Helma; a quienes por esta columna en forma póstuma, rindo una vez más, la expresión de admiración y agradecimiento. Recuerdo que un día Helma le hacía a los párvulos un cuento alemán: "Los cuatro músicos de Bremen" y les mostraba la fotografía de la imagen alusiva a la preciosa y original escultura: lo que, tanto a mi mujer como a mí nos llamó mucho la atención. Más tarde, en el año 1976 el menor de nuestros hijos: Bernardo, tuvo la feliz oportunidad de disfrutar de una beca de intercambio en Alemania. En los descansos del estudio, entre otros puntos pudo "trillar" gozando de la ciudad-Estado de Bremen, de más de 1200 años de existencia y asentada a orillas del río Weser, desde donde recibimos correspondencia con acertada información, bellas descripciones y lindas noticias.

Desde siempre, anhelábamos poder viajar a Alemania, por suerte, se hizo realidad en 1980, siendo una cita obligada la ciudad de Bremen, donde los amigos de Bernardo nos recibieron en forma excelente, y nos hicieron conocer su cultura, su historia, geografía, su potencial industrial y comercial. Lo pasamos muy bien y todo fue de nuestro total agrado. En esta oportunidad me referiré solamente a "Los cuatro músicos de Bremen", los que por **vejez** fueron amenazados de muerte en su patria, pero, tuvieron la oportunidad de sobrevivir los últimos años de su vida con libertad y respeto en Bremen, donde se dirigieron los cuatro musicantes.

Antes de continuar, quiero destacar y resaltar la calidez de la obra escultórica en bronce realizada por el catedrático Gerhard Marks ejecutada como homenaje de la ciudad de Bremen a los cuatro músicos.

El cuento infantil de los cuatro músicos, muy resumido, es más o menos como sigue: Un burro trabajaba en una granja cargando sacos de trigo; cuando se hizo **viejo** y cansado, su amo decidió llevarlo al matadero, pero el asno descubrió los planes y escapó pensando ir a la ciudad de Bremen para hacerse músico de la banda municipal.

En el trayecto encontró un perro tumbado a orillas del camino. El burro le preguntó: ¿por qué está con fatiga y con la lengua afuera? El can le contestó: soy **viejo**, no puedo cuidar el ganado

como antes y mi amo quiere matarme. El burro lo invitó para ir a Bremen y le dijo: Allí nos haremos músicos de la banda municipal. Yo tocaré la guitarra y tú el tambor.

Más tarde se encontraron con un gato en desgracia. Por estar **viejo** cazaba pocos ratones; la dueña pretendía ahogarlo.

Rumbo a Bremen el burro, el perro y el gato pasaron cerca de una granja y oyeron a un gallo que chillaba en forma destemplada. Preguntado por esa forma de cantar el ave les dijo: ¡Qué injusticia! Toda la vida he trabajado de despertador y ahora que soy **viejo**, mañana piensan desplumarme y echarme a la sopa.

El burro le dijo: ¿No tienes cerebro debajo de la cresta? Vente con nosotros a Bremen. Vamos a ser músicos de la banda municipal y tú serás el cantante.

Los cuatro se marcharon, pero como ya se hacía la noche, decidieron dormir en un bosque bajo la protección de un árbol. El gato desde lo alto del árbol divisó una lucecita. Pensaron que era una casa y decidieron ir a observar. En la noche se echaron todos a andar atraídos por la luz. El burro miró por la ventana y vio un grupo de bandidos sentados alrededor de una mesa dispuestos a darse un banquete. El burro apoyó las patas delanteras sobre la ventana; el perro se puso encima del asno; el gato se encaramó sobre el perro y el gallo sobre la cabeza del gato. A una señal del líder, todos comenzaron la música: el burro rebuznaba, el perro ladraba, el gato maullaba, y el gallo cantaba. Todos se echaron sobre la ventana a un mismo momento y el cristal se rompió en mil pedazos con estruendoso ruido.

Los bandidos, asustados, gritando que la casa estaba embrujada, huyeron aterrorizados corriendo por el bosque. Entonces, los cuatro músicos de Bremen se sentaron en torno a la mesa y se dieron opípara cena. Luego apagaron la luz y se acostaron.

Tranquilizados los bandidos, el jefe, envió a uno de ellos hasta la casa para espiar.

El bandido entró sigiloso, vio brillar los ojos del gato, pensó que era fuego y quiso encender una vela pero el felino se lanzó sobre él y le arañó la cara, en su corrida tropezó con el perro y éste le mordió una pierna, el burro le atizó una coza tremenda y al escapar oyó cantar al gallo con mucha vehemencia.

Cuando el ladrón volvió con sus compañeros les informó de los serios infortunios provocados por la bruja que lo castigó en todo sentido. Los bandidos para siempre huyeron de miedo.

Desde entonces, los músicos de Bremen tienen una casa de paz donde poder vivir sus últimos años sin sobresaltos ni temor.

El cuento de los hermanos Grimm tiene un sentido profundamente real y actual al presentar tal cual es la problemática de los **viejos**, a los que, al disminuir sus aptitudes y rendimiento físico, merma su valoración social aunque tengan elevada experiencia y claro el intelecto como lo demostraron los musicantes.

Los cuatro personajes aunque distintos en todo sentido y poseen simbología diferente, detentan en cambio algo común muy importante y es que todos entraron en desgracia por una misma causa: **la vejez** por la que fueron sentenciados cruelmente.

En forma conjunta desarrollaron la solidaridad, el sentido profundo de unión y colaboración, despertándose en forma elevada el ingenio creador; todas “herramientas” de primer orden como poderosa defensa para la acción a fin de lograr una decorosa y tranquila existencia hasta la cúspide final como bien lo merecían.

La ciudad-Estado de Bremen los cobijó en su magnífico suelo brindándoles seguridad y buen pasar hasta que cada uno de los músicos llegó a la cima en plenitud.

Demuestran los hermanos Grimm con este cuento ser profundos psicólogos humanistas y conocedores de los comportamientos y conductas sociales al tener firmes conocimientos de la problemática generalizada de la tercera edad; reivindicando en el cuento infantil a los **viejos**, los que muchas veces son relegados a un plano inferior o acaso también, menospreciados. Considero a este cuento “Los cuatro músicos de Bremen”, lleno de optimismo, por presentarnos el triunfo de la solidaridad, unido a un ardid inteligente para defenderse y conseguir la felicidad en la tercera edad.

Es un buen ejemplo a tener en cuenta.

Guión Adaptado: los Cuatro Músicos

Narrador

Asno: ¡Oh, Dios mío! Mi amo intentará matarme, debo huir de aquí lo antes posible.

Narrador: Pero el asno se escapó a una cercana ciudad llamada Brema.

Asno: Con un poco de suerte podré ser un gran músico y no tendré que depender de nadie.

Narrador:

Asno: ¿Por qué jadeas así? ¿Qué es lo que te ocurre?

Perro: ¡Ay!, mi amo quiere matarme, porque estoy viejo y débil, he escapado en un descuido de mi dueño, y ahora ¿Qué haré para ganarme la vida?

Asno: Yo voy a Brema, donde, trabajaré como músico, ven conmigo y me acompañarás con la guitarra.

Narrador:

Gato: ¡Ay! Soy muy viejo, me falta agilidad para cazar ratones. Mi amo ha querido matarme y me he escapado, y ahora no sé a dónde ir.

Narrador:

Asno: ¿Qué te pasa que cantas así?, vas a destemplarnos los oídos.

Gallo: Es que mi dueña da un mañana un banquete y acabo de oír cómo ordenaba a la cocinera para que me mate, por eso lanzo ahora mi última canción.

Asno: ¡No seas tonto, crestas! Ven con nosotros y formaremos una orquesta, yo tocaré la guitarra, este perro viejo tocará el trombón, el gato tocará el violín y tú cantarás, ¿qué dices, aceptas!

Narrador:

Gallo: ¡Miren!, allá hay una casa, acerquémonos y pasemos la noche allí.

Perro: Creo que es una buena idea, aquí me estoy congelando.

Asno: Entonces, que esperamos ¡vamos a la casa! y si tenemos suerte; tal vez podamos cenar.

Narrador:

Gallo: ¿Por qué te relames?

Asno: Porque veo una mesa llena de comida y alrededor de ella a una cuadrilla hartándose. Deben ser ladrones.

Perro: ¿Quién pudiera tener algo de tan succulento banquete?

Gato: Me parece difícil con esos hombres adentro.

Narrador:

Asno: Muy bien amigos, a la cuenta de tres todos cantaremos, de acuerdo. A la ¡una! ¡Dos! Y ¡tres!

¡Ahora!

Gallo: ¡cocorocooooooooo...! ¡Cocorocooooooooo...!

Perro: ¡wuauuu...! ¡Wuauuuu...!

Gato: ¡miau...! ¡Miau!

Narrador:

Ladrón 1: Oíste eso!, creo que hay fantasmas aquí .

Ladrón: Sí lo oí, creo que debes salir de aquí antes de que un fantasma venga. ¡Vamos!

Narrador:

Gato: ¡Ummmmmm...! ¡Qué delicioso banquete!

Perro: ¡siiiii... ¡Todo está delicioso! Empecemos a comer antes de ser que se enfríe.

Narrador:

Ladrón 1: ¡Hemos hecho mal en asustarnos, volvamos para salvar lo que queda de la cena!

Ladrón 2: Pero, si en realidad hay fantasmas en esa casa, yo no quiero que me persigan.

Ladrón 1: ¡no seas tonto! Los fantasmas no existen o acaso quieres pasar la noche aquí.

De hecho tú iras primero para cerciorarte de que no hay nadie allí.

Narrador:

Ladrón 2: ¡ayy...noooooo! ¡Mi carita!

Narrador:

Ladrón 1: Y, que me dices ahora, existen o no existen los fantasmas.

Ladrón 2: ¡ Esa casa está llena de fantasmas! ¡Debemos de huir de aquí o nos seguirá!

Ladrón 1: ¿Qué dices? ¿Quién nos seguirá?

Ladrón 21: En esa casa... ¡hay un monstruo!, que casi me atrapa y me mata, ¡yo me voy de aquí!

SESION DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS GENERALES

AREA: Comunicación Integral

GRADO: 2° Secc. Única

DURACIÓN: 90 minutos

II. PROGRAMACIÓN

CAPACIDAD	TEMATICA
Describe e imita a su mascota favorita resaltando datos y características más importantes en forma clara y coherente.	Imitamos a nuestras mascotas

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observan una imagen respecto al cuento: El Libro de la Selva. ▪ Dialogan y responden: ¿Les gustó el cuento? ▪ ¿Cuál es el título del cuento? ▪ ¿Quién es el personaje principal? ▪ ¿Quiénes son los mejores amigos de Mougli? ▪ ¿Qué me pueden decir de él? ▪ ¿Cómo eran cada uno de sus amigos? ▪ ¿Qué animalito les gusto más y por qué? ▪ ¿Podríamos representar algún grupo de animalitos o mascotas? 	Verbal cuento
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman equipos de trabajo establecidos. ▪ Crean sus propios guiones con la ayuda de la docente, relacionada a una relación sorteada de animalitos que pueden servir como mascotas (grupo de gatitos, perros, conejos, cuyes, hámster, tortugas etc.) ▪ La consigna es expresarse como mascota y hacerse entender incluso por ademanes ▪ Un grupo como siempre tiene la responsabilidad por sorteo de representan el cuento adaptado “El Libro de la Selva”.(Anexo 01) ▪ Expresan en Papelógrafo las características más importantes de cada grupo de animalitos ▪ La docente informa el nivel del logro a través de un cuadro de criterios ▪ Dialogan y responden: ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Pudieron hacerse entender de manera clara para representar cada rol? ▪ ¿Les gustó representar a los personajes de este cuento? ▪ ¿Crees que se equivocaron en algo? ¿En qué? ▪ ¿Cómo crees que mejorarías este juego de roles? 	Cuentos Guiones Máscaras
TÉRMINO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Señalaran cuales son los aspectos positivos de trabajar en grupo unidos para con seguir un propósito y si vale la pena ▪ Se evaluará a través de una lista de cotejos. 	Hojas bond

IV. EVALUACIÓN

Áreas	Capacidad y/o Actitudes	Indicadores	Instrumento	Tipos		
				A	C	H
Comunicación Integral	-Habla con adecuada altura de voz, pero simulando un animalito durante sus representaciones.	-Utiliza adecuadamente la voz para expresar las diferentes lenguas de los animalitos o mascotas. -Expresa con fluidez y claridad su apreciación personal sobre su rol en las representaciones. -Expresa sus guiones con sencillez	Lista de cotejos			X
Educación Artística	-Representa diferentes situaciones imaginadas	-Demuestra dominio de su expresión corporal. -Desplazamiento adecuado en el escenario. -Crea movimientos propios durante la representación de cuentos.	Lista de cotejos			X

Anexo 1

Cuento: El Libro de la Selva

Existe una antigua leyenda india en la que se

cuenta que un niño fue amamantado y criado por una familia de lobos. Negrita, una pantera, lo encontró un buen día envuelto en unos viejos pañales y lo llevó a la madriguera de los lobos.

-Señora Loba, como usted acaba de tener cachorrillos podrá criar a este cachorro de hombre que me he encontrado en la selva, ¿verdad que sí?

La familia lobuna estuvo de acuerdo y con ellos se quedó; Bien es verdad que Negrita vigilaba que a Mowgli, como llamaban al niño, no le ocurriera nada malo. Así pasaban los años, el cachorro de hombre tenía ya diez, y era un chicarrón fuerte y listo.

-Negrita, vamos a jugar como todos los días ¿Quieres?

-Pues claro Mowgli, móntate sobre mis espaldas, hoy vamos a dar un paseo muy largo...

El largo paseo que pensaba dar negrita, era llevar al niño al poblado de hombres más cercano que estaba situado a la orilla de un río, fuera de la selva, muchos kilómetros más al sur. Había llegado a la conclusión de que el niño ya no podía vivir por más tiempo en la madriguera de los lobos y muy a su pesar, mamá loba, tuvo que reconocer, que era lo mejor para Mowgli, llevan varias horas andando.

-¡Jo, negrita!, hoy dura mucho el paseo, ¿Cuándo llegamos? Estoy muy cansado....
Negrita explicó a Mowgli a dónde se dirigían.
-Pues, yo no quiero ir, yo quiero quedarme en la selva con los lobos y contigo.
-Pero Mowgli, piensa, ya no puedes estar más tiempo....
-Pues yo no voy, ya está...
De un salto se bajó de Negrita y a todo correr se internó en la selva.
Anduvo perdido mucho tiempo. En una ocasión, una gran serpiente le paró a mitad del camino, y con su mirada hipnótica, ya había inmovilizado al pequeño.....Iba a engullirle cuando se presentó negrita, que había seguido el rastro de Mowgli.
-¡Asquerosa serpiente! ¡Suéltale ahora mismo!
Y dando un zarpazo a la serpiente en su cabezota, ésta soltó su presa al tiempo que se alejó refunfuñando.....
-¿Qué ha pasado Negrita?
-¿Qué ha pasado? Pues que la serpiente te había dormido y ya iba a engullirte.....Menos mal que he llegado a tiempo, que sino.....Anda, vamos a subimos a ese árbol para dormir un poco, que se ha hecho tarde.
-Bueno, pero yo no quiero ir al poblado de hombres.....
-Cállate y duerme....Ya hablaremos mañana de eso....
Pasaron la noche en la copa del árbol, y a la mañana siguiente.....
-¡Ei, hop, ei, Aro! , ¡Ei, hop, ei, Aro! , ¡Ei, hop, ei, Aro! Pelotón.... ¡Altoooooo! ¡A ver esas filas, marcar bien el paso!
Un elefantito chiquitín que iba en la cola de la formación agarrado con la trompita a la cola de su mamá, se puso a jugar con Mowgli, que había descendido del árbol.
-¡Esa cola, silenciooooo! ¿Es que no saben que en la formación no se habla? ¡A callar!.....¡De frente....! ¡Ei, hop, ei, Aro!, ¡Ei, hop, ei, Aro!, ¡Ei, hop, ei, Aro!
Los elefantes se alejaron desfilando y marcando el paso, lo que aprovechó Mowgli para escapar, negrita corrió tras él,.... tan alocadamente corría que al rodear una piedra.....
-¿Pero qué es esto? Anda....., si es el cachorrillo de hombre, ¿qué haces tú por aquí?
A la carrera se acercó negrita.....
-Hola Baloo, oso bobo..... ¿no ves por dónde vas? Casi atropellas a Mowgli.....
-Pero si es él, quien me ha atropellado a mi.....casi me sienta de culo.....Oye, oye....oye, y ¿a dónde ibas tú tan deprisa, pequeñajo?
-Quería escaparme de negrita, que quiere llevarme al poblado de los hombres y yo no quiero ir.....
-Pues te quedarás conmigo, ya está, yo te enseñaré todo lo que debe saber un buen oso para vivir en la selva.
Cualquier cosa le parecía bien a Mowgli con tal de no ir al poblado, así que aceptó a pesar de las protestas de Negrita.
-Eso, eso... ¡Viva! Negrita qué pesada eres.....
Negrita se alejó, aunque no mucho de los nuevos amigos.....
-Si quieres coger un coco, das un culetazo así a la palmera y....ves, para abrirlo no tienes más que darle fuerte contra tú cabeza.....así.
Mowgli trató de imitar a Baloo pero.....
-¡Ay! joooo, que duro está....mira que chichón me ha salido.
-Trae, trae, yo lo partiré.... ¿ves? ya está, luego si quieres levantas una piedra como esta y ¿ves?, debajo hay hormigas, están más ricas.....
-¡Qué asco! Yo no quiero hormigas, pican y hacen cosquillas, además huelen mal.
-Si te pican te rascas contra el tronco de un árbol, mira, mira como hago yo, ¿ves?
-Ya, pero.....como yo no tengo tu piel, me despellejaría. Estoy empezando a darme cuenta de que eres un oso bobalicón Baloo.
-Bueno es que....jajaja.....sí.....jajaja....claro....tienes razón....
Negrita, que seguía de cerca las andanzas de Mowgli, rezongaba:
-Pues sí que le vas a enseñar bien, no me alejaré mucho por si acaso.
-Oye he tenido una idea.....vamos a bañarnos...
-Pero si yo no sé nadar...
-No importa yo me tumbo panza arriba, así, ¿ves? Anda, salta sobre mi barriguita, ¿jajaja eso es, jajaja qué divertido!

Los dos amigos lo pasaban en grande, chapoteaban, jugaban con el agua, se hacían mil diabluras y eran felices.

- ".....Qué bien se vive en la selva, puedo nadar y jugar, y hacer cosquillas al oso que muy cariñoso se pone a bailar....."

-Que cachorrillo más majo.....no...¡Cosquillas no! ¡Cosquillas no!

-"...No quiero irme al poblado, siempre he vivido yo aquí, es más bonita esta vida, buscar mi comida, jugar y reír".

Así, cantando y jugando, se dejaban arrastrar por la corriente hasta que llegaron a un remanso donde quedaron varados en la arena de la orilla. Lo que ellos no sabían era que el terrible tigre Tigerkan, un enorme tigre de bengala, devorador de hombres, hacía rato que los seguía por la orilla, este tigre tenía animadversión hacia Mowgli, y había jurado devorarlo, sólo esperaba una oportunidad. Tumbados en la arena, se quedaron dormidos, al cabo de un tiempo Mowgli despertó.

-¡Ascuas! ¿Quiénes sois vosotros?

-Somos una colonia de buitres y estamos tristes porque nadie nos quiere, ¿quieres ser tú nuestro amigo?

-Pues claro que quiero, a mí me gusta ser amigo de todos los animales de la selva.

Los buitres se pusieron muy contentos y jugaron con Mowgli al corro y a mil juegos más, estaban tan distraídos, cuando de repente.....

-¡Jo, tigre! ¡Qué susto me has dado!

-Vaya, vaya, al fin te encuentro, ¡y que no tenía yo pocas ganas de pescarte.....!

-Pues habrás de saber que no te tengo miedo...

-¡Que no tienes miedo del gran Tigerkan.....! ¡Imposible!

-Pues es verdad, no te tengo miedo.

El devorador de la selva, abrió sus enormes fauces dejando ver sus afilados colmillos al tiempo que con sus aceradas uñas, hacía profundos surcos en el tronco de un árbol.

-Pues has de saber que voy a devorarte. Sin embargo para divertirme un poco más contaré hasta diez.

Y tapándose los ojos, como hacen los niños cuando juegan al escondite, empezó a contar.....uno...dos...tres....Mowgli aprovechó este tiempo para despertar a Baloo.

-¡Baloo, Baloo!

-¿Qué, qué.....qué.....qué pasa?

-El tigre.....Baloo.....

-Este animal no deja a nadie en paz.

-.....9....y 10. Ahora verás..... ¡Uahhhhhhhh!

Se volvió y se dio de bruces con el oso que tras su corpachón, escondía al pequeño Mowgli. Entablaron feroz combate; Los buitres tomaron partido por Baloo, quien no obstante su valentía, pronto se vio, fuera de combate por la fuerza y astucia del tigre, no obstante éste quedó aturdido por un golpe que le propinó Mowgli en el morro. Durante la pelea, el cielo se fue encapotando y no tardó en aparecer el rayo seguido del estruendo de los truenos. Un rayo precisamente, prendió fuego a un frondoso árbol. El jefe de los buitres dijo a Mowgli:

-Aprovecha la ocasión, Mowgli, pues el fuego es lo único que los tigres temen, coge una rama ardiendo y átasela a la cola, nosotros le distraeremos.

El malvado tigre Kan estaba recobrando la conciencia. Mowgli cogió una rama ardiendo y se acercó al tigre que trataba de librarse de los picotazos y aletazos que le propinaban los buitres, y rápidamente se la ató a la cola.

-Ya está, soltadle.

Cuando el tigre se vió con las ascuas chisporroteándole en la cola, emprendió una veloz carrera y nunca más se le volvió a ver por aquel lado de la selva. En ese momento apareció Negrita que se acercó a Baloo que estaba caído.

-¿Así es como ibas a cuidar a Mowgli, eh?

-A buenas horas vienes, si llego a esperar tu ayuda, estoy fresco.....

-Comprenderás ahora que tenía yo razón cuando decía que el niño tenía que estar con los suyos, los hombres en el poblado.

-Tienes razón, me cuesta reconocerlo, pero ahora veo que tienes razón.

Y sin decir nada a Mowgli, de hacia dónde se dirigían, se encaminaron al poblado que no estaba lejos, cuando iban a llegar, vieron a una niña que estaba en el río llenando un cantarito de agua.

-Anda, ¿y tú quién eres que no te he visto nunca?

-Me llamo Nenúfar, y soy una niña, ¿es que no has visto nunca a una niña?
-Pues no, ¿y qué haces aquí?
-¡Anda! Que pregunta más tonta, ¿no lo ves? Llenando un cántaro de agua.
-¿Me dejas que te ayude?
-Pues claro, ven y conocerás a mis hermanos.

Y así charlando, charlando, Mowgli se adentró en el poblado, mientras, Negrita y Baloo se miraron entre ellos y se guiñaron un ojo, como diciendo "misión cumplida", y despacito, despacito, se internaron en la selva, dejando a Mowgli entre sus compañeros de raza, que era donde debía estar.

Guión Adaptado: El Libro de la Selva

Negrita: Oh ¡ qué es esto? Mejor lo llevare a la madriguera de los lobos...

Señora Luba usted acaba de tener cachorrillos podrá criar a este cachorro de hombre que me he encontrado en la selva, ¿verdad que sí?

Mowgli: Negrita vamos a jugar como todos los días ¿quieres?

Negrita: Claro que sí, móntate sobre mis espaldas, hoy vamos a dar un paseo muy largo.....
(Pensaba negrita) ya es tiempo que Mowgli este con personas como el será lo mejor lo llevare al centro poblado más cercano para dejarlo con los suyos.

Mowgli: Negrita hoy durara mucho el paseo ya me cansé!!!

Negrita: Iremos a un lugar donde vivirás con gente que es igual a ti...

Mowgli: no quiero yo me quiero quedar con ustedes.

Negrita: Mowgli piensa ya no puedes estar más tiempo con nosotros...

Mowgli: yo no quiero no quiero...y me iré a otro lado pero no con ellos, me quedare en la selva. Que paso? Negrita que paso?

Negrita: Te acabo de salvar de esa serpiente que estaba a punto de tragarte te había hipnotizado bueno ya vamos a descansar en esa copa de árbol...

Mowgli: no quiero ir con los hombres...

Negrita. Cállate que ya hablaremos de eso mañana...

Elefantito: vamos a jugar niño

Mowgli: Mientras juego con el elefantito aprovechare para escapar....

Negrita: donde esta Mowgli iré tras de él.

Baloo: cuidado niño que casi me atropellas...

Mowgli: cuidado oso bobo con el niño

Baloo: cuidado porque si el niño es quien Casi me a atropellado. Oye pequeño a dónde vas con tanta prisa...

Mowgli: quería escapar de Negrita porque ella me quiere llevar al centro poblado mas cercano...

Baloo: así bueno pues no quieres ir pues ter quedaras conmigo y te enseñare todas las cosas que necesita un buen oso saber para vivir en la selva...

Mowgli: está bien me quedare contigo y no me importa si negrita no quiere.

Baloo: te enseñare a partir un coco primero se saca de la palmera y se rompe en la cabeza así ves!!!

Mowgli: Ayayay!!! Eso dolió no puedo hacer eso....está muy duro me salió un chichón...

Baloo: Bueno, bueno mejor vamos al rio para nadar...

Mowgli: no, no puedo porque no sé nadar...

Baloo: yo te enseñare me tirarte de panza y tú te tiras y estarás sobre mí y jugaremos... no cosquillas no quiero q me hagas hay noooooo jajaja...

Mowgli: porqué tengo que irme al poblado si a mí me gusta mucho vivir en la selva puedo hacer todo lo que yo desee..

Baloo: uyyy no nos dimos cuenta pero estamos siendo varados por el río no importa nos quedaremos en la orilla y descansaremos vamos a dormir Mowgli estás de acuerdo?

Mowgli: siiiiiiiiiiii claro que si hay que dormir...

Tigre: ahí está ese humano que ya desde hace mucho me lo quiero comer pero lo vigilare de cerca hasta ver el momento de devorado jajaja.

Mowgli: eh!!! Quienes son ustedes...

Buitres: nosotros somos buitres y nadie que ser nuestro amigo tú quieres ser nuestro amigo?

Mowgli: pues claro que si yo quiero ser amigo de todos los animalitos que hay en la selva.

Tigre: Oh eres tú el niño que quería comer hace mucho uhhmmm bueno te vengo a encontrar cuando ni ganas de verte tenía.

Mowgli: A eres tú no te tengo miedo tigre...

Tigre: qué? Como no vas a tenerme miedo si yo soy Tigerkan...

Mowgli : pues no, no te tengo miedo..

Tigre: eso es imposible, de todos modos no me interesa igual te voy a devorar yo te daré un chance y jugare contigo cerrare los ojos y contare hasta diez jajaja,

Mowgli: Baloo despierta, despierta. Baloo... el Tigre

Baloo: ¿qué? ¿Qué? ¿Qué pasa??? Hay cuando no este tigre que no deja en paz a nadie... pero igual lo enfrentare... ponte a mí atrás Mowgli

Buitres: No te preocupes Mongli nosotros te defenderemos.

Mongli: Gracias amigos

Buitres: Mongli aprovecha la ocasión, pues el fuego es lo único que los tigres temen, coge una rama ardiendo y átasela a la cola, nosotros le distraeremos.

Tigre Kan: Que me pasó.

Mowgli: Te voy a dar tu merecido, tú eres muy malo.

-Ya está, soltadle.

Tigre Kan: noooooooooo ¡Que has hecho! te odio.

Negríta: ¿Qué pasa aquí? Baloo-¿Así es como ibas a cuidar a Mowgli, eh?

Baloo: A buenas horas vienes, si llego a esperar tu ayuda, estoy fresco.....

Comprenderás ahora que tenía yo razón cuando decía que el niño tenía que estar con los suyos, los hombres en el poblado. Tienes razón, me cuesta reconocerlo, pero ahora veo que tienes razón.

Mongli ahora a dónde vamos? Quien es ella.

Baloo: Ve Mongli y preguntale como se llama.

¿y tú quién eres que no te he visto nunca?

Nenúfar: Hola soy una niña, ¿es que no has visto nunca a una niña?

Mongli: Pues no, ¿y qué haces aquí?

Nenúfar: ¡Anda! Que pregunta más tonta, ¿no lo ves? Llenando un cántaro de agua. ¿Me dejas que te ayude?

Mongli: Pues claro, ven y conocerás a mis hermanos.

Nenúfar: Eres un niño muy lindo.

Mongli: Quieres ser mi amiga.

Nenúfar: Claro que sí.

Negríta y Baloo: Queeeee! "misión cumplida", lo mejor será dejar a Mongli con los suyos vamos.

Nenúfar: Te gustaría vivir en la ciudad

Mongli: Claro que sí.

Nenúfar: Entonces vamos, te enseñare muchas cosas

SESION DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS GENERALES

AREA: Comunicación Integral

GRADO: 2° Secc. Única

DURACIÓN: 90 minutos

II. PROGRAMACIÓN

CAPACIDAD	TEMATICA
Identifica la silueta del tipo de texto que está leyendo, luego teniendo en cuenta su silueta podrá elaborar un texto similar imitando a los personajes.	Identificamos que tipo de texto es por su silueta

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observan una secuencia de imágenes del cuento “El Rey León”. ▪ Dialogan y responden: Estas imágenes que observan ¿De qué cuento es? ▪ ¿Quiénes son los personajes? ▪ ¿Quién es el personaje principal según las imágenes? ▪ ¿Cómo empieza la historia? ¿Qué le sucedió a Simba? ▪ ¿A quiénes conoció después? ¿Cuál es el final de la historia? ▪ ¿Les gustaría representar a los personajes de este cuento? ▪ ¿Cómo conocer otro tipo de texto o cuento de manera rápida? 	Verbal Cuento
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman equipos de trabajo establecidos. ▪ Reciben separata con diversos tipos de textos, identificándolos por su silueta ▪ Crean sus propios guiones teniendo en cuenta las siluetas de cada texto. ▪ Por sorteo y de manera grupal, tienen que elaborar el guion de un cuento parecido, pero relacionado a un texto, que tiene una silueta determinada. Ejemplo al que le corresponda una carta con su respectiva silueta elabora un guion sobre lo que ha escrito en la carta (saludando a sus familiares y contándole todo lo que le sucede) ▪ Un grupo como es habitual sale sorteado o asignado para representar el cuento adaptado “El rey león”. ▪ Expresan sus errores en la escenificación y lo anotan en un Papelógrafo. ▪ La docente informa sobre el nivel de logro al identificar cada texto por su silueta. ▪ Dialogan y responden: ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Les gustó representar a los personajes de este cuento y a la vez identificar el texto por su silueta? ▪ ¿Creen que han mejorado en la elaboración de sus guiones? ▪ ¿Creen que reconocen ahora mejor cada texto según su silueta? ▪ ¿Cómo creen que mejorarían las siguientes dramatizaciones? 	Cuentos Guiones Máscaras
TÉRMINO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocen que los trabajos relacionados a juegos de roles los une para consolidar no solo su amistad sino el logro de propósitos ▪ Se evaluará a través de una Ficha de Observación 	Hojas bond

IV. EVALUACIÓN

Áreas	Capacidad y/o Actitudes	Indicadores	Instrumento	tipos		
				A	C	H
Comunicación Integra	-Habla con adecuada altura de voz durante sus representaciones. -Reconocen textos por su silueta	-Expresa con claridad y fluidez sus guiones -Escribe guiones relacionados a un texto específico.	Guía de Observación			X
Educación Artística	-Expresa sus vivencias a través de las representaciones -Representa diferentes situaciones imaginadas	-Crea movimientos propios durante su representación. -Sigue un orden temporal en la emisión de sus guiones. -Desplazamiento adecuado en el escenario.	Guía de Observación			X

Anexo 01

El rey león

Los animales venían desde lo ancho y largo del reino a celebrar el nacimiento del hijo del rey Mufasa. Cuando Rafiki,, el viejo hechicero, sostuvo en lo alto de la roca del rey al pequeño Simba, todos se arrodillaron delante del nuevo príncipe.

Solo un miembro de la familia no asistió a la ceremonia: Skar, el hermano de Mufasa.

¿Por qué no fuiste? Le preguntó Mufasa.

Debo haberlo olvidado, mintió Skar al responder. Pero la verdad era que estaba celoso, pues Simba le había quitado la oportunidad de ser el próximo rey.

Simba había crecido y, una mañana, al amanecer, Mufasa lo llevó a la cima de la roca del Rey.

Todo lo que toca la luz forma parte de nuestro reino, dijo Mufasa. Un día será tuyo.

¿y ese lugar tan sombrío?, pregunto Simba mirando a lo lejos.

Eso queda fuera de nuestras fronteras. Por eso, nunca debes ir, respondió Mufasa.

Ese mismo día el tío Skar contó a Simba que el lugar sombrío era el cementerio de elefantes.

Sólo los leones más valientes van, le dijo. Lo que Simba no sabía era que Skar estaba tendiéndole una trampa para deshacerse de él.

A pesar de las advertencias de su padre, Simba quería demostrar que era valiente y decidió ir al cementerio. Pidió a Toby, su mejor amigo, que lo acompañara.

¡Este es un lugar siniestro! Dijo Toby, al ver una calavera gigante.

Pero antes de que los cachorros pudieran dar un paso más, fueron atacados por tres hambrientas hienas. Afortunadamente, Mufasa llegó a tiempo para salvarlos. ¡No se acerquen nunca más a mi hijo! rugió enfurecido.

“Sólo quería ser tan valiente como tú”, explicó Simba a su padre.

“Hijo, ser valiente no significa buscar problemas”, le respondió Mufasa.

Esa noche, Simba contempló el cielo junto a su padre. “Los grandes reyes del pasado nos observan desde las estrellas”, afirmó Mufasa. “Ellos estarán ahí para guiarte... y un día yo haré

lo mismo". Pero Skar hizo nuevamente que simba cayera en una de sus trampas: esta vez lo dejó en medio de una estampida de ñúes.

"¡Rápido! ¡Simba está en plena estampida!" gritó Skar a Mufasa.

El rey saltó de inmediato al desfiladero, salvó al cachorro de los devastadores cascos y lo puso a salvo en una saliente de rocas. De repente, Mufasa sintió cómo la roca cedía ante su peso, y cayó. Gravemente herido, Mufasa intentó trepar mientras pedía ayuda a su hermano Skar. Pero éste lo dejó caer al desfiladero por donde corrían los ñúes.

Simba se precipitó al lugar donde yacía su padre, pero ya era demasiado tarde. El gran Rey León estaba muerto. "¿Qué has hecho?" preguntó acusadoramente Skar.

"Papá quiso salvarme", respondió Simba.

"Si no fuera por ti, tu padre estaría aún vivo", gruñó Skar. Vete, simba, ¡corre y no regreses nunca más!" Confundido y angustiado, Simba corrió. No vio que las hienas se reunían con su tío Skar y recibían la orden de matar de inmediato al cachorro.

Las hienas persiguieron a simba hasta el borde de la meseta. Al no tener otra alternativa, Simba saltó y cayó sobre una maraña de espinas puntiagudas. "Si vuelves, te mataremos", lo amenazaron las hienas. Simba lastimado y totalmente exhausto, erró por el sofocante desierto africano, mientras los buitres volaban en círculos a su alrededor.

Finalmente, se desmayó. Al abrir nuevamente los ojos, vio que un jabalí y una suricata lo observaban de cerca.

"¿Te encuentras bien, chico?" le preguntó la suricata. "Estuviste a punto de morir", agregó el jabalí.

"Nosotros te salvamos". "¿De dónde vienes?" quiso saber la suricata.

"Ya no importa", respondió Simba en voz baja. "Hice algo terrible...pero no quiero hablar de ello".

"¡Entonces eres un vagando como nosotros!" gritó la suricata. "mi nombre es Timón, y este es Pumba", se presentó. "Escucha mis consejos: deja tu pasado atrás. ¡Sin problemas sin preocupaciones! ¡Hakuna matata!"

Simba se fue con Timón y Pumba por la jungla. Los meses pasaron y simba se convirtió en un joven y fuerte león. Llevaba una vida despreocupada, pero se ponía muy triste cuando recordaba a su padre. Un día, Simba escuchó a sus amigos pedir ayuda. Al llegar al lugar, encontró a Pumba atrapado bajo un árbol caído y a Timón ahuyentando a un hambriento león.

Simba saltó al ataque, y forcejearon por un momento, hasta que el león lo reconoció.

"¿Simba?" "-¿Tobby?" "¿Qué ocurre aquí?" preguntó muy confundido Timón. Simba los presentó, pero Tobby no dejaba de mirar a Simba. "Todos te creen muerto", le dijo.

Mientras paseaban por la jungla, Tobby quiso convencer a simba de que volviera y tomara el poder que le correspondía como rey. "Skar dejó que las hienas ocuparan las tierras del reino", le contó. "Todo está destruido. Si no haces algo pronto, moriremos de hambre".

Pero Simba insistió en que no podía volver al reino. Discutieron acaloradamente y Simba pidió a Tobby que lo dejara en paz.

Esa noche, mientras Simba pensaba en todo lo ocurrido, un mandril vino a verlo.

"Conozco a tu padre", le dijo. "Mi padre está muerto", contestó Simba.

"Estás equivocado, tu padre vive. Sigue al viejo Rafiki". El mandril guió a Simba a un estanque para que Simba viera su propio reflejo. "¿Ves?" dijo Rafiki. "¡Mufasa vive en ti!"

Y entonces, la imagen de Mufasa apareció entre las estrellas. "Hijo, debes ocupar tu lugar", dijo el padre. Recuerda que eres mi hijo y el único y verdadero rey".

Simba emprendió la marcha de regreso a su hogar. Encontró el reino completamente devastado. Las grandes mandas de animales se habían ido. Todo estaba desolado.

Mientras tanto en la roca del rey, Sarabi, la madre de Simba, intentaba convencer a Skar de que debían irse de allí en búsqueda de alimento.

"Nadie irá a ninguna parte", gruñó Skar.

"Están sentenciándonos a muerte", contestó Sarabi. Esto enfureció a Skar, que golpeó a la leona.

En el mismo momento en que Sarabi caía al suelo, se oyó un fuerte rugido. Skar volvió la cabeza y vio un magnífico león parado frente a él.

"Este es mi reino, Skar", declaró Simba. Vete de aquí y nunca regreses.

De repente Skar agredió a Simba; que para defenderse, tuvo que arrojarlo por el precipicio. Los rugidos de las hienas en el fondo del abismo revelaron la horrible suerte del león.

Finalmente, las tierras del reino prosperaron bajo el reinado del sabio y valiente Simba. Las manadas volvieron a pastar en los campos y de nuevo la comida fue abundante. Poco después, todos los animales se reunieron una vez más para celebrar el nacimiento del hijo el rey.

Guión Adaptado: El rey León

Narrador:

Mufasa: ¡Amigo Rafiki es un gusto volver a verte!

Rafiki: He venido a presentar a tu hijo como el futuro rey.

Narrador:

Mufasa: ¿Por qué no fuiste a la presentación de tu sobrino?

Skar: ¿Qué, era hoy? Debo haberlo olvidado.

Pico de banana: ¡Como hermano del rey tú debiste en primera fila!

Skar: ¡Yo estaba en primera fila, hasta que llegó esa bola de pelos!

Mufasa: La bola de pelos es mi hijo y tu futuro rey.

Skar: Dale mis saludos, en este momento tengo mucho que hacer.

Narrador:

Simba: ¡huuuuu... que hermoso es todo esto padre!

Mufasa: Todo lo que toca la luz forma parte de nuestro reino y algún día será tuyo.

Simba: ¿Y ese lugar tan sombrío? ¿Qué hay allí padre?

Mufasa: Eso queda fuera de nuestras fronteras. Por eso, nunca debes ir.

Narrador:

Simba: ¡Que fantástico! un cementerio de elefantes, ya quiero ir allá.

Skar: ¡Noooooooooooo..., de ningún modo mi querido sobrino! sólo los leones más valiente van, así que prométeme que nunca irás.

Simba: De acuerdo, te lo prometo tío.

Narrador:

Simba: ¡Huauuuuuuu...! ¡Qué bien! ¡Llegamos!, no te parece genial.

Tobby: ¡Este es un lugar siniestro! Y puede haber problemas.

Narrador:

Simba: ¡Corre Tobby! ¡Corre!

Tobby: ¡Simba! ¡Simba! nos tienen atrapados.

Hiena: ¡Ummmmmm...que delicioso banquete! , no es verdad muchachos.

Hienas: Siiiiiiiiiii... jijijiji, claro

Narrador:

Mufasa: ¡wuajjj...wuajjj...! ¡No se acerquen nunca más a mi hijo me entendieron.

Hienas: ¡Noooooo...! ¡Nunca más te lo prometemos!

Narrador:

Simba: Solo quería ser valiente como tú.

Mufasa: Hijo, ser valiente no significa buscar problemas.

Narrador:

Mufasa: Los grandes reyes del pasado nos observan desde las estrellas. Ellos estarán siempre allí

Guiarte... y un día yo haré lo mismo.

Narrador:

Skar: ¡Rápido! ¡Simba está en plena estampida!

Narrador:

Mufasa: ¡Hermano! ¡Hermano! ¡Ayúdame!

Skar: ¡Que viva el rey!

Narrador:

Skar: ¿Que has hecho?, sino fuera por ti tu padre aún estaría vivo.

Simba: Papá quiso salvarme, ¡no fue mi culpa !.

Skar: Vete simba, ¡corre ¡ corre! y no nunca regreses.

Narrador

Hienas: Si vuelves, te mataremos...escuchaste ¡ te mataremos! Jijijijiji.

Narrador:

Timón: ¿te encuentres bien, chico?

Pumba: Estuviste a punto de morir, nosotros te salvamos.

Timón: ¿De dónde vienes?

Simba: Ya no importa. Hice algo terrible...pero ya no quiero hablar de ello.

Timón: ¡Entonces eres un vagabundo como nosotros! Mi nombre es Timón y éste es Pumba.

Escucha mis consejos: deja tú pasado atrás. ¡Sin problemas y sin preocupaciones!

¡HAKUNA MATATATA!

Narrador:

Tobby: ¿Simba?

Simba: ¿Tobby?

Timón: ¿Qué ocurre aquí? acaso ¿se conocen?

Simba: ¡chicos... les presento a mi mejor amigo Tobby!

Narrador:

Tobby: Todos te creen muerto, pero ¡estás vivo! Así que tú eres el rey.

Narrador:

Simba: Debes volver, Skar dejó que las hienas ocuparan las tierras del reino. Todo está destruido. Si

No haces algo pronto moriremos de hambre.

Narrador:

Rafiki: Conozco a tu padre.

Simba: Mi padre está muerto, simio desquiciado.

Rafiki: Te equivocas, jajaja ¡ tu padre está vivo!. Sigue al viejo Rafiki.

Narrador:

Rafiki: ¿ves? ¡Mufasa vive en ti!

Narrador:

Mufasa: Hijo, debes ocupar tu lugar. Recuerda que eres mi hijo y el único y verdadero rey.

Narrador

Skar: ¡Nadie irá a ninguna parte ! Yo soy el rey y establezco las reglas.

Narrador:

Simba: Este es mi reino Skar, vete de aquí y nunca regreses.

Skar: Pero todos creen que yo soy el rey.

Narrador:

Skar: ¿He visto esto antes? OH sí....ya lo recuerdo, pero así se veía tu padre antes de que lo matara.

Simba: ¡asesino...! Tú mataste a mi padre ¡jamás te lo perdonaré!

Narrador:

Simba: Ahora todo va a cambiar. Este reino será el mismo de antes: Narrador

SESION DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS GENERALES

AREA: Comunicación Integral

GRADO: 2° Secc. Única

DURACIÓN: 90 minutos

II. PROGRAMACIÓN

CAPACIDAD	TEMATICA
Interpreta el significado que se trasmite mediante los recursos no verbales.	Recursos no verbales: La mímica

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observan diferentes imágenes sobre mimos”. ▪ Dialogan y responden: ▪ ¿Cuál es el mensaje de las imágenes observadas? ▪ ¿has visto y/o representado historias de mimo? ▪ ¿podemos crear mensajes y representarlos mediante el mimo? ▪ ¿Qué tipos de mensajes prefieres representar en el mimo? ▪ ¿Crees que puedes representar diferentes historias y/o personajes atreves del mimo? ▪ ¿Qué hay que tener en cuenta al momento de realizar el mimo? 	Verbal Cuento
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman equipos de trabajo establecidos. ▪ Reciben separata con diferentes ejemplos de mimos, identifican sus características. ▪ Crean sus propios guiones para el mimo teniendo en cuenta las características y el mensaje a transmitir. ▪ Por sorteo y de manera grupal, tienen que elaborar el guión de una historia relacionada a un determinado tema de su experiencia personal o familiar. Ejemplo al azar escoge temáticas que se le propone en sobres cerrados. ▪ Un grupo como es habitual sale sorteado o asignado para representar el mimo del guión trabajado sobre “el bullying actualmente en los colegios. ▪ Expresan sus errores de la escenificación y lo anotan en un Papelógrafo. ▪ La docente informa sobre el nivel de logro al identificar el uso correcto de los recursos no verbales ▪ Dialogan y responden: ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Les gustó representar a los personajes de su historia a través del mimo y a la vez tienen claro el mensaje dado? ▪ ¿Creen que han mejorado en la elaboración de sus guiones? ▪ ¿Creen que hacen uso cada vez mejor de sus recursos no verbales y tienen una mejor expresividad en la representación de sus mimos? ▪ ¿Cómo creen que mejorarían la representación de los siguientes mimos? 	Cuentos Guiones Máscaras
TÉRMINO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocen que los trabajos relacionados a juegos de roles los une para consolidar no solo su amistad sino el logro de propósitos ▪ Se evaluará a través de una Ficha de Observación. 	Hojas bond

IV. EVALUACIÓN

Áreas	Capacidad y/o Actitudes	Indicadores	Instrumento	tipos		
				A	C	H
Comunicación Intgra	<p>-Hace uso de recursos no verbales de manera adecuada durante sus representaciones.</p> <p>-Presenta mayor expresividad en sus historias y/o mensajes de mimo.</p>	<p>-Expresa con claridad y fluidez sus guiones</p> <p>-Escribe guiones relacionados a un texto específico.</p>	Guía de Observación			X
Educación Artística	<p>-Expresa sus vivencias a través de las representaciones haciendo uso de recursos no verbales.</p> <p>-Representa diferentes situaciones imaginadas mediante el mimo.</p>	<p>-Crea movimientos propios durante su representación mímica.</p> <p>-Sigue un orden temporal en la emisión de sus guiones.</p> <p>-Desplazamiento adecuado en el escenario al representar sus mimos</p>	Guía de Observación			X

LISTA DE COTEJO

ÁREA: COMUNICACIÓN INTEGRAL

GRADO Y SECCIÓN: SEGUNDO DE SECUNDARIA - ÚNICA

PROF: BERMUDEZ ASTO SILVIA DORIS

INDICADORES
Utiliza adecuadamente la voz para expresar las diferentes lenguas de mascotas.
Expresa con fluidez y claridad su apreciación personal sobre su rol en las representaciones.
Expresa sus guiones con sencillez
Demuestra dominio de su expresión corporal.
Desplazamiento adecuado en el escenario
Crea movimientos propios durante la representación de cuentos.

CRITERIOS	SÍ	NO
1. Habla con adecuado tono de voz, pero simulando un animalito durante sus representaciones.		
2. Representa diferentes situaciones imaginadas		
3. Representa sus guiones con sencillez, claridad y coherencia.		
4. Presenta manejo de expresión corporal de manera precisa y acorde con sus gestos y movimientos.		
5. Se desplaza de manera adecuada y sincronizada en el escenario.		