

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONOR ORREGO
ESCUELA DE POSTGRADO**



**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS
DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN LOS ALUMNOS DEL
SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 81584
“EVERARDO ZAPATA SANTILLANA”,
DE LA CIUDAD DE TRUJILLO,
EN EL AÑO 2011**

**TESIS
PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO
EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN
PSICOPEDAGOGÍA**

AUTORA : Br. JULISSA SELENE MAYANGA MICHA

ASESOR : Ms. LUIS ALBERTO CABRERA VERTIZ

TRUJILLO – 2014

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONOR ORREGO
ESCUELA DE POSTGRADO**



**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS
DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN LOS ALUMNOS DEL
SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81584
“EVERARDO ZAPATA SANTILLANA”,
DE LA CIUDAD DE TRUJILLO,
EN EL AÑO 2011.**

**TESIS
PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO
EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN
PSICOPEDAGOGÍA**

AUTORA : Br. JULISSA SELENE MAYANGA MICHA

ASESOR : Ms. LUIS ALBERTO CABRERA VERTIZ

TRUJILLO – 2014

DEDICATORIA

A DIOS:

Por ser siempre mi fortaleza y mi amigo incondicional, el que me protege y guía por el sendero del bien, dándome las fuerzas necesarias para seguir adelante.

A MIS QUERIDOS PADRES:

Por su gran amor y sacrificio durante los años de mi formación profesional y por la confianza que depositaron siempre en mí.

A MI ADORADO HIJO:

Por ser el motivo y la razón que me ha llevado a seguir superándome día a día, para alcanzar mis más apreciados ideales de superación.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Privada Antenor Orrego por el apoyo que me brindó a través de sus docentes, durante el transcurso de los estudios de maestría.

A los profesores y en especial al asesor Ms. Luis Alberto Cabrera Vertiz; por dedicar su tiempo y experiencia en el desarrollo de la investigación.

Asimismo se agradece de manera muy efectiva y cordial al Director y profesora de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana” por permitir ejecutar el trabajo de investigación en su Institución Educativa.

Del mismo modo a los alumnos del sexto grado de Educación Primaria, quienes brindaron su apoyo incondicional para llevar a cabo el trabajo de investigación.

La autora

RESUMEN

El presente informe de investigación, manifiesta los resultados más relevantes del estudio denominado: “Aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria”. Tiene como propósito determinar la eficacia del estímulo: variable independiente: “Juegos dramáticos” en la variable dependiente: “Relaciones interpersonales”, para lo cual se tomó una muestra de 50 alumnos del sexto grado de Educación Primaria. Se consideró pertinente trabajar con un diseño cuasi experimental, considerándose dos grupos de investigación (experimental y control), en quienes se aplicaron las mediciones del pre test, con el desarrollo de propuestas pedagógicas en el grupo experimental y finalmente el Post Test, para poder contrastar los resultados estadísticamente. Para el análisis y descripción de los resultados se aplicaron métodos estadísticos, en el cual se apreció un incremento promedio significativo al comparar los puntajes del grupo experimental al inicio y al finalizar la investigación. Lo mismo sucedió al analizar las 4 dimensiones; es decir, también se apreció diferencia significativa entre grupos e incremento promedio significativo, detectado por la prueba T – Student. Llegándose a la conclusión que la aplicación del programa de juegos dramáticos mejoró significativamente las relaciones interpersonales.

ABSTRACT

This research report says the most important results of the study called: "Implementation of a program of dramatic play to improve interpersonal relationships among students of sixth grade education." Its purpose is to determine the effectiveness of the stimulus: Independent variable: "Dramatic Play" on the dependent variable: "Interpersonal Relations", for which a sample of 50 students from the sixth grade of primary education was taken. It was considered appropriate to work with a quasi-experimental design, considering two research groups (experimental and control), in whom measurements pretest, followed by the development of pedagogical approaches in the experimental group and finally the Post Test were applied to compare the results statistically. For the analysis and description of the results was applied statistical methods, in which a significant average increase when comparing the scores of the experimental group at the beginning and end of the investigation appreciated. The same was true when analyzing the 4 dimensions; Student - T it significant difference between groups and significant average increase detected by the T test was also appreciated. It was concluded that the implementation of the program of dramatic play significantly improved interpersonal relationships.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE.....	viii
1. INTRODUCCIÓN.....	11
1.1 REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	11
1.2 .ANTECEDENTES DE ESTUDIO.....	13
1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA	14
1.4 OBJETIVOS.....	15
1.5 HIPÓTESIS.....	16
1.6 JUSTIFICACIÓN DE ESTUDIO	17
2. MARCO TEÓRICO	19
2.1 RELACIONES INTERPERSONALES	19
2.1.1. Definición.....	19
2.1.2. Naturaleza.....	20
2.1.3. Características	20
2.1.4. Importancia	21
2.1.5. Dimensiones	21
2.1.6. La comunicación en las relaciones interpersonales	23
2.1.7. El proceso de socialización	24
2.1.8. El desarrollo individual del niño	25
2.1.9. Periodos del desarrollo infantil del niño.....	26
2.1.10 Importancia de las primeras experiencias sociales del niño...	27
2.1.11 Teorías de las Inteligencias Múltiples	28

2.2 PROGRAMA DE JUEGOS DRAMÁTICOS.....	30
2.2.1 Programa	30
a. Definición	30
b. Características	31
c. Estructura	32
2.2.2 Juego	33
a. Definición	33
b. Características	34
c. Clasificación	35
d. Planteamiento de Jean Piaget sobre el juego	35
2.2.3 Dramático.....	36
a. Definición	36
b. Clasificación	37
2.2.4 Juegos Dramáticos.....	38
a. Definición	38
b. Características	39
c. Elementos del juego dramático	40
2.2.5 Programa de juegos dramáticos	40
3 .MATERIAL Y MÉTODOS	41
3.1. MATERIAL.....	41
3.1.1. Población	41
3.1.2. Muestra	42
3.2. MÉTODO.....	43
3.2.1 Tipo de estudio.....	43
3.2.2. Diseño de investigación	43
3.2.3. Variables	44
3.2.4. Operativización de las variables.....	45
3.2.5. Instrumentos de recolección de datos.....	46
3.2.6. Procedimientos y análisis estadísticos de datos	49

4. RESULTADOS.....	52
5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	65
5.1. Contrastación de Hipótesis.....	66
5.2. Análisis e interpretación.....	68
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	69
7. CONCLUSIONES	83
8. RECOMENDACIONES.....	84
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	85
10. ANEXOS.....	87
10.1. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	87
10.2. EVIDENCIAS DE LA PROPUESTA.....	91

1. INTRODUCCIÓN

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA:

A nivel internacional el Sistema Educativo está inmerso dentro del fenómeno de la Globalización, de tal manera que los diferentes problemas que hoy atraviesa la Educación repercute siempre en las distintas partes del mundo.

En los últimos años, a nivel nacional se observa que mayormente los docentes tanto en primaria como también en secundaria, al momento de desarrollar sus actividades de aprendizaje dentro del aula han dejado de lado el desarrollo del aspecto afectivo-actitudinal de los alumnos, preocupándose mas en el aspecto cognitivo, es decir los saberes conceptuales, teóricos y como consecuencia la generación de seres personalistas, insensibles al sufrimiento de los demás, evidentemente propensos a un egoísmo, lo cual se refleja en las Instituciones Educativas. Precisamente dentro de las limitaciones que tiene la Educación Peruana, el Ministerio de Educación prioriza exclusivamente ciertas áreas que tienen que ver con los aprendizajes cognitivos (Lógico matemático y Comunicación Integral), descuidando la formación ciudadana (Personal Social).

Ante esta realidad se puede inferir que la calidad educativa de la Educación Primaria sólo es evaluada por una prueba de conocimiento y mas no de actitudes; perdiendo de esta manera su carácter formativo integral.

A nivel regional existe un proyecto educativo en donde se establecen los proceso estratégicos que se deben asumir para formar personas con valores, tal es así que en la dimensión correspondiente al ámbito social se apuesta por la consolidación de una sociedad participativa, descentralizada, solidaria, democrática, dispuesta al cambio; manteniendo su identidad cultural, en un marco de respeto a los derechos humanos y tolerancia a la diversidad, en un marco de convivencia pacífica.

Sin embargo a pesar de contar con un gran proyecto educativo se observa que en las aulas no se practica esta propuesta de socialización entre los niños, debido a que se pone más énfasis al desarrollo de las principales áreas.

Los estudios de Gardner H. (1983), en su teoría de las Inteligencias Múltiples, manifiesta que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico, sino desarrollar una serie de capacidades de socialización e introspección.

En un contexto más próximo y concretamente, en el ámbito de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana” de Trujillo, se ha podido observar en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria las siguientes características y/o comportamientos relacionados a la situación problemática: malas relaciones interpersonales en los alumnos, donde manifiestan agresión verbal de los alumnos, se llaman por sus apodos en vez de nombres, adoptan conductas agresivas al interactuar con otros compañeros, no quieren expresar sus ideas o a veces muestran temor al expresarse, hacen uso de cosas sin pedir permiso al compañero que le pertenece, no respetan la participación de sus compañeros e interrumpen burlándose de ellos generando desorden en el aula, se resisten a trabajar en grupo y cuando lo hacen solo se juntan con ciertos compañeros de su agrado, excluyendo a algunos de ellos, niños con poca disponibilidad en el intercambio de sus útiles, mayormente terminan peleándose entre ellos, se expresan en voz alta sin respetar un orden establecido, no solucionan sus problemas interpersonales.

De continuar con esta situación anteriormente descrita los alumnos tendrían como consecuencia el incumplimiento de sus responsabilidades y bajas calificaciones en algunas áreas, por consiguiente repiten el grado de estudios. Además estos influirán en la formación de su personalidad como ciudadanos responsables, sociables y no violentos.

Por lo expuesto anteriormente y frente a la existencia de actitudes negativas en los alumnos se ha considerado aplicar la propuesta de trabajo, que está orientada a mejorar las relaciones interpersonales de los mismos, tales como: el respeto, la empatía, la asertividad y la cooperación, a través de un programa de juegos dramáticos.

1.2. ANTECEDENTES DE ESTUDIO:

Respecto al tema se han encontrado los siguientes trabajos de investigación:

- La tesis de Bobadilla (2008) titulada: “Aplicación de juegos dramáticos para el desarrollo de la socialización de los alumnos del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°81017 “Santa Edelmira, de la ciudad de Trujillo”, la cual arriba las siguientes conclusiones:
 - La aplicación de juegos dramáticos mejoró el desarrollo de la socialización.
 - La dimensión de mayor logro en el desarrollo de socialización en el post test grupo experimental fue tolerancia y del grupo control fue cooperar y compartir.
 - Se mejoró el desarrollo de socialización de los alumnos.

- La tesis de Fernández (2009) titulada: “Aplicación de un programa de técnicas participativas para mejorar las relaciones interpersonales de los alumnos de sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 80048 “José E. Garrido” de la Campiña de Moche, llegó a las siguientes conclusiones:
 - Al término de la investigación se comprueba que la influencia de este programa de técnicas didácticas participativas es positiva ya que logra mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales de los alumnos.

- Así como también se mejoró en las dimensiones de respeto mutuo y de dimensiones de compañerismo.
- La tesis de Alvarado (2006), en la tesis estudio de relaciones interpersonales en los niños y niñas de 4 años de edad de la C.E.I. N° 185 – Centro Poblado Menor Las Mercedes – Provincia de Villa Bellavista – Departamento de San Martín, llegó a las siguientes conclusiones:
 - Las relaciones personales tienen un efecto favorable y positivo en el proceso formativo del niño.
 - Las relaciones interpersonales favorecen el desarrollo de una personalidad integral en el niño (a), predisponiéndolo a una más fácil integración al grupo.
 - Los niños (as) activos tienen un mejor aprovechamiento de las actividades educativas.
- Gonzales (1996) Universidad de la Laguna, ha editado el artículo titulado: “Entrenamiento en habilidades interpersonales en el ciclo medio de escolarización obligatoria”. En tal artículo sostiene que las habilidades interpersonales son dimensiones cognitivas que se desarrollan a lo largo del ciclo vital y son susceptibles de experimentar modificaciones provocadas por programas de intervención dirigidos a ello. Los beneficios logrados con este trabajo apoyan la adecuación de realizar intervenciones de este tipo avalando incluso su incorporación en las currículas escolares.

1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿En qué medida la aplicación de un programa de juegos dramáticos mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011?

1.4. OBJETIVOS:

1.4.1 General:

Determinar en qué medida la aplicación de un Programa de juegos dramáticos mejora las relaciones interpersonales de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011.

1.4.2 Específicos:

- Identificar el nivel de las relaciones interpersonales en los alumnos de sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, mediante una guía de observación-pre test.

- Aplicar el Programa de juegos dramáticos en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria a través de sesiones de aprendizaje.

- Evaluar en qué medida la aplicación de un programa de juegos dramáticos mejora el nivel de respeto en los alumnos de sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, mediante un pre y post test (guía de observación).

- Evaluar en qué medida la aplicación de un programa de juegos dramáticos mejora el nivel de empatía en los alumnos de sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, mediante un pre y post (guía de observación).

- Evaluar en qué medida la aplicación de un programa de juegos dramáticos mejora el nivel de asertividad en los alumnos de sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, mediante un pre y post (guía de observación).
- Evaluar en qué medida la aplicación de un programa de juegos dramáticos mejora el nivel de cooperación en los alumnos de sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, mediante un pre y post (guía de observación).

1.5. HIPÓTESIS:

1.5.1 Hipótesis de Investigación (Hi):

Si se aplica un Programa de juegos dramáticos entonces se mejorarán significativamente las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011.

1.5.2 Hipótesis Específicas:

- Si se aplica un Programa de juegos dramáticos entonces se mejorará el nivel de respeto en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011.
- Si se aplica un Programa de juegos dramáticos entonces se mejorará el nivel de empatía en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584

“Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011.

- Si se aplica un Programa de juegos dramáticos entonces se mejorará el nivel de asertividad en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011.

- Si se aplica un Programa de juegos dramáticos entonces se mejorará el nivel de cooperación en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011.

1.6. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO:

El presente trabajo de investigación se justifica ante la necesidad de mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos a través del programas de juegos dramáticos, debido a que es una forma de aprendizaje mas creadora que le permite relacionarse con los demás, buscando así ayudar a que puedan expresarse libremente y desenvolverse en la sociedad.

Además es relevante que los niños mejoren sus relaciones interpersonales para que alcancen un conjunto de características positivas, habilidades destrezas y recursos; los cuales le permite tener mejores posibilidades y enfrentar situaciones difíciles de su vida diaria, logrando así la formación integral de su personalidad y el buen desenvolvimiento académico del educando. Por consiguiente la presente investigación es relevante, pertinente y de actualidad, porque permite demostrar la contribución de ciertas técnicas y lograr un efectivo desarrollo global e integrado del niño.

Teóricamente, se estudia y analiza las actividades lúdicas, el juego es inherente a los niños y niñas en el desarrollo de las relaciones interpersonales, cuyo conocimiento es útil para una mejor comprensión del comportamiento del niño y niña. Además se explica la relación entre el juego y las habilidades sociales de los niños y niñas.

Así, el presente programa basado en actividades de juegos dramáticos espera contribuir con sus resultados y mejorar el desenvolvimiento del niño en el aula, propiciando su integración y mejor interrelación entre compañeros, cuando en base de normas de conducta, disciplina y motivaciones a fin de alcanzar el desarrollo de sus relaciones interpersonales, que garantice un óptimo desempeño como integrante de una sociedad futura.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. RELACIONES INTERPERSONALES:

2.1.1 Definición:

Clauss y Hiebsch (1966) manifiestan que las relaciones interpersonales son aquellas en las que se establece una relación mutua entre individuos que tiene propiedades de reversibilidad, simetría y en las que existe la posibilidad real de reciprocidad. Las relaciones interpersonales y la comunicación son inseparables, ya que es precisamente a través de la comunicación que la relación social se realiza.

Pérez P, (2000) considera a las relaciones interpersonales como el repertorio de comportamiento interpersonales complejos, verbales y no verbales, a través de los cuales los niños inciden en su entorno obteniendo consecuencias deseadas y suprimiendo o evitando la no deseadas en el ámbito social, por lo tanto, en la medida en que tiene éxito y obtienen los resultados deseados, sin causar daño a los demás, se considera que tienen buenas relaciones sociales.

Según los estudios de Gardner y Goleman (1999) se denominan relaciones interpersonales a la influencia recíproca observable de los seres humanos a nivel de individuos o grupo sociales en el rescate de la práctica de valores necesarios, a través del cual comparten sus emociones, alegrías y tristezas.

Rogers C, (1985) señala en su teoría de las relaciones interpersonales dice: entre más alto sea el grado de congruencia realizado por la experiencia, la percepción y la conducta de uno de las partes la relación se caracterizará en mayor rendimiento, habrá una tendencia a la comunicación recíproca, a la comprensión y a un mejor funcionamiento psicológico de ambas partes.

Lucien A, (1979) indica que las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas

durante la realización de cualquier actividad, así mismo permite alcanzar una meta definida.

2.1.2 Naturaleza:

Bueno y Garrido (2011) señalan que las relaciones interpersonales consisten en la interacción recíproca entre dos o más personas, involucrando los siguientes aspectos, la habilidad para comunicarse efectivamente, el escucha, la solución de conflictos y la expresión auténtica de uno; es decir están referidas a la interacción eficaz en la comunicación con los demás, en el proceso de socialización humano que comienza en el momento en que nace el ser humano. La meta del desarrollo social es lograr un nivel de autonomía personal que le permita su propio auto reafirmación e interdependencia entre personas y su grupo social. Esto significa que las relaciones interpersonales se expresan en el desarrollo de habilidades sociales, por eso Garden H, (1993) lo llama inteligencia interpersonal y las define como la capacidad de interactuar eficazmente con ellos.

Las relaciones interpersonales es la etapa en que el individuo está en una relación más profunda con otras personas ya sea de amistades o negocio, con respeto mutuo de opiniones y sugerencias relacionadas al tema.

2.1.3 Características:

Los autores citados mencionan las siguientes características de las relaciones interpersonales:

- Se adquieren gradualmente en el proceso del desarrollo y del aprendizaje; ya que ningún niño nace “socialmente hábil”.
- Como conducta son respuestas específicas que se dan ante situaciones específicas en relación a otras personas, socializando siempre en contextos interpersonales.

- Las relaciones interpersonales contienen componentes motores y manifiestos emocionales afectivos y cognitivos.

2.1.4 Importancia:

En el desarrollo integral de los niños las relaciones interpersonales son muy importantes porque permiten al menor relacionarse con cualquier persona, ya sea niño o adulto, aunque no tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad.

Kiehne M, (2002) analiza las relaciones interpersonales e indica que estas son muy importantes, porque permiten al niño asimilar los papeles y las normas que dicta la sociedad, y es considerada como algo esencial para el desarrollo de la persona, debido a que proporcionan la oportunidad de aprender y efectuar estrategias sociales que pueden influir de forma crítica en su posterior adaptación social.

2.1.5 Dimensiones de estudio de las relaciones interpersonales:

Kiehne M, (2002) señala que en el campo de las relaciones interpersonales, las conductas consideradas de pronto social del individuo como son los saludos, presentaciones en grupo, los favores y un grupo de conductas de cortesía y amabilidad que comprenden los comportamientos que las personas deben utilizar en sus relaciones sociales diarias para que vuestros intercambios sociales sean más amables, agradables, cordiales y llevaderos; es por ello que las clasifica en cuatro grandes dimensiones que permiten medir las relaciones interpersonales, las cuales son:

a. Respeto:

Son conductas consideradas normas sociales del individuo, como son los saludos, presentaciones, los favores que comprenden los comportamientos de los niños que deben

utilizar en sus relaciones interpersonales diarias para que los intercambios sociales sean más agradables, cordiales y llevaderos.

b. Empatía:

El desarrollo de la empatía se corresponde con el desarrollo cognitivo social el sujeto, puesto que implica una comprensión del otro. Incluye una comprensión cognitiva de los sentimientos y motivaciones de otros y con tal, es una destreza instrumental. Es un estado afectivo que brota de la expresión del estado emocional de otro y que es congruente con él. La empatía supone que entramos en el mundo del otro y vemos las cosas desde un punto de vista, sentimos sus sentimientos y oímos lo que otros oyen. La capacidad de ponerse en el lugar de otro no quiere decir que compartamos sus opiniones, sin que estemos de acuerdo con su manera de interpretar la realidad. En otras palabras el ser empático es aquel que es capaz de leer emocionalmente a las personas.

c. Asertividad

Definida como aquella habilidad personal que nos permite expresar sentimientos, opiniones y pensamientos, en el momento oportuno, de la forma adecuada y sin negar ni desconsiderar los derechos de los demás. En la práctica esto supone el desarrollo de la capacidad para: expresar sentimientos y deseos positivos y negativos de una forma eficaz, sin negar o menospreciar los derechos de los demás y sin crear o sentir vergüenza, discriminar entre la agresión y pasividad.

d. Cooperación

Es la actuación conjunta y articulada de diversas personas, grupos o identidades para llevar a cabo una tarea en común o alcanzar un mismo fin en el que convengan intereses comunes, semejantes o complementarios.

La interacción que se produce genera desarrollo y una realidad específica que relaciona la estructura social con la individualidad. Las relaciones entre personas en torno a las tareas que realizan una fuerza motriz del desarrollo humano.

2.1.6 La comunicación en las relaciones interpersonales

Wiemann M, (2011) indica que uno de los aspectos más importantes de las relaciones entre las personas es la comunicación, ya que a través de ella logramos intercambiar ideas, experiencias y valores; transmitir sentimientos y actitudes, y conocernos mejor.

Nuestra condición de ser social, nos hace sujetos de las relaciones interpersonales y de la comunicación desde el momento mismo de nuestro nacimiento, la supervivencia y el desarrollo del individuo van a estar ineludiblemente vinculados a estas relaciones sociales y comunicativas.

Un individuo competente en el desempeño de sus relaciones interpersonales, es aquel que cuenta con recursos psicológicos, que le permiten utilizar y manejar de manera acertada y efectiva sus habilidades comunicativas, en dependencia de los diferentes contextos sociales en los que se desenvuelve.

Gran parte de nuestro tiempo lo comprometemos en la comunicación interpersonal, la mayoría de nuestras necesidades la satisfacemos a través de nuestras relaciones con otras personas; estas interacciones, su calidad y el grado en que permiten dicha satisfacción, dependen mayormente de nuestra capacidad y habilidad para comunicarnos de manera efectiva.

2.1.7 El proceso de socialización:

Clauss y Hiebsch (1966) manifiestan que el proceso de socialización transcurre en diversos escenarios o contextos: la familia, el grupo social, la comunidad, el grupo informal, etc. Y va poco a poco desarrollando la capacidad mediante el proceso de aprendizaje social a desempeñarse adecuadamente en cada uno de estos escenarios o contextos, es decir se aprende a controlar sus comportamientos, adoptar diferentes roles, se adapta a un grupo social y a una comunidad más amplia manteniendo una actitud crítica y asumiendo responsabilidades y obligaciones, convirtiéndose en un miembro útil y aceptable en la sociedad, que sea parte y a la vez contribuya a su cultura.

a. Relaciones interpersonales en el entorno social:

En una sociedad cada vez más cambiante, acelerada y despersonalizada, el encuentro con el otro y, por extensión, el encuentro de uno mismo a través del otro no es tarea fácil. Sin embargo, esta dimensión interpersonal es un factor común en los múltiples modelos de madurez psicológica, así mismo hace alusión a la sensibilidad emocional y la empatía; destaca la importancia de la capacidad de relación estrecha con otros; establece como criterios de madurez personal la relación emocional con otras personas, auto objetivación, conocimiento de sí mismo y sentido del humor, entre otros y desde una perspectiva dimensional evolutiva, hace referencia al alocentrismo como una de las características fundamentales.

b. Relaciones interpersonales y la familia.

Los padres, en el proceso de las relaciones interpersonales que se establecen dentro de un grupo familiar, deben cumplir

la tarea de potenciar el desarrollo biológico, psicológico y social de sus hijos.

Los padres deben incitar a que los hijos se desenvuelvan con independencia en el medio sociocultural; deben acomodar las normas a la edad de estos, ejerciendo estímulos para la superación de las metas, brindando espacios para que tomen sus propias decisiones y asuman sus responsabilidades y sobre todo deben fomentar en ellos características positivas de personalidad.

c. Relaciones Interpersonales en la escuela:

La educación es un proceso de relación, ya que implica la transmisión de conocimientos y de valores entre las personas, por ello el tema de las relaciones interpersonales en la escuela ha sido uno de los que ha ocupado mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, ya que los resultados dependerán de estas relaciones y de las características de la interacción entre quien enseña y quien aprende.

La bondad o no de las relaciones interpersonales en la educación depende de muchos factores que podemos aglutinar en tres grandes variables: el contexto en el que se desarrollan, la conducta relacional de los participantes y la diferente concepción que en cada etapa se ha tenido de la educación.

2.1.8 El desarrollo individual del niño:

Clauss y Hiebsch (1966) definen que el niño se desarrolla como hombre gracias a su naturaleza social, y este desarrollo depende de la calidad del sistema de relaciones sociales y prácticas socializadoras de los adultos, la familia y otros niños, estas prácticas

propician los cambios psíquicos y sociales de cada una de las etapas que atraviesa en su desarrollo.

2.1.9 Periodos del desarrollo infantil del niño:

Papalia y Wendkos (2009) sostiene que actualmente existen cinco periodos del desarrollo infantil, clasificándolos de la siguiente manera:

- Periodo Pre Natal (concepción del nacimiento).
- Lactancia y primera infancia (nacimiento a 3 años).
- Segunda infancia (3 a 6 años).
- Tercera infancia (6 a 11 años).
- Adolescencia (11 a aproximadamente 20 años).

En su libro Psicología del Desarrollo, manifiesta que existen tres dimensiones principales donde se desarrolla el niño que se encuentra en el periodo de la adolescencia:

- a) Físico: El crecimiento físico y otros cambios son rápidos y profundos y ocurren con la maduración reproductiva.
- b) Cognitivo: Se desarrolla la capacidad para pensar en términos abstractos y utilizar el razonamiento científico
- c) Psicosocial: El pensamiento inmaduro persiste en algunas actitudes y comportamientos. El grupo de compañeros ejerce una influencia positiva o negativa.

Una de las principales tareas de la adolescencia es la búsqueda de la identidad personal, sexual, ocupacional y a medida que la adolescencia adquiera madurez física, lidiaran con las necesidades, emociones y conflictos mientras se preparan para abandonar el nido paterno y desarrollarse de manera autónoma en la sociedad.

Papalia y Wendkos (2009) clasifican a los niños de 11 a 14 años en el periodo de la adolescencia temprana debido a sus características y cambios tanto físicos, cognitivos y sociales.

2.1.10 Importancia de las primeras experiencias sociales del alumno:

Wiemann M, (2011) reflexiona sobre las experiencias sociales e indica que durante los años formativos de la infancia se establecen patrones conductuales que pueden ser sociales o antisociales, las primeras experiencias sociales determinan, en gran parte, el tipo de adulto en que se convertirán los niños más adelante.

Las primeras experiencias sociales se producen con los miembros de la familia o personas cercanas al hogar. Por regla general, las experiencias del hogar son importantes en los años preescolares, mientras las tenidas con personas del exterior adquieren mayor importancia después de que los niños entran a la escuela. Cada año, conforme crece el deseo de posición del grupo, las actitudes y las conductas se ven cada vez más afectadas por la presión de los miembros. Si el ambiente general en el hogar favorece el desarrollo de las buenas relaciones interpersonales, habrá probabilidades de que los niños se conviertan en personas sociales y viceversa.

Los estudios de este autor sobre adaptación social han revelado que las relaciones interpersonales en el hogar tienen una gran influencia: las relaciones entre los padres, entre los niños y sus hermanos y entre ellos y sus progenitores. La posición del niño en la familia, si el hijo mayor, el mediano, el más joven o el hijo único, es también sumamente importante.

El tamaño de la familia en la que crecen los niños no sólo afecta sus experiencias sociales tempranas si no que dejan también marca sobre sus actitudes sociales y sus patrones de conducta futura. Por ejemplo, los hijos únicos obtienen a menudo mayor atención que la

que les conviene. Como resultado de ello, llegan a esperar un trato similar de las personas del exterior y resisten el hecho de no recibirlo. La conducta social y las actitudes del niño reflejan el trato que reciben en el hogar. Los niños que sienten que son rechazados por sus progenitores o hermanos, pueden adoptar actitudes de mártires fuera del hogar y llevar dichas actitudes a su vida adulta. Esos niños pueden volverse hacia su propio interior y hacerse introvertidos. Por el contrario, los padres cariñosos que aceptan a sus hijos fomentan la extroversión en ellos.

En resumen, el hogar es la “sede del aprendizaje” para las relaciones interpersonales. Solo cuando los niños tienen relaciones sociales satisfactorias con miembros de su hogar pueden gozar plenamente de las relaciones sociales con personas del exterior, desarrollar actitudes sanas hacia la gente y aprender a desenvolverse con éxito con su pares o iguales.

2.1.11 Teorías de las Inteligencias Múltiples:

Gardner H, (1999) define a la inteligencia como un conjunto de capacidades que permiten que una persona resuelva problemas o formar productos que son importantes en su vida.

Su teoría se basa en tres principios:

- La inteligencia no es una sola unidad, sino un conjunto de inteligencia múltiples.
- Cada inteligencia es independiente de las otras.
- Las inteligencias interactúan entre sí, de otra manera nada podría lograrse.

La importancia de esta concepción Gardneriana radica en el reconocimiento de que en cada persona coexisten estas 7 inteligencias, pero no todas al mismo nivel de desarrollo.

La mayoría de niños y niñas pueden desarrollar cada una de estas inteligencias hasta un nivel apropiado.

a. La inteligencia interpersonal:

Gardner H, (1999) sostiene que es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ello. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos, posturas y la habilidad para responder a ellos.

También es la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Son niños que sienten una gran empatía, que disfrutan trabajando en grupo de manera cooperativa, suelen tener buen sentido del humor y caer simpáticos a amigos y conocidos.

La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o el estudio.

Vigotsky L, (1988) hace hincapié que en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces; primero a nivel social y más tarde a nivel individual, primero entre personas (inter psicológica) y después en el interior del propio niño (intra psicológica).

Las siguientes características identifican a este tipo de inteligencia:

- Tiene muchos amigos.
- Socializa en la escuela y el vecindario.
- Se sabe comportar bien en la calle, de acuerdo a las circunstancias.
- Participa en las actividades de grupo fuera del horario escolar.

- Sirve como mediador familiar cuando urgen disputas.
- Disfruta de los juegos en grupo.
- Tiene mucha empatía por los sentimientos de los demás.
- Es solicitado por sus compañeros como consejero o para que solucionen problemas.
- Disfruta enseñando a otros.

Los alumnos con gran facilidad para relacionarse pueden ser exitosos en sus instituciones educativas. Algunos alumnos con esta inteligencia incrementada demuestran las habilidades para anticipar a lo que quiere el profesor, para colaborar en las tareas escolares y para tener éxito académico, aunque tengan dificultades con la matemática o la lectura.

2.2. PROGRAMA DE JUEGOS DRAMÁTICOS:

2.2.1 Programa:

a. Definición de programa:

Lakatos I, (1993) define programa como una serie o relación de estrategias concretas de acción de corto plazo, y contiene los elementos (objetivo, estrategia, meta y acción) que permiten la asignación de recursos humanos y materiales a las acciones que harán posible el cumplimiento de las metas y objetivos de un proyecto específico.

Ander-Egg E, (1987) manifiesta que es la expresión previa, ordenada y detallada de los trabajos que los maestros y los alumnos han de efectuar en la escuela, los programas son un elemento imprescindible. Al confeccionar los programas puede operar la idea, de que la escuela es transmisora de cultura, de

que ha de poner al niño en situación de aprender la realidad, o de que la escuela existe para responder a las exigencias personales de cada uno de los alumnos.

El programa es un plan establecido de antemano y en el cual se han fijado el orden o el horario de un conjunto de actividades o de operaciones, a más largo plazo un amplio conjunto de trabajos o de decisiones proyectada.

Es un documento que determina las disciplinas que haya de enseñar en las distintas etapas de escolaridad, así como los conocimientos exigidos en los exámenes.

Es un instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Saiz y Román (1996) definen el programa como resultado concreto de un proceso de planificación que contiene objetivos, actividades, estrategias y otros elementos curriculares, debidamente organizados y secuenciados, los mismos que se han diseñado para alcanzar el logro de aprendizajes esperados en los alumnos y alumnas.

El programa constituye la parte instrumental de un plan y obedece a lineamientos y disposiciones del mismo. Implica la integración de recursos humanos, materiales, física y financieros necesarios para su ejecución.

b. Características del programa:

Bartolomé E, (1997) indica que para llegar a una definición de programa, se deben tener en cuenta las siguientes características:

- Tienen carácter de proyecto, se anticipa a la actividad educativa.
- No constituyen un fin en sí mismo, sino que es un medio para alcanzar los objetivos educativos.
- Es flexible.
- Coordina los fines educativos y los medios para alcanzarlos, es una sucesión ordenada de elementos.
- Parte de un proceso de reflexión sobre los problemas psicopedagógicos más importantes de los niños, incidiendo en las relaciones interpersonales del niño con sus iguales.
- Está orientado al mejoramiento de la calidad educativa y al desarrollo de los niños involucrados en la investigación.
- Da respuesta a una necesidad educativa de los niños, prioritaria, cual es la formación afectiva.
- Está vinculado, articulado a las políticas educativas de la Institución Educativa.
- El proceso de desarrollo del programa es dinámico, holística e integrado.
- El programa tiende a ser sostenible en el tiempo, una vez finalizado es factible de ser institucionalizado como alternativa pedagógica.
- La evaluación del programa es permanente.
- Usa los juegos infantiles como recurso didáctico para fortalecer las habilidades sociales, es decir es de naturaleza lúdica.

c. Estructura del programa:

El programa tiene en cuenta las bases teóricas que le sirve de sustento; los objetivos, los aspectos curriculares, tales como: en

las competencias, capacidades y actitudes, evaluación, el proceso didáctico y recursos reflejados en las sesiones de aprendizaje, así como la evaluación del mismo programa.

En cuanto a los juegos, el programa comprende los juegos de dramatización relacionados con la habilidad de conversación, empatía, juegos para las habilidades relacionadas con la habilidad de conversación, cooperación, juegos para las habilidades relacionadas con los sentimientos, asertividad y juegos para las habilidades de relación y el respeto hacia los demás. Dicho programa se sustenta en que las relaciones interpersonales se aprenden a través de la información (lo que dice el niño), también mediante la observación, la imitación de lo que ve, el ensayo y la dramatización.

2.2.2 Juego:

a. Definición:

Existen muchas definiciones de juego pero desde el punto de vista pedagógico:

Bruner J, (1956) señala que el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

Borges y Gutiérrez (1994) constituyen una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Faure G, (1984) indica el tipo de ocupación fundamental del niño, por lo que el juego representa para él una actividad muy

interesante en donde disfruta con sus iguales o pares. Los juegos más simples de los niños están cargados de significación.

Penchansky L, (1992) por su parte dice que es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones.

Cuando nos referimos a que el juego es la actividad primordial de la niñez, sentimos la necesidad de ampliar el siguiente concepto, finalmente jugar no es privativo de la niñez sino que permanece como actividad durante toda la vida con diferentes características.

Calero M, (2003), afirma que el juego es uno de los medios que tienen los niños para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que esta sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño.

b. Características del juego:

Bauzer A, (1999) considera las siguientes:

- **Organización:** Presupone reglas prefijadas y obedecidas por todos, habiendo generalmente penalidades para los infractores.
- **Evolución:** Donde hay fases regularmente previstas, culminando generalmente en la victoria de la habilidad, de la velocidad o de la fuerza.
- **Conciencia de los objetivos a perseguir:** El jugador sabe a donde llegar y como llegar para alcanzar el éxito o el entrenamiento del caso respetando reglas establecidas.
- **Competición:** Cuya intensidad es muy variable yendo desde una pequeña disputa con la pelota hasta la lucha entre bandas.

c. Clasificación:

Ortega R, (1993) sostiene que son cinco los tipos de juegos más importantes dentro del contexto escolar, todos ellos tienen una tradición cultural en nuestra comunidad, aunque uno más que otros.

- **Juegos de contacto físico:**

El llamado juego de contacto físico o turbulento es un juego de carreras, persecución, ataque que realizan los niños desde muy pequeños.

- **Juegos de construcción/representación:**

Se trata de una forma evolucionada de los juegos sensoriomotores que incluye, además de la actividad con los objetos, una simbolización sobre la acción que se realiza, que a veces queda oculta al observador.

- **Juegos socio-dramáticos:**

Se tratan de aquellos en los que los niños asumen papeles sociales. Con este tipo de juegos ayudamos a que expresen sus ideas sobre los temas de juego.

- **Juegos de mesa:**

Este tipo de juego contribuye a que el niño interprete la realidad de forma ordenada.

- **Juegos de patio:**

Es en gran medida una herencia cultural que se transmite de una generación tras otra, a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores.

d. Planteamiento de Piaget sobre el juego:

El juego se estructura a través de las siguientes secuencias de etapas:

- Actividad en el vacío: El niño realiza, por ejemplo, movimientos de succión carentes de acomodación, es decir sin tener el pezón o chupón en la boca.
- Repetición de movimientos: Reacciones que una vez aprendidas se realizan una y otra vez por el placer intrínseco de llevarlas a cabo movimientos de manos, brazos, piernas, párpados, movimientos bucales o linguales.
- Predominio de la asimilación: sobre la acomodación, desaparecen los intentos de acomodación de movimientos y aparece con claridad la actividad libremente asimilativa.
- Predominio de los medios sobre los fines: El niño abandona la finalidad de los movimientos para jugar o entretenerse con los medios: un interés por la acción misma con independencia de su meta.
- Ritualización: Se añaden nuevos movimientos y elementos a las nuevas adaptaciones, buscando no investigarlo sino complicarlo para divertirse.
 - Simbolización: El niño es capaz de fingir o actuar tratando estímulos inadecuados como si fueran los adecuados, ejemplo un palo de escoba tratado como si fuera un caballo.

Los juegos que gustan a los niños tienen relación directa y estrecha con sus intereses.

2.2.3 Dramático:

a. Definición:

Reyes C, (1986) sostiene que la palabra dramático es lo que pertenece o se relaciona con el drama que es la forma de presentación de acciones a través de su representación por actores y por medio del diálogo, esta definición coincide con el concepto actual del teatro. La dramatización constituye un medio

de expresión porque el código y el contenido del mensaje implican un proceso de preparación intencional. Afirma que la dramatización propicia al educando el desarrollo de capacidades expresivas, comunicativas y creativas, así como también su sentido de sociabilidad, sensibilidad y espíritu creativo.

Es el proceso para dar forma y condición dramática, es decir, la conversión en materia dramática de aquello que de por sí, no lo es en su origen, o solo lo es virtualmente. La dramatización es un proceso de creación donde lo fundamental consiste en utilizar técnicas del lenguaje teatral.

Bullón A, (1989) sostiene que lo dramático es toda actividad que involucra la representación de interrelaciones y conflictos humanos en los cuales se revelan estados de ánimo y situaciones específicas hasta concepciones de una determinada sociedad.

En todo ser humano existe el impulso de imitar, representar a otras personas. Es evidente que la capacidad de representar es inherente al hombre, por ello los niños, a muy temprana edad, manifiestan el impulso de hacerlo. Juegan a la mamá y el papá, a la tía; representando las acciones de lo familiares que le han llamado la atención; expresan sus sentimientos a través de sus propias palabras y movimientos.

b. Clasificación de las actividades dramáticas:

Existen diferentes actividades dramática, según Bullón A, (1989) los clasifica en:

- **Ejercicio dramáticos:** Son actividades dramáticas creativas que se realizan repetitivamente para dominar una dificultad específica o ganar una habilidad dramática determinada. Estos ejercicios pueden estar orientados a

desarrollar: la concentración, la sensibilidad y la expresividad.

- **Improvisaciones:** Es la creación de escenas dramática en la que determinados personajes dialogan espontáneamente.
- **Pantomima:** Es el arte de comunicar ideas sin palabras, solamente a través de movimientos y actitudes expresivas del cuerpo.
- **Títeres:** Pueden ser usados dentro de un programa educativo de dos maneras: como espectáculo o la actividad de expresión artística, a la que el niño asiste como espectador o como una actividad formativa, pues enriquece la imaginación, la expresividad y habilidades manuales.
- **Drama creativo:** Es un proceso de dramatización espontánea improvisada e inmediata a una motivación determinada, tales como: cuento, leyenda, poesía, canción, pintura, anécdota, refrán, etc.
- **Danza creativa:** Es la creación improvisada de movimientos y desplazamientos rítmicos. El desplazamiento rítmico obedece a una motivación sonora (externa) o ideas y sentimientos (interna).

2.2.4 Juegos dramáticos:

a. Definición:

Faure G, (1984) sostiene que es cuando alguien se expresa ante los demás con deleite, a través de gestos y/o la palabra. Gracias al juego dramático el niño puede ejercer una tendencia inventiva, imaginativa, en una palabra creadora que está inscrita en cada uno como una necesidad.

Es la acción de seres humanos reunidos mediante la ficción y los convencionalismos para comunicarnos un mensaje que ha de recrearnos y ayudar al hombre a reflexionar sobre su mundo.

Señala que en el juego de dramatización un niño interviene con su cuerpo, con su palabra, con su timidez, con su sensibilidad, con sus recuerdos y con sus sueños.

Bullón A, (1989) manifiesta que es la actividad espontánea y natural de los niños que deben ser aprovechadas para iniciar un proceso educativo a través del arte dramático. El juego dramático hace referencia al medio de expresión, como auténticas representaciones de determinados aspectos de la realidad del niño y de sus vivencias personales.

En el juego dramático los niños trabajan colectivamente para reproducir acciones que les resultan conocidas, convirtiéndolas en la trama de sus juegos. Mediante el juego dramático, las cosas, objetos, hechos y personajes dejan de ser lo que son para convertirse en otras a las que representan. Es una actividad dramática simple, por lo que se interpreta emociones, situaciones diversas de uno mismo o de otro; y en donde los niños exploran su mundo o alrededor, logrando un mejor conocimiento del medio, de sí mismo y de los demás.

b. Características:

Según Reyes Citado por Bullón (1989), presenta las siguientes características.

- Permite al niño expresarse totalmente en diferentes controles y en primer lugar el de su cuerpo, golpes ficticios en una pelea, etc.
- El juego le permite una relación lúdica con una realidad de sí mismo y del otro.
- Ayuda al niño a adquirir el dominio de la comunicación con los demás.

- Facilita la integración de un grupo de niños inadaptados.

c. Elementos de juego dramático:

Bullón A, (1989) tenemos:

- **Ambiente:** Al considerar el ambiente, es importante aclarar que el término tiene dos significados, por un lado trata de un ambiente afectivo y por otro del ambiente material o físico como la infraestructura; ambos son importantes y juntos contribuyen al adecuado desarrollo y de la expresión dramática de niño. Es necesario considerar la ventilación, iluminación y seguridad del ambiente, en donde se desarrollaran las actividades de dramatización.
- **Medios:** El uso de los medios en el juego dramático es muy variado. Que incluye desde el propio cuerpo, la voz y la música hasta a caja de cartón y otros más. Estos medios o recursos sirven como apoyo a las actividades de juego dramático.
- **Materiales:** Los materiales o también llamados apoyos, permiten promover la creatividad y el juego dramático, con recursos y materiales con los que cuentan los niños y a su vez lo motivan para la realización del juego.

2.2.5 Programa de juegos dramáticos:

Este programa se desarrolló en base a sesiones de aprendizaje, utilizando juegos dramáticos con niños del sexto grado de educación primaria, para mejorar el desarrollo de sus relaciones interpersonales.

a. Fase de inicio:

Este momento estuvo orientado a despertar el interés de los alumnos mediante ilustraciones, historias y dinámicas de acuerdo a los temas educativos.

Se planteó interrogantes y situaciones a los alumnos, los cuales respondieron de acuerdo a sus saberes previos.

La motivación estuvo presente en todas las fases de la propuesta.

b. Fase de desarrollo:

En este momento se procedió a desarrollar el tema según la unidad de aprendizaje y el juego dramático, donde el niño pondrá a prueba sus actitudes, participando y haciendo uso de materiales para su ejecución de acuerdo a sus necesidades e intereses.

El juego dramático cumple un papel muy importante puesto que permite evaluar y desarrollar en el niño el nivel de interacción social.

c. Fase final:

Esta actividad se realizó al final del proceso y estuvo orientado a evaluar las capacidades de respeto, empatía, asertividad y cooperación, de manera individual y en interacción con sus demás compañeros.

3. MATERIAL Y MÉTODOS:

3.1. MATERIAL

3.1.1 Población:

La población estuvo conformada por 166 alumnos del sexto grado de Educación Primaria distribuidos en 6 secciones de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011.

La edad de la población de estudio fluctúa entre los 11 y 12 años y su situación socioeconómica es media y pobre, donde todos han llevado las mismas experiencias del plan de estudios; la proporción de varones y mujeres es 51% y 49% respectivamente.

Además presentan problemas en cuanto a relacionarse socialmente entre ellos, dificultades al entablar el diálogo o conversaciones espontáneas, muestran timidez y rechazo a socializar en grupos, adoptan conductas agresivas al interactuar con otros compañeros, hacen uso de cosas sin pedir permiso, no respetan la participación de sus compañeros e interrumpen burlándose de ellos generando desorden en el aula, se expresan en voz alta sin respetar un orden establecido y no solucionan sus problemas interpersonales entre otros.

a) Cuadro de Población:

SECCIONES	A	B	C	D	E	F	TOTAL
ALUMNOS	25	44	33	13	26	25	166

Fuente: Nómina de la I.E.

3.1.2 Muestra:

Para la determinación de la muestra de estudio, se ha utilizado el muestreo no probabilístico e intencional, grupos intactos o preestablecidos por conveniencia. La cual estuvo conformada por 50 alumnos, donde la sección “A” será el grupo control y la sección “F” el grupo experimental; según se muestra en el siguiente cuadro:

GRADO	SECCIÓN	TAMAÑO MUESTRA	GRUPOS
6º	A	25	GRUPO CONTROL
	F	25	GRUPO EXPERIMENTAL
TOTAL		50	

Fuente: Cuadro de población

3.1.3 Unidad de análisis: Los niños del sexto grado.

3.2. MÉTODO:

3.2.1 Tipo de estudio:

Según el énfasis en la naturaleza de los datos manejados es de tipo cuantitativa, ya que usa la redacción de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de compartimiento y probar teorías.

En cuanto a su finalidad es aplicada, se caracteriza por ser una puesta en práctica del saber científico, constituye el primer esfuerzo para transformar los conocimientos científicos en tecnología.

3.2.2 Diseño de investigación: Cuasi- experimental

Se trabajó con dos grupos: control y experimental; el diseño consistió en evaluar a los grupos ambas variables, luego a uno de ellos se le aplicó la propuesta pedagógica y el otro siguió con sus tareas rutinarias. Este diseño permitió que se pueda manipular las variables y ver su efecto de una sobre la otra.

Esquemáticamente el diseño corresponderá al siguiente modelo:

G.E: O1 X O2

G.C: O3 --- O4

Donde:

G.E: Grupo Experimental.

G.C: Grupo Control.

O1: Medida de las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado pertenecientes al grupo experimental antes de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O2: Medida de las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado pertenecientes al grupo experimental después de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O3: Medida de las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado pertenecientes al grupo control antes de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O4: Medida de las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado pertenecientes al grupo control después de aplicar el programa de juegos dramáticos.

X: Aplicación del programa de juegos dramáticos.

3.2.3 Variables:

- **Variable dependiente:** Relaciones Interpersonales
- **Variable independiente:** Juegos dramáticos

3.2.4 Operativización de las variables

VAR	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIM.	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUM
R E L A C I O N E S I N T E R P E R S O N A L E S	Se denomina relaciones interpersonales a la influencia recíproca y observable de los seres humanos, a nivel de individuos o grupos sociales, donde se rescata la práctica de valores necesarios para compartir sus emociones, alegrías y tristezas.	RESPECTO	Es la conducta considerada como una norma social del individuo, es decir sus saludos, los favores, los comportamientos; todo lo que deben utilizar en sus relaciones interpersonales diarias, para que los intercambios sociales sean más agradables, cordiales y llevaderos.	<ul style="list-style-type: none"> - Manifiesta un comportamiento adecuado en sus relaciones diarias un a través del saludo, conducta y respeto. - Muestra una actitud favorable y cordial al compartir con sus compañeros. - Utiliza palabras adecuadas para expresarse con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> -Saluda a sus compañeros de aula. -Respeta a sus compañeros y personas mayores. -Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase. -Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra. -Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres. -Pide la palabra levantando la mano para participar. -Espera su turno para hablar en clase. -Respeta las ideas y opiniones de sus compañeros. -Pide las cosas con buenas maneras. -Pide permiso para pasar delante de otros. 	Siempre	Guía de observación
		EMPATÍA	Es un estado activo que brota de la aprehensión del estado emocional de otro y que es congruente con él. Es decir la capacidad de ponerse en el lugar de otro.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa su aprecio y solidaridad por las diversas dificultades de sus compañeros. - Demuestra respeto y aprecio por sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> -Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros. -Se relaciona afectivamente con sus compañeros. -Acepta a sus compañeros sin discriminarlos. -Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades. -Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva. 	A veces	
		ASERTIVIDAD	Es la habilidad personal que nos permite expresar sentimientos, opiniones y pensamientos en el momento oportuno, de la forma adecuada y sin negar ni desconsiderar los derechos de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus sentimientos y opiniones frente a diversos contextos. - Muestra una actitud de respeto frente a las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> -Responde a sus compañeros sin agredirlos. -Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos. -Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula. -Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse. -Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos. 	Nunca	
		COOPERACIÓN	Es la conducta que deben asumir los niños como tareas colectivas con fines comunes teniendo como principal objetivo el bienestar del grupo, para que exista armonía y buena correspondencia entre ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - Colabora con sus compañeros al realizar trabajos grupales. - Demuestra una actitud favorable al trabajar en equipo. -Toma decisiones oportunas para solucionar problemas grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> -Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo. -Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo. -Participa en las actividades colectivas del aula. -Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen. -Propone ideas en la solución de problemas grupales. 		

3.2.5 Instrumentos de recolección de datos

A. Métodos teóricos:

- **Inducción – Deducción**

Se suele decir que este método parte de lo general a lo particular, de manera que partiendo de unos enunciados de carácter universal y utilizando instrumentos científicos, se infieren enunciados particulares.

Se utilizó para recoger información pertinente, tanto empírica como de las relaciones interpersonales y sobre determinados elementos teóricos que tienen que ver con las variables de estudio.

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

- **Analítico – sintético**

Es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad, este se presenta más en el planteamiento de la hipótesis.

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

B. Métodos empírico:

Las técnicas empleadas en la recolección de datos fueron:

- **Observación sistemática:** Permitió recoger información acerca del desarrollo en el programa.

Consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. Se utilizó esta técnica para ponerse en contacto con el alumno personalmente, observando si comparte, saluda, respeta y se relaciona debidamente con sus compañeros.

- **Sesión de aprendizaje:**

Es el conjunto de actividades que se diseñó y organizó con secuencia lógica y a la vez permitió desarrollar un conjunto de aprendizajes considerados en la Unidad de Aprendizaje.

- **Análisis documental:**

Este medio se utilizó para seleccionar las diferentes fuentes vinculadas a la propuesta pedagógica, definiendo claramente cada una de nuestras variables.

Para el desarrollo de la investigación se consideró necesaria la aplicación de los siguientes instrumentos:

- **Guía de observación:**

Este instrumento tiene como finalidad registrar el desempeño, la socialización y el comportamiento de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria, al

desarrollar los diferentes juegos dramáticos programados, los cuales lo realizaron de manera colectiva con sus compañeros. Se aplicó evaluando a cada niño durante el desarrollo de cada sesión del programa, teniendo en cuenta los ítems señalados con relación a las variables. Dicha recolección se llevó a cabo mediante un registro, donde se evaluó a las cuatro dimensiones:

- Respeto.
- Empatía.
- Asertividad.
- Cooperación

Cada dimensión contiene ítems con un valor máximo de cuatro puntos. La calificación se hizo mediante una escala: nunca (1), a veces (2), muchas veces (3), siempre (4). El puntaje máximo de la prueba fue 100 puntos.

Así como también se establecieron niveles de eficacia que permitieron medir los resultados correspondientes en cada dimensión, los cuales se establecieron teniendo como base el número total de ítems, calificándose en forma literal y numérica, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- AD : Bueno
- A : Regular
- B : Deficiente
- C : Muy deficiente

El puntaje establecido varía de acuerdo al número de ítems definido para cada dimensión.

(Ver anexo N°1)

- **Diseño de sesión:**

Nos permitió organizar las diferentes actividades que se realizaron con los niños, utilizando sus respectivos momentos.

- **Fichaje:**

Es una técnica utilizada especialmente para recolectar y almacenar información. Cada ficha contiene información que le da unidad y valor propio para el sustento de nuestras bases teóricas.

3.2.6 Procedimiento y análisis estadístico de datos:

Para poder comenzar con la presente investigación, se realizó visitas previas a la Institución Educativa para solicitar su permiso, colaboración y así aplicar el trabajo de tesis.

Una vez en aula se utilizó la guía de observación la cual sirvió para recolectar la información de datos, respecto a cuántos alumnos presentan problemas de relaciones interpersonales.

Este instrumento fue válido y confiable, con un puntaje establecido de 100 puntos para la guía de observación que mide el nivel de relaciones interpersonales. Fue validado en su contenido, debido a que cada uno de sus ítems guarda relación con la variable que se pretende medir y esto se obtuvo a través de la evaluación del juicio de expertos y fue confiable pues al aplicarse a ambos grupos en determinadas situaciones se obtuvieron resultados favorables debido a que el instrumento obtuvo la confiabilidad a través del procedimiento del alfa de cronbach.

Así mismo se aplicó el test a los dos grupos; control y experimental, identificando el nivel de aprendizaje en el cual se encontraban, luego se aplicó la propuesta mediante sesiones y finalmente se tomó el

post test a ambos grupos para verificar si la propuesta obtuvo óptimos resultados.

A. Técnicas estadísticas de procesamiento de datos

1. Cuadro o tablas estadísticas:

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

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

2. Gráficos estadísticos

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

3. Fórmulas Estadísticas :

Las siguientes fórmulas corresponden al diseño cuasi experimental y se utilizaron para obtener los diferentes resultados.

A. Promedio o media

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

B. Varianza

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

C. Desviación Estándar

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

D. Coeficiente de variación

$$CV\% = \frac{S}{\bar{X}} \times 100$$

E. Estadístico de prueba

Distribución "t" de student: (para dos grupos, experimental y control)

$$t_v = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1).S_1^2 + (n_2 - 1).S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

4. RESULTADOS:

CUADRO N° 01

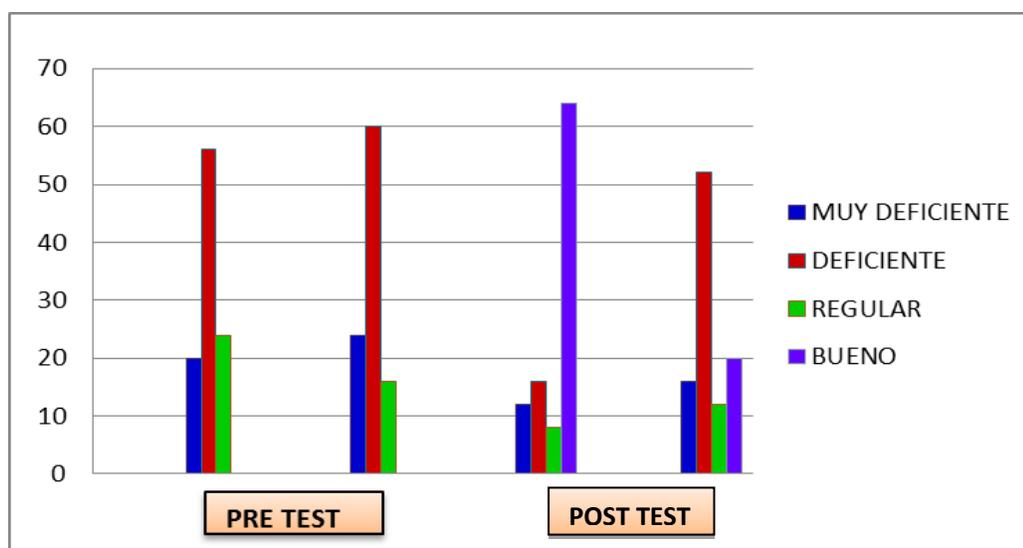
Resultados Comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre, Relaciones Interpersonales correspondientes al Grupo Experimental y Control.

NIVEL	PRE-TEST				POST-TEST			
	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
MUY DEFICIENTE	5	20,0	6	24,0	3	12,0	4	16,0
DEFICIENTE	14	56,0	15	60,0	4	16,0	13	52,0
REGULAR	6	24,0	4	16,0	2	8,0	3	12,0
BUENO	0	0,0	0	0,0	16	64,0	5	20,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0	25	100,0	25	100,0

Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

GRÁFICO N° 01

Resultados comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre Relaciones Interpersonales correspondientes al Grupo Experimental y Control.



Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente cuadro y gráfico N° 01 se muestran los resultados obtenidos del Pre Test y Post Test sobre Relaciones Interpersonales, correspondientes al Grupo Experimental y Control, observando lo siguiente:

- En el Pre-Test el 20% de los alumnos del Grupo Experimental se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 56 % en el Nivel Deficiente, el 24% en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 24% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 60 % en el Nivel Deficiente, el 16 % en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno
- En el Post-Test el 12% de los alumnos del Grupo Experimental se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 16 % en el Nivel Deficiente, el 8% en el Nivel Regular y el 64% en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 16% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 52 % en el Nivel Deficiente, el 12 % en el Nivel Regular y el 20% en el Nivel Bueno.

Esto nos indica que la mayoría de alumnos del Grupo Experimental se ubicaron en el Nivel Bueno; es decir que los alumnos mejoraron sus relaciones interpersonales, mientras que la mayoría de alumnos del Grupo Control se encuentran aún en el Nivel Deficiente; después de la aplicación de la experiencia pedagógica.

CUADRO N° 02

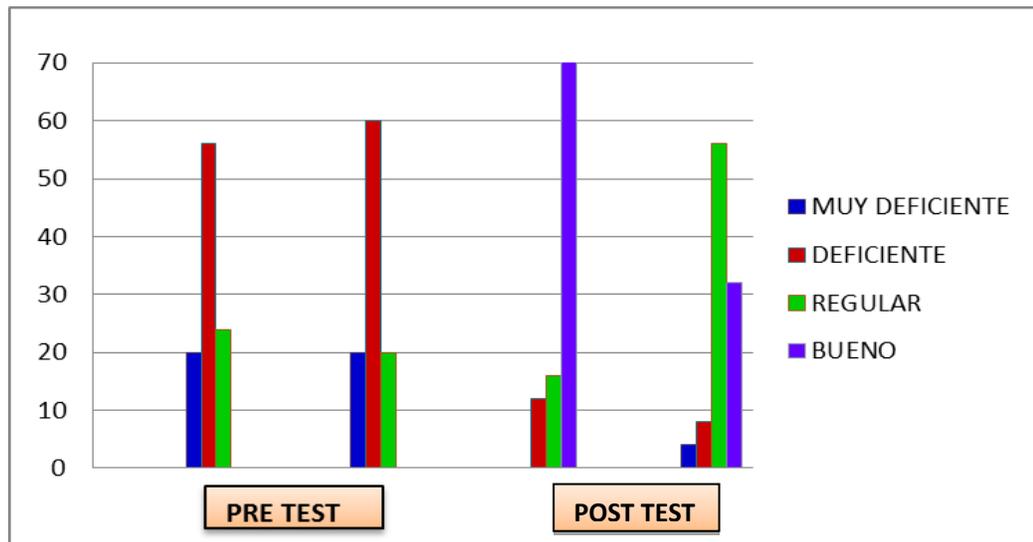
Resultados Comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre la Dimensión Respeto correspondientes al Grupo Experimental y Control.

NIVEL	PRE-TEST				POST-TEST			
	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
MUY DEFICIENTE	5	20,0	5	20,0	0	0,0	1	4,0
DEFICIENTE	14	56,0	15	60,0	3	12,0	2	8,0
REGULAR	6	24,0	5	20,0	4	16,0	14	56,0
BUENO	0	0,0	0	0,0	18	72,0	8	32,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0	25	100,0	25	100,0

Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

GRÁFICO N° 02

Resultados comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre Dimensión Respeto correspondientes al Grupo Experimental y Control.



Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente cuadro y gráfico N° 02 se muestran los resultados obtenidos del Pre Test y Post Test sobre la Dimensión Respeto, correspondientes al Grupo Experimental y Control, observando lo siguiente:

- En el Pre-Test el 20% de los alumnos del Grupo Experimental se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 56 % en el Nivel Deficiente, el 24% en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 20% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 60 % en el Nivel Deficiente, el 20 % en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno
- En el Post-Test se observa que ningún alumno del Grupo Experimental se encuentra en el nivel Muy Deficiente, el 12% se encuentran en el Nivel Deficiente, el 16 % en el Nivel Regular y el 72% en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 4% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 8 % en el Nivel Deficiente, el 56 % en el Nivel Regular y el 32% en el Nivel Bueno.

Esto nos indica que la mayoría de los alumnos del Grupo Experimental se ubicaron en el Nivel Bueno en la Dimensión Respeto, después de la aplicación de la propuesta pedagógica.

CUADRO N° 03

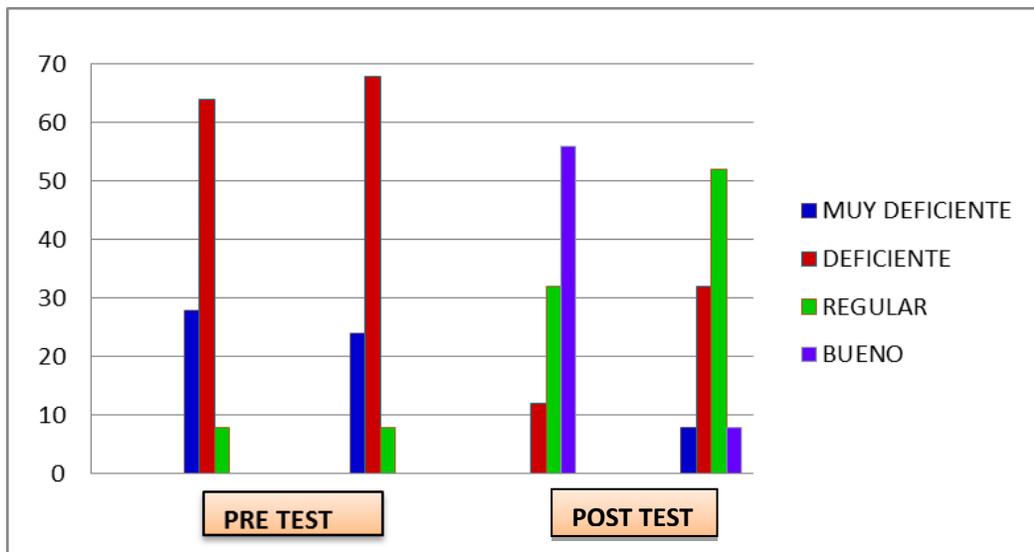
Resultados Comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre la Dimensión Empatía correspondientes al Grupo Experimental y Control.

NIVEL	PRE-TEST				POST-TEST			
	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
MUY DEFICIENTE	7	28,0	6	24,0	0	0,0	2	8,0
DEFICIENTE	16	64,0	17	68,0	3	12,0	8	32,0
REGULAR	2	8,0	2	8,0	8	32,0	13	52,0
BUENO	0	0,0	0	0,0	14	56,0	2	8,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0	25	100,0	25	100,0

Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

GRÁFICO N° 03

Resultados comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre Dimensión Empatía correspondientes al Grupo Experimental y Control.



Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente cuadro y gráfico N° 03 se muestran los resultados obtenidos del Pre Test y Post Test sobre la Dimensión Empatía, correspondientes al Grupo Experimental y Control, observando lo siguiente:

- En el Pre-Test el 28% de los alumnos del Grupo Experimental se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 64 % en el Nivel Deficiente, el 8% en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 24% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 68 % en el Nivel Deficiente, el 8 % en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno
- En el Post-Test se observa que ningún alumno del Grupo Experimental se encuentra en el nivel Muy Deficiente, el 12% se encuentran en el Nivel Deficiente, el 32 % en el Nivel Regular y el 56% en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 8% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 32% en el Nivel Deficiente, el 52 % en el Nivel Regular y el 8% en el Nivel Bueno.

Esto nos indica que la mayoría de los alumnos del Grupo Experimental se ubicaron en el Nivel Bueno en la Dimensión Empatía, después de la aplicación de la propuesta pedagógica.

CUADRO N° 04

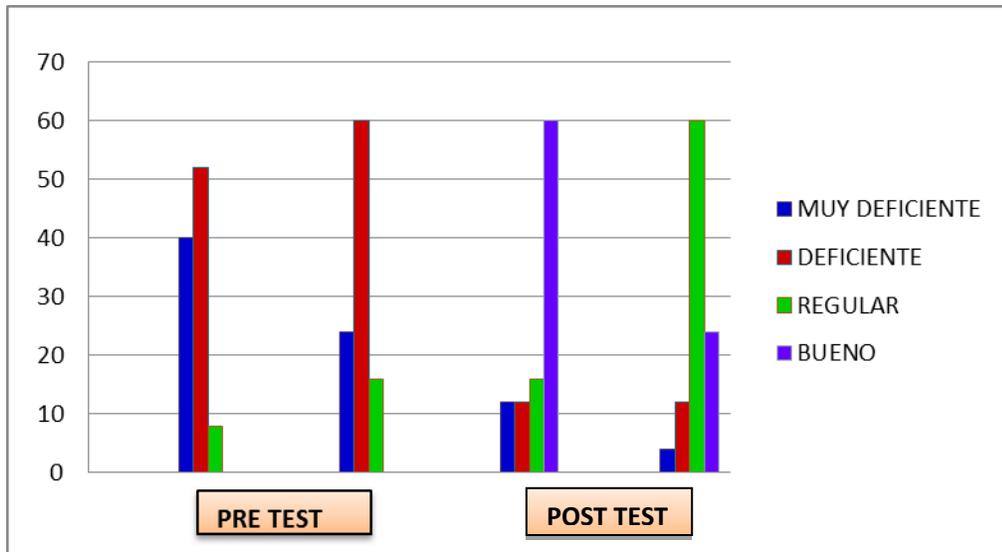
Resultados Comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre la Dimensión Asertividad correspondientes al Grupo Experimental y Control.

NIVEL	PRE-TEST				POST-TEST			
	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
MUY DEFICIENTE	10	40,0	6	24,0	3	12,0	1	4,0
DEFICIENTE	13	52,0	15	60,0	3	12,0	3	12,0
REGULAR	2	8,0	4	16,0	4	16,0	15	60,0
BUENO	0	0,0	0	0,0	15	60,0	6	24,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0	25	100,0	25	100,0

Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

GRÁFICO N° 04

Resultados comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre Dimensión Asertividad correspondientes al Grupo Experimental y Control.



Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente cuadro y gráfico N° 04 se muestran los resultados obtenidos del Pre Test y Post Test sobre la Dimensión Asertividad, correspondientes al Grupo Experimental y Control, observando lo siguiente:

- En el Pre-Test el 40% de los alumnos del Grupo Experimental se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 52 % en el Nivel Deficiente, el 8% en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 24% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 60 % en el Nivel Deficiente, el 16 % en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno
- En el Post-Test se observa que el 12% de los alumnos del Grupo Experimental se encuentra en el nivel Muy Deficiente, el 12% se encuentran en el Nivel Deficiente, el 16 % en el Nivel Regular y el 60% en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 4% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 12% en el Nivel Deficiente, el 60 % en el Nivel Regular y el 24% en el Nivel Bueno.

Esto nos indica que la mayoría de los alumnos del Grupo Experimental se ubicaron en el Nivel Bueno en la Dimensión Asertividad, después de la aplicación de la propuesta pedagógica.

CUADRO N° 05

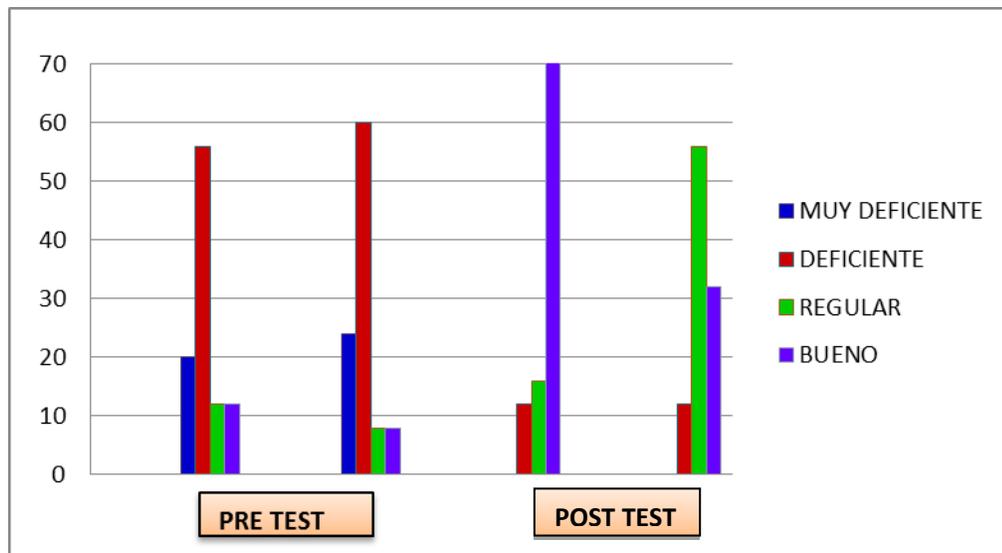
Resultados Comparativos del Pre-Test y Post-Test sobre la Dimensión Cooperación correspondientes al Grupo Experimental y Control.

NIVEL	PRE-TEST				POST-TEST			
	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
MUY DEFICIENTE	5	20,0	6	24,0	0	0,0	0	0,0
DEFICIENTE	14	56,0	15	60,0	3	12,0	3	12,0
REGULAR	3	12,0	2	8,0	4	16,0	14	56,0
BUENO	3	12,0	2	8,0	18	72,0	8	32,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0	25	100,0	25	100,0

Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

GRÁFICO N° 05

Resultados comparativos del Pre-Test y Post-Test, sobre Dimensión Cooperación correspondientes al Grupo Experimental y Control.



Fuente: Aplicación de Pre y Post Test a los alumnos del 6° grado.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente cuadro y gráfico N° 05 se muestran los resultados obtenidos del Pre Test y Post Test sobre la Dimensión Cooperación, correspondientes al Grupo Experimental y Control, observando lo siguiente:

- En el Pre-Test el 20% de los alumnos del Grupo Experimental se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 56 % en el Nivel Deficiente, el 12% en el Nivel Regular y en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control el 20% de los alumnos se encuentran en el Nivel Muy Deficiente, el 60 % en el Nivel Deficiente, el 20 % en el Nivel Regular y ningún alumno en el Nivel Bueno
- En el Post-Test se observa que ningún alumno del Grupo Experimental se encuentra en el nivel Muy Deficiente, el 12% se encuentran en el Nivel Deficiente, el 16 % en el Nivel Regular y el 72% en el Nivel Bueno. Mientras que en el Grupo Control ningún alumno se ubica en el Nivel Muy Deficiente, el 12 % en el Nivel Deficiente, el 56 % en el Nivel Regular y el 32% en el Nivel Bueno.

Esto nos indica que la mayoría de los alumnos del Grupo Experimental se ubicaron en el Nivel Regular en la Dimensión Cooperación, después de la aplicación de la propuesta pedagógica.

CUADRO N° 06

Indicadores Estadísticos del Pre-Test y Post Test sobre las Relaciones Interpersonales, correspondientes al Grupo Experimental y Control

INDICADORES ESTADÍSTICOS	PRE TEST		POST TEST	
	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
PROMEDIO	25	28	65	48
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	5	4	7	5
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	20	14	11	11

Fuente: Aplicación de Pre Test a los alumnos del 6° grado.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro N° 06 se muestran los resultados comparativos del Pre Test y Post Test sobre las Relaciones Interpersonales, correspondientes al Grupo Control y Experimental; observando lo siguiente:

- En el Pre Test el puntaje promedio alcanzado por el Grupo Experimental es de 25 puntos y de Grupo Control 28 puntos. Esto nos indica que ambos grupos se encuentran en el Nivel Deficiente, La desviación del Grupo Experimental es de 5 puntos y del Grupo Control es de 4 puntos, el Coeficiente de Variación es de 20% en el grupo experimental y de 14% en el Grupo Control. Esto nos indica que ambos grupos son homogéneos, antes de empezar la experiencia pedagógica.
- El puntaje promedio alcanzado por el Grupo Experimental es de 65 puntos y del Grupo Control 48 puntos. Esto nos indica que el grupo experimental en promedio se encuentra en el Nivel Bueno Respecto a las Relaciones Interpersonales, la desviación del Grupo Experimental es de 7 puntos y del Grupo Control es de 5 puntos, el Coeficiente de Variación de ambos grupos es de 11%..

CUADRO N° 07

Indicadores Estadísticos del Pre Test y Post Test por Dimensiones de las Relaciones Interpersonales, correspondientes al Grupo Experimental y Control.

INDICADORES ESTADÍSTICOS	PRE TEST								POST TEST							
	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	R.	E.	A.	C.	R.	E.	A.	C.	R.	E.	A.	C.	R.	E.	A.	C.
PROMEDIO	11	5	6	5	11	6	5	6	27	13	14	14	19	9	8	9
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	3	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	1	2
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	27	20	33	20	18	33	20	33	11	15	14	21	11	22	13	22

Fuente: Aplicación de Pre Test a los alumnos del 6° grado.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

- En el Pre Test el promedio alcanzado por el Grupo Experimental es de 11, 5, 6 y 5 puntos de las dimensiones respeto, empatía, asertividad y cooperación respectivamente y del grupo control es 11, 6, 5 y 6 puntos. Esto nos indica que ambos grupos se encuentran en el Nivel Deficiente, la desviación de los puntajes del Grupo experimental es de 3, 1, 2 y 1 puntos de las dimensiones respeto, empatía, asertividad y cooperación del grupo control es 2, 2, 1 y 2 puntos. Esto nos indica que las calificaciones alcanzadas por ambos grupos se encuentran ligeramente dispersos; por lo tanto son significativos, la desviación porcentual del grupo experimental respecto al puntaje promedio es de 27%, 20%, 33% y 20% de las dimensiones respeto, empatía, asertividad y cooperación respectivamente y del Grupo Control 18%, 33%, 20% y 33%. Esto nos indica que ambos grupos son homogéneos.
- En el Post Test el promedio alcanzado por el Grupo Experimental es de 27, 13, 14 y 14 puntos de las dimensiones respeto, empatía, asertividad y cooperación respectivamente y del grupo control es 19, 9, 8 y 9 puntos. Esto nos indica que ambos grupos se encuentran en el Nivel

Regular, la desviación de los puntajes del Grupo experimental es de 3, 2, 2 y 3 puntos de las dimensiones respeto, empatía, asertividad y cooperación del grupo control es 2, 2, 1 y 2 puntos. Esto nos indica que las calificaciones alcanzadas por ambos grupos se encuentran ligeramente dispersos; por lo tanto son significativos, la desviación porcentual del grupo experimental respecto al puntaje promedio es de 11%, 15%, 14% y 21% de las dimensiones respeto, empatía, asertividad y cooperación respectivamente y del Grupo Control 11%, 22%, 13% y 22%. Esto nos indica que ambos grupos son homogéneos.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS:

- Al observar los resultados obtenidos en el Post Test se muestra que el programa de Juegos Dramáticos influyó significativamente en las Relaciones Interpersonales (grupo experimental 64%) al mejorar los alumnos del grupo experimental; esto según Faure G. (1984), nos dice, que gracias al juego dramático el niño puede ejercer una tendencia inventiva, imaginativa, en una palabra creadora que está inscrita en cada uno como cada necesidad y esto produce que los alumnos se expresen ante los demás con un deleite, a través de gestos y/o palabras. Así mismo Bullon, A. (1989) al hablar de juego dramático hace referencia al medio de expresión, como auténticas representaciones de determinados aspectos de la realidad del niño, siempre los más urgentes e inquietantes, se trata de vivencias personales que una vez que se manifiestan se convierten en expresiones que varían en medida que sus experiencia aumentan.
- Así mismo los resultados observados en las dimensiones respeto (grupo experimental 72%), empatía (grupo experimental 56%), asertividad (grupo experimental 60%) y cooperación (grupo experimental 72%) se confirman cuando Kierhne M. (2002), sostiene que las relaciones interpersonales permiten al niño asimilar los papeles y las normas que dicta la sociedad y es considerado como algo esencial para el desarrollo de la persona: proporcionan a los niños la oportunidad de aprender y efectuar estrategias textuales que pueda influir de forma crítica en su posterior adaptación social. También sostiene que, en el campo de las relaciones interpersonales, las conductas consideradas de pronto social del individuo, como son los saludos, presentaciones, los favores y un grupo de conductas llamados de cortesía y amabilidad que comprenden los comportamientos que las personas (niños y adultos) deben utilizar en sus relaciones sociales diarias para que vuestros intercambios sociales sean más amables, agradables, cordiales y llevaderos.

5.1 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

5.1.1 Formulación de la hipótesis:

$H_0: \mu_e = \mu_c$: No existe diferencia significativa entre los puntajes promedios del grupo experimental y control.

$H_1: \mu_e \neq \mu_c$: Existe una diferencia significativa entre los puntajes promedios del grupo experimental y control.

5.1.2 Determinación del grado de libertad:

$$G.L. = (n_1 + n_2 - 2)$$

$$G. L. = 25 + 25 - 2$$

$$G. L. = 48$$

5.1.3 Determinación del nivel de significancia:

Para un Nivel de Significancia del 5%:

$$\alpha = 0.05$$

$$G.L (48) = 1.61$$

Relaciones Interpersonales

$$T. Experimental = 6,78$$

$$T. Tabular = 1,61$$

$$T. Experimental > T. Tabular$$

$$6,78 > 1,61$$

a. Dimensión Respeto

T. Experimental	=	4,87
T. Tabular	=	1,61
T. Experimental	>	T. Tabular
4,87	>	1.61

b. Dimensión Empatía

T. Experimental	=	8,42
T. Tabular	=	1,61
T. Experimental	>	T. Tabular
8,42	>	1.61

a. Dimensión Asertividad

T. Experimental	=	6,75
T. Tabular	=	1,61
T. Experimental	>	T. Tabular
6,75	>	1.61

b. Dimensión Cooperación

T. Experimental	=	9,79
T. Tabular	=	1,61
T. Experimental	>	T. Tabular
9,79	>	1.61

5.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

- Respecto al desarrollo de las relaciones interpersonales, al aplicar la prueba “t” a un nivel de significancia del 5% se observa que el “t” calculado (6,78) es mayor que el “t” tabular (1,61). Eso nos indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; por lo tanto, la aplicación del programa de juegos dramáticos influye significativamente en las relaciones interpersonales.
- Respecto a la dimensión respeto, al aplicar la prueba “t” a un nivel de significancia del 5%, se observa que el “t” calculado (4,87) es mayor que el “t” tabular (1,61). Eso nos indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica; por lo tanto, la aplicación del programa de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión respeto.
- Respecto a la dimensión empatía, al aplicar la prueba “t” a un nivel de significancia del 5%, se observa que el “t” calculado (8,42) es mayor que el “t” tabular (1,61). Eso nos indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica; por lo tanto, la aplicación del programa de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión empatía.
- Respecto a la dimensión asertividad, al aplicar la prueba “t” a un nivel de significancia del 5%, se observa que el “t” calculado (6,75) es mayor que el “t” tabular (1,64). Eso nos indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica; por lo tanto, la aplicación del programa de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión asertividad.
- Respecto a la dimensión de cooperación, al aplicar la prueba “t” a un nivel de significancia del 5%, se observa que el “t” calculado (9,79) es mayor que el “t” tabular (1,61). Eso nos indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica; por lo tanto, la aplicación del programa de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión cooperación.

6. PROPUESTA PEDAGÓGICA:

“PROGRAMA DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”
- 1.2. Dirección de la I.E. : Av. Metropolitana s/n El Cortijo –Trujillo
- 1.3. Participantes : 25 alumnos del sexto grado.
- 1.4. Total de horas : Cuarenta (40) horas
- 1.5. Horas semanales : Cuatro (4) horas
- 1.6. Investigadora : Br. Julissa Selene Mayanga Micha
- 1.7. Asesora : Dr. Luis Cabrera Vértiz

II. FUNDAMENTACIÓN:

Actualmente en la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de acuerdo a los antecedentes mencionados, en el nivel primario se ha observado que la mayoría de los niños son pocos sociables con sus compañeros.

Para ello el presente programa educativo tiene la finalidad de mejorar las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado de Educación Primaria, tomándose en cuenta que dichos niños muestran dificultades para expresar sus sentimientos, comprender a los demás, muestran rechazo al compartir y ayudar, no respetan turnos para conversar, no dejan terminar la conversación y al establecer relaciones con los demás.

Esta propuesta guarda relación con el Área de Personal Social, que se sustenta en los siguientes principios establecidos en el Diseño Curricular Nacional:

- Contribuir al desarrollo integral del estudiante como persona y como miembro activo de la sociedad.

- Desarrollar las dimensiones cognitiva, afectiva y social de los estudiantes en permanente interacción con el contexto socio-cultural.
- Reconocimiento y valoración de sí mismo y de las otras personas.
- Desarrollar en los estudiantes habilidades sociales, actitudes y valores para contribuir a la construcción de una convivencia democrática en la escuela y la familia.

En este sentido se ha creído conveniente la aplicación del mencionado programa incidiendo específicamente en las dimensiones de respeto, empatía, asertividad y cooperación; utilizando para ello como estrategia metodológica las actividades de juegos dramáticos, donde se dio hincapié a desarrollar dichas dimensiones en cada sesión de clase relacionando cada tema con la dimensión a evaluar para poder obtener un mejor resultado.

PRINCIPIOS:

El programa se fundamenta también en los siguientes principios:

- **PRINCIPIO DE MOTIVACION:** Según Bruner J. (1996) el docente debe despertar el interés y la atención de los alumnos en el desarrollo de las habilidades sociales y su importancia en el aspecto personal y social, generando en los alumnos el deseo para aprender.
- **PRINCIPIO DE SOCIALIZACION:** Según Vigotsky L. (1998) permite que los niños durante las actividades enfrenten nuevos retos, intercambien opiniones y experiencias previas, ensayen soluciones y logren propósitos comunes ya que permitirá descubrir los conocimientos que posee cada estudiante y ayudarse entre ellos.
- **PRINCIPIO REALISTA:** Según Rogers C. (1975) la elaboración de las estrategias deberán estar relacionadas con la realidad concreta se deberá conocer y recoger las experiencias vivenciales de los alumnos,

ya que ello permitirá afrontar problemas de intereses del alumno y buscar sus soluciones.

- **PRINCIPIO DE LIBERTAD:** Según Goleman D. (1998) este principio se basa en crear un ambiente de confianza y libertad de manera que el educando pueda sentirse seguro y así mismo crear un clima de respeto mutuo y compañerismo lo cual permitirá la participación activa de todos los alumnos.

- **PRINCIPIO DE AFECTIVIDAD,** ello significa que el programa tiene en cuenta al niño y niña como los principales protagonistas de su aprendizaje y el desarrollo o potenciación de sus relaciones interpersonales. Tal principio se dinamiza mediante la participación racional y consciente a través del juego y otras alternativas pertinentes que la didáctica ofrece.

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

COMPETENCIA:	Se reconoce como una persona valiosa así como a los otros e interactúa demostrando actitudes de respeto y trato igualitario a las personas, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación, en la convivencia cotidiana.
CAPACIDADES:	<p>Establece relaciones armónicas entre las personas que le rodean.</p> <p>Establece conversaciones amigables respetando las opiniones de sus compañeros.</p> <p>Identifica y cumple las normas de convivencia al socializar en grupos.</p>
ACTITUDES:	<p>Demuestra respeto hacia sí mismo y hacia las otras personas.</p> <p>Demuestra actitudes solidarias ayudando a sus compañeros de aula.</p> <p>Respeto las opiniones de sus compañeros.</p>

IV. ESTRUCTURA TEMÁTICA:

SEMANAS	SESIONES	ACTIVIDAD
1º	01	Reunión con los alumnos.
	02	Administración del pre test.
2º	03	La leyenda.
	04	Parábolas del buen samaritano
3º	05	El folklore
	06	Conociendo la vida de Jesús
4º	07	Seguridad Vial
	08	Conociendo los milagros de Jesús
5º	09	Primeros auxilios en caso de accidentes de tránsito
	10	Los sacramentos
6º	11	Conociendo los valores morales
	12	Valoramos los derechos humanos
7º	13	Conociendo la equidad de género
	14	Valorando los derechos del niño
8º	15	Comprendo textos narrativos
	16	Mi obra teatral (ejercicios previos para una dramatización)
9º	17	Mi obra teatral” (puesta en escena)
	18	Socialización
10º	19	Reunión con los alumnos.
	20	Administración del post test.

V. PROGRAMACIÓN:

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	CONTENIDOS	DIMENSIÓN PRIORIZADA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	INDICADORES A EVALUAR	INSTRUM.
01	“La leyenda”	90´	- Definición. - Ejemplos.	- Cooperación	Reconoce las principales leyendas de su comunidad a través de dramatizaciones.	- Representa las principales leyendas de su comunidad.	Guía de observación.
02	“Parábolas del buen samaritano”	90´	- Texto bíblico. - Reflexión.	- Empatía	Reflexiona sobre el amor al prójimo a través de dramatizaciones.	- Escenifica casos de la actualidad que se comparen a la parábola estudiada. - Respeta las ideas de los demás.	Guía de observación
03	“El folklore”	90´	- Definición. - Ejemplos	- Asertividad - Respeto	Identifica las principales danzas folklóricas de su comunidad a través de escenificaciones con títeres.	- Representa las principales danzas de su comunidad con títeres. - Acepta a su compañeros son discriminarlos.	Guía de observación
04	“Conociendo la vida de Jesús”	90´	- Texto bíblico. - Reflexión.	- Respeto. - Cooperación	Valora los hechos más importantes de la vida de Jesús a través de dramatizaciones con mímicas.	- Representa los principales hechos de la vida de Jesús. - Es solidario con las necesidades de su prójimo.	Guía de observación
05	“Seguridad Vial”	90´	- Definición. - Prevención.	- Respeto. - Cooperación	Reconoce las normas de tránsito del peatón, conductor y pasajero a través de la escenificación con títeres.	- Representa casos de la actualidad de seguridad vial con títeres. - Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.	Guía de observación
06	“Conociendo los milagros de Jesús”	90´	- Texto bíblico. - Reflexión	- Asertividad. - Cooperación	Valora los milagros de Jesús a través de dramatizaciones.	- Escenifica los milagros de Jesús. - Acepta sugerencias de sus compañeros sin enojarse.	Guía de observación
07	“Primeros auxilios en caso de accidentes de tránsito”	90´	- Definición. - Casos actuales.	- Empatía - Cooperación	Identifica los pasos que se deben tener en cuenta en caso de accidentes de tránsito a través de dramatizaciones.	- Representa caso de actualidad donde se de los primeros auxilios. - Considera los problemas de sus compañeros como si fuera los suyos.	Guía de observación

08	“Los sacramentos”	90´	- Texto bíblico. - Reflexión.	- Empatía - Cooperación	Reflexiona sobre los sacramentos en su vida a través de dramatizaciones.	- Escenifica los sacramentos en la vida diaria. - Reconoce el esfuerzo de sus compañeros.	Guía de observación
09	“Conociendo los valores morales”	90´	- Definición. - Ejemplos.	- Empatía - Asertividad - Cooperación - Respeto	- Reflexiona sobre la formación de valores en su vida diaria a través de escenificación con títeres.	- Escenifica casos donde se de los valores en la actualidad. - Expresa su punto de vista sobre las actitudes de sus compañeros sin ofenderlos.	Guía de observación
10	“Valoramos los derechos humanos”	90´	- Definición. - Ejemplos.	- Cooperación - Respeto	- Valora y respeta los derechos humanos a través de dramatizaciones.	- Representa los principales derechos humanos.	Guía de observación
11	“Conociendo la equidad de género”	90´	- Definición. - Casos escenificados.	- Asertividad - Respeto	- Respeta y valora la equidad de género a través de dramatizaciones.	- Escenifica casos donde se de la equidad de género. - Se integra a diferentes grupos sin importar su género.	Guía de observación
12	“Valorando los derechos del niño”	90´	- Definición. - Ejemplos actuales.	- Empatía - Asertividad - Cooperación Respeto	- Identifica y valora los derechos del niño a través de dramatizaciones.	- Representa los principales derechos del niño. - Considera los principales derechos del niño. - Considera los derechos de sus compañeros como si fueran suyos.	Guía de observación
13	“Comprendo textos narrativos”	90´	- Definición. - Ejemplos.	- Empatía - Asertividad - Cooperación Respeto	- Reconoce las estrategias para la comprensión de textos narrativos a través de escenificaciones con títeres.	- Representa cuentos o fábulas con títeres. - Participa activamente en grupo.	Guía de observación
14	“Mi obra teatral” (ejercicios previos para una dramatización)	3 horas	- Ejercicios.	- Empatía - Asertividad - Cooperación Respeto	- Realiza ejercicios previos para una dramatización.	- Participa activamente en la realización de ejercicios previos para dramatizar.	Guía de observación
15	“Mi obra teatral” (puesta en escena)	6 horas	- Dramatización	- Empatía - Asertividad - Cooperación Respeto	- Representa una obra teatral.	- Representa un personaje en la obra teatral. - Asume responsabilidades.	Guía de observación

VI. DEFINICION DE LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA.

La experiencia pedagógica se define como un conjunto de acciones que el docente y los alumnos realizaron en el aula, dentro de la ejecución de una serie de sesiones de aprendizaje debidamente secuenciadas y organizadas, en las cuales se desarrollaron una variedad de actividades divertidas y dinámicas en base a la utilización de un programa de juegos dramáticos, donde los alumnos del sexto grado de educación primaria tuvieron la oportunidad de integrarse, respetar sus ideas, compartir materiales, ayudarse mutuamente, con el propósito de mejorar sus relaciones interpersonales de respeto, empatía, asertividad y cooperación en su aula, la escuela y su hogar.

VII. DESCRIPCION DE LA EXPERIENCIA:

- SECUENCIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Cada sesión de aprendizaje se realizó teniendo en cuenta los siguientes momentos.

FASES	TIEMPO
<p>1° INICIO: PREPARACION DEL APRENDIZAJE.</p> <p>En esta fase, lo fundamental es promover un clima agradable, despertar y mantener la expectativa (motivación) la disposición socio afectivo de los estudiantes y con ello busca explorar y activar lo que ya sabe el alumno (saberes previos).</p> <p>Las tareas más importantes pueden ser: organizar el grupo y los materiales, registrar la asistencia, informar a los alumnos acerca de los propósitos de la clase y las actividades a realizar (debe ser breve, sencilla y clara), cognitivos y socio emocionales.</p> <p>Se busca preparar al alumno para asumir tareas y retos de aprendizaje para las siguientes fases.</p>	20'

<p>2° PROCESO: DESARROLLO DEL APRENDIZAJE.</p> <p>Constituye el conjunto de actividades de aprendizaje dedicadas a conseguir el propósito o intencionalidad de la sesión. Aquí las actividades de interacción social tienen mayor grado de complejidad y son de más intensidad ya que se integran los nuevos contenidos. (Lo que no sabe el alumno). En esta fase se trabajó el desarrollo de capacidades y habilidades sociales y cognitivas a través del juego dramático.</p> <p>Las tareas más importantes son: el tratamiento adecuado del contenido de aprendizaje, el uso de estrategias metodológicas pertinentes y variadas, la propuesta de situaciones dramáticas (actividades o tareas motoras que promueven un conjunto de interacciones entre el docente, los estudiantes y material educativo), la organización del grupo, la utilización de materiales, el control y los feedbacks (refuerzos para el aprendizaje).</p>	55´
<p>3° SALIDA: CONSOLIDACIÓN DEL APRENDIZAJE.</p> <p>Constituye la etapa de la aplicación de los nuevos aprendizajes (evaluación), y generar compromisos de aprendizaje (tareas de reforzamiento). Se deben realizar actividades de reflexión (actividades metacognitivas) generando preguntas como: ¿Cómo me sentí? ¿Cómo me sentí al representar el personaje?, análisis y breve comentario sobre su participación en la sesión.</p>	15´
<p>TOTAL</p>	90´

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

La investigación titulada: “Aplicación de un Programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, se ejecutó satisfactoriamente en 15 sesiones de clases que fueron apoyadas por las demás sesiones que se dictaron en el transcurso del proceso pedagógico; las clases tuvieron tres momentos principales que son inicio, proceso y salida; teniendo en cuenta la evaluación y retroalimentación constante, sin embargo, en el momento de la práctica y la extensión es donde se valora de manera más sistemática el desarrollo de las relaciones interpersonales, donde se utilizó para ello una guía de observación.

Dentro de la propuesta pedagógica, se tuvo en cuenta trabajar las dramatizaciones con personajes, con títeres y pantomimia; por medio del cual los niños pudieron expresarse interiorizando su personaje y así dejaron la timidez de lado y relacionarse mejor con los demás.

Las primeras sesiones se trabajaron con dramatizaciones de personajes como: “La leyenda”, “El buen Samaritano”, luego fueron complementando con otras sesiones como: “Milagros de Jesús”, “Primeros auxilios en caso de accidentes de tránsito”, “Sacramentos”, “Derechos Humanos”, “Equidad de género” y “Derechos del Niño”.

Las sesiones de dramatizaciones con personajes se intercalaron con dramatizaciones con títeres que fueron: “El folklore”, “Seguridad Vial”, “Valores Morales” y “Textos narrativos”, los cuales al igual que las sesiones anteriores fueron interactivos, pues los niños pudieron crear sus vestimentas, adaptar sus escenas y así compartir y cooperar con sus compañeros.

Una de las sesiones planificadas en la propuesta pedagógica se realizó a través de pantomimia o dramatizaciones con mímicas, esta fue “La vida de Jesús”, que tuvo como finalidad que los niños puedan desarrollar mejor su expresión corporal y facial.

Finalmente se trabajó una obra teatral sobre “La llegada de Takaynamo”, en dos sesiones de aprendizaje, en la primera se realizó ejercicios previos para una dramatización y en la segunda la puesta en escena en público; con la finalidad de integrar a todos los alumnos, pues normalmente se trabaja con dos grupos pequeños en aula, pero esta vez fue en conjunto con todos ellos, de esta manera demostraron la mejora que tuvieron en sus relaciones interpersonales; esto fue el resultados del fruto del trabajo que se realizó en las sesiones aplicadas anteriormente.

Para la aplicación de la tesis se utilizó diversos materiales para mantener el interés de los alumnos durante todo el desarrollo de la sesión de clase.

La mayoría de veces en el “inicio” se hizo una dramatización como motivación de la clase en donde se utilizó vestimentas como: túnicas, faldones, gorros, cosa de hogar y diferentes accesorios utilizados de acuerdo al momento y el lugar que se quiera dramatizar, así también se utilizó un reproductor de sonido para darle una mejor interpretación a la dramatización, todo esto se hizo para dar ejemplo a los niños de lo que iban a realizar más adelante.

Durante el “proceso” para acompañar la explicación del tema y lograr una mejor comprensión se utilizó recursos tales como: pizarra, plumones, imágenes, impresos, cuadernos, láminas, etc.; teniendo en cuenta la correcta utilización de estos y el tiempo respectivo, lo normal era que se trate de dar la información básica para que después en la práctica extraigan todo el conocimiento que han dejado fluir en sus dramatizaciones.

Ya en el momento en que los alumnos tenían que realizar su participación no solo utilizaban los materiales empleados en la motivación; sino que también junto con ellos confeccionaban su propia vestimenta utilizando material que se encontraba dentro del aula como: papelógrafos, hojas de color y bond, goma, cinta, colores, plumones, etc. Con ellos se pudo crear diversas cosas como: bigotes, gorros, maletas, símbolos de semáforo, objetos de policía, objetos de la cruz roja, vestimenta de la cultura chimú, etc. Las cuales ayudaban a identificarse mejor con el personaje que se desea imitar.

Así como también se acompañó en las dramatizaciones con juguetes y vestimenta traídos por los propios alumnos como: autos, muñecas, mandiles, sombreros, etc. Todo esto ayudó a que los niños se sientan identificados con el personaje que le tocaba representar y así dar buenos resultados.

Antes de realizar las escenificaciones formaron grupos a través de diversas dinámicas utilizando una cajita de cartón forrada con microporoso a la que llamamos: “la cajita mágica”; dando también las respectivas indicaciones para el trabajo grupal, como el trabajar en orden, generar la participación de todos los integrantes del grupo y valorar la opinión de todos y si de alguna manera hay un problema en grupo tratar de solucionarlo entre todos manteniendo una actitud positiva.

Una vez formados en grupos utilizaron también sus propios útiles escolares como: cuadernos, lapiceros, hoja bond, lápiz, borrador, etc.; en donde se procedía a la planificación de lo que se quería dramatizar.

En el momento de dramatizar un primer grupo salía por sorteo y los demás tenían que estar atentos a lo que iba a dar a conocer, de esa manera se veían los errores que no se debían repetir, daban sus críticas constructivas guiadas por el docente para mejorar el trabajo presentado.

En todo el proceso de aprendizaje se tuvo en cuenta el apoyo del docente hacia los alumnos, es decir se aclaraban constantemente sus dudas y dándoles algunas ideas para sus dramatizaciones.

En cuanto a las evaluaciones, se tuvo que estar evaluando constantemente el proceso de su aprendizaje y también lo actitudinal; para ello se utilizó una guía de observación. Pero también ellos mismos se evaluaban de forma individual o en grupo, teniendo en cuenta el trabajo que realizaban dentro del grupo.

Al final de cada clase se daban a conocer los puntos en que se pueden ir mejorando en sus dramatizaciones y de esa manera también en lo actitudinal.

En el inicio algunos niños no eran capaces de pararse delante de los demás y expresar lo que siente y si lo hacían era por obligación de la docente; por otro lado se encontraban muy despreocupados por relacionarse con todos, pues la mayoría solo se relacionaba de buena manera con su grupo respectivo, ya sea de hombres

o mujeres, también preferían no hablar delante de todos aunque sean desaprobados y adoptaban conductas agresivas en muchos casos, pero eso fue cambiando paulatinamente con la aparición de la propuesta, pues se hacía que siempre cambien los integrantes del grupo que se habían formado en clase y de paso la formación de nuevos grupos en el aspecto actitudinal y en lo cognitivo también, pues aprendían más rápido y de forma divertida.

En nuestro instrumento de evaluación se consideró cuatro dimensiones muy importantes, los cuales son: el respeto, la empatía, la asertividad y la cooperación; todos ellos son parte de las relaciones interpersonales. Estos fueron propuestos en 25 ítems, valorados desde 1 al 4 considerados como muy deficiente, deficiente, regular y bueno; de esta manera en el pre test se pudo conocer el promedio que tenían y así mismo en el post test se notaba la mejoría que habían tenido.

En las dimensiones mencionadas anteriormente, en general quiere decir que mejoraron sus relaciones interpersonales y eso se pudo dar a notar en el último trabajo grupal que se realizó con los niños en el aula con la representación de la llegada de Tacaynamo; pues trabajaron toda el aula junta dando un buen resultado.

Aunque en el transcurso de la aplicación y realización de esta propuesta no fue fácil trabajar con los niños, se logró muy buenos resultados. Se mencionó que hubo algunas dificultades en cuanto al tiempo que utilizaban los niños para organizarse, generando muchas veces un poco de desorden pero que gracias a la intervención se podía remediar los casos que sucedían.

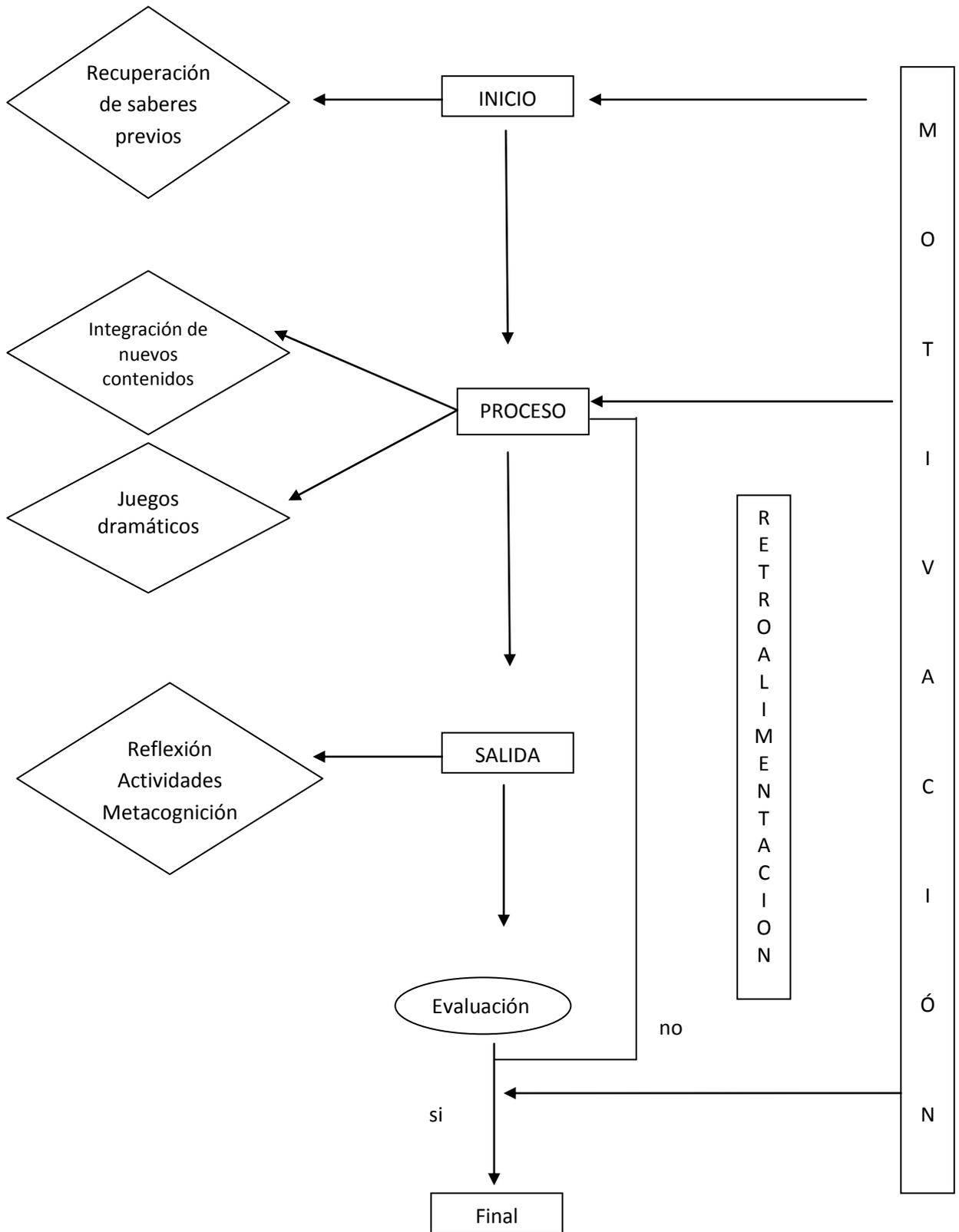
Los resultados alcanzados fueron notables, pues habían alumnos que no querían ni levantar la mano para participar y mucho menos hablar cuando le preguntaban algo; en cambio ahora casi la mayoría de los niños desean participar y tener más contacto con sus compañeros en el trabajo grupal.

Se logró así que los niños desarrollen su formación personal y actitudinal como aprender normas de respeto, ponerse en el lugar de otro, mantener respuestas activas y positivas ante un problema que se presente y cooperar activamente en el trabajo grupal o en todo el salón.

Por todo esto se llega a la conclusión que la aplicación del programa de juegos dramáticos es importante en el proceso de aprendizaje y convivencia de los alumnos, pues ayudan a expresar lo que sienten, a sentirse como el personaje que representan y así valorar el trabajo de los demás, teniendo en cuenta que en un grupo todos los integrantes son muy importantes y merecen respeto, también es importante que mantengan una comunicación horizontal o más directa con los alumnos, conociendo así más de ellos y de esta manera crear un clima de confianza y ayudar a mejorar los aspectos que no dejan al niño expresarse libremente.

De este modo se cumplió con el principal objetivo, la cual no solo fue formar a los educandos en el aspecto cognitivo sino también en lo actitudinal, logrando así la formación integral de su personalidad, la socialización y el buen desenvolvimiento académico de los niños.

SINTESIS OPERATIVO GRÁFICA



7. CONCLUSIONES

- La aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos mejoró significativamente en las Relaciones Interpersonales, en relación a las dimensiones de respeto, empatía, asertividad y cooperación; esto se evidencia al comparar y observar que el "t" calculado (6,78) es mayor que el "t" tabular (1,61).
- La aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos mejoró significativamente en la dimensión de Respeto, ahora los alumnos saludan a las personas, respetan las ideas y opiniones de los demás, piden las cosas con buenas manera; esto se evidencia al comparar y observar que el "t" calculado (4,87) es mayor que el "t" tabular (1,61).
- La aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos mejoró significativamente en la dimensión de Empatía, ahora los alumnos son capaces de identificar los estados de ánimo de sus compañeros, acepta a sus compañeros sin discriminación, responde a sus compañeros con amabilidad; esto se evidencia al comparar y observar que el "t" calculado (8,42) es mayor que el "t" tabular (1,61).
- La aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos mejoró significativamente en la dimensión de Asertividad, ahora los alumnos son capaces de expresar sus ideas sin agredir, respeta las ideas sugeridas por sus compañeros; esto se evidencia al comparar y observar que el "t" calculado (6,75) es mayor que el "t" tabular (1,61).
- La aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos mejoró significativamente en la dimensión de Cooperación, ahora los alumnos son capaces de demostrar iniciativa, asumir responsabilidades en el grupo, actitud de compañerismo; esto se evidencia al comparar y observar que el "t" calculado (9,79) es mayor que el "t" tabular (1,61).

8. RECOMENDACIONES:

- A partir de los resultados obtenidos al término de la investigación, se recomienda la aplicación de este programa a los directores y profesores de aula, para que puedan mejorar las Relaciones Interpersonales de sus alumnos en bien de una buena convivencia donde prime el respeto, la empatía, la asertividad y la cooperación, tanto en la escuela, el hogar y la sociedad.
- Enriquecer esta propuesta con la inclusión de otras estrategias o programas complementarios con el fin de lograr mejores resultados.
- Aplicar este programa para mejorar las relaciones interpersonales de los niños, como son los saludos, presentaciones en público, los favores y un grupo de conductas llamados de cortesía y amabilidad que comprenden los comportamientos que las personas deben utilizar en sus relaciones sociales diarias.
- Difundir los resultados obtenidos en esta investigación para que los docentes y autoridades educativas tomen conciencia sobre la problemática estudiada y promuevan el desarrollo de actividades vinculadas al reforzamiento y mejora de las relaciones interpersonales en los niños para así formarlos integralmente, ya que estas son la base de una buena convivencia en la sociedad.

9. REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS

- Ander-Egg, E. (1987) *“Diccionario de pedagogía”*. (2° ed.) Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Bartolomé, E. (1997) *“Programas escolares”* (2° ed.) México: Al este del paraíso.
- Bauzer, A. (1999) *“Iniciación al juego”* (1° ed.) México: Novedades Educativas.
- Bueno, M. y Garrido, M. (2011) *“Relaciones Interpersonales en la Educación”* Argentina: Pirámide. ISBN
- Bullon, A. (1989) *“Actividades dramáticas”*. (3° ed.) Lima: Ministerio de Educación.
- Boscani, F. (1994) *“La educación psicomotriz en la relación psicopedagógica”*. (1° ed.) Perú: San Marcos.
- Bruner, J. (1956) *“El proceso de educación”*. (6° ed.) España: Mc Graw Hill.
- Calero, M. (2003) *“Educar jugando”* (1°ed.) México: Novedades Educativas.
- Clauss, G. y Hiebsch, H. (1966) *“La psicología del niño escolar”* (2° ed.) España: Códex Ocasión. TOL.
- Decroly, O.M.E. (2005). *“El juego educativo”*. (1° ed.) España: Madrid.
- Díaz, F. (2003). *“Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”*. (1° ed.) México: Mexicana
- Faure, G. (1984) *“El juego dramático en la escuela”*. (3°ed.) México:Lincel Kapelusz
- Gardner, H. (1983) *“Teoría de las Inteligencias múltiples”* Bogotá: Nomos
- Gardner, H. (1999) *“Inteligencias múltiples”* Bogotá: Nomos
- Gómez, M. (2007) *“Propuestas de intervención en el aula”* (1°ed.) Madrid
- González, W. (2006) *“El juego como técnica de aprendizaje”* (1° ed.) Perú
- Gutton, P. (1980) *“El arte dramático de los niños”*. Barcelona: Nova Terra,
- Hernandez, S. (2002). *“Metodología de la Investigación”*. (4°ed.) Bogotá: Mcgraw S.A.
- Hurlock, E. (1982) *“Relacione sociales en el niño”*. (3°ed.) Madrid: Horson

- Kiehne, M. (2002) *“La escuela emocional”*. Edit. GT2. Perú.
- Lakatos, I. (1993). *“Metodología de los programas de investigación”*. (2° Edic.) Edit. Paidós. México
- Lucien, A. (1979) *“Las relaciones interpersonales”*. Barcelona: Herder
- Ministerio de Educación (2009). *“Diseño Curricular Nacional”*. Lima: Mv Fenix E.I.R.L.
- Ortega, R. (1993) *“El juego educativo escolar”* (1°ed.) España: Mcgraw-Hill.
- Papalia, D. y Wendkos, S. (2009) *“Psicología del desarrollo”* (11° ed.) Mcgraw-Hill
- Penchansky, L. (1992) *“El juego en la acción educativa”*, México: Novedades Educativas.
- Pérez, P. (2000) *“Habilidades Sociales”* (1°ed.) Madrid: Horson, S.L.
- Piaget, J. (1971) *“El juego simbólico”* (3°ed.) Ginebra: Morata. S.L.
- Reyes, C. (1986) *“Dramatización y títeres”* (1° ed.) Perú: INIDE
- Reyes, R. (1999) *“El juego: Proceso de desarrollo y socialización”* Colombia: Magisterio.
- Riviére, A. (1988) *“La psicología de Vigotsky”* (3°ed.) España: Vigor
- Rogers, C. (1985). *“Terapia, personalidad y relaciones interpersonales”*. Argentina: Nueva visión
- Rogers, C. (1995). *“El proceso de convertirse en ciudadano”* (1°ed.) México: Paidós.
- Ruiz, J. (2003) *“Convivencia escolar y política educativa”*. España: Ariel.
- Saiz, M. y Román, J. (1996) *“Habilimen Programa de Desarrollo de Habilidades Mentalistas en Niños Pequeños”* (1° ed.) Madrid: Cepe
- Sánchez, H. (2006). *“Metodología y Diseño en la Investigación Científica”*, (2°ed.) Lima:Mantaro.
- Vigotsky, L. (1998) *“Teoría de las emociones. Estudio histórico-psicológico”* (2°ed.) Madrid: Akal
- Wiemann, M. (2011) *“La comunicación en las Relaciones Interpersonales”*. (1°ed.) México: Uoc S.A.

10. ANEXOS

1. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

INSTRUMENTOS DE RELACIONES INTERPERSONALES (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

Alumno: _____

Grado: _____ Sección: _____ Fecha: _____

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
RESPECTO	1. Respeta a sus compañeros de aula.				
	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.				
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.				
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.				
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres.				
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.				
	7. Espera su turno para hablar en clase.				
	8. Respeta las ideas y opiniones de sus compañeros.				
	9. Pide las cosas con buenas maneras.				
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.				
EMPATÍA	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros.				
	12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.				
	13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.				
	14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.				

	15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.				
ASERTIVIDAD	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.				
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.				
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.				
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse.				
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.				
COOPERACIÓN	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.				
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.				
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.				
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen.				
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.				

VALORACION POR CADA ITEM:

Nº	VALORACIÓN
4	SIEMPRE
3	MUCHAS VECES
2	A VECES
1	NUNCA

ESCALA Y VALORACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

DIMENSIONES	Nº ITEMS	VALORACIÓN MÍNIMA	VALORACIÓN MÀXIMA
1. RESPETO	10	10	40
2. EMPATÍA	5	5	20
3. ASERTIVIDAD	5	5	20
4. COOPERACIÓN	5	5	20
TOTAL	25	25	100

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

BUENO	AD	71 - 100
REGULAR	A	62 - 70
DEFICIENTE	B	44 - 61
MUY DEFICIENTE	C	25 - 43

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS DIMENSIONES

RESPETO		
BUENO	AD	33 - 40
REGULAR	A	26 - 32
DEFICIENTE	B	18 - 25
MUY DEFICIENTE	C	10 - 17

EMPATÍA		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

ASERTIVIDAD		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

COOPERACIÓN		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

2. EVIDENCIAS DE LA PROPUESTA.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : N° 81854 “Everardo Zapata Santillana”
1.2. Ciclo : V Grado de estudios: 6°
1.3. Investigador : Mayanga Micha, Julissa.
1.4. Temporalización : Hora de inicio: 8:20 a.m.
Hora de término: 9:45 a.m.
1.5. Lugar y fecha : Trujillo, 14 de Agosto de 2012

II. ASPECTO TECNICO – PEDAGOGICO:

2.1. Denominación de la Unidad Proyecto Modulo

“Difundamos y cultivemos nuestro folklore”

2.2. Denominación de la Sesión de Aprendizaje:

“Conociendo la parábola El buen Samaritano”

2.3. Aprendizajes Esperados:

Se espera que al término de esta sesión de aprendizaje los niños valoren la enseñanza que nos da a conocer Jesús a través de la Parábola “El Buen Samaritano”, como es el amor al prójimo.

2.4. Dimensión Priorizada:

Empatía

I. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONTENIDOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
	<p>FORMACIÓN DE LA CONCIENCIA MORAL Y CRISTIANA</p>	<p>.Reconoce en la vida de Jesús ejemplos de amor, especialmente en los más pobres o enfermos.</p>	<p>Parábola: “El Buen Samaritano”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Texto bíblico. - Enseñanza. 	<p>.Reconoce la acción de Dios en las personas que le rodea.</p> <p>.Menciona la importancia de ayudar a los demás de manera desinteresada.</p> <p>Establece comparaciones entre los personajes de la parábola y personas de la actualidad a través de dramatizaciones.</p>	<p>Guía de observación.</p>
	<p>ACTITUDES:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Muestra una actitud de respeto hacia la biblia. . Valora la vida como la más importante que tiene todo ser vivo. 				

I. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Estrategias	Recursos didácticos	Tiempo
<p><u>INICIO:</u></p> <p>Observa de manera dirigida un Sketch realizado por la docente sobre la parábola del Buen Samaritano</p> <p>Reconocen los personajes principales y hechos del sketch anteriormente presentado.</p> <p>Dialogan sobre las acciones realizadas en el sketch.</p> <p>Infieren con ayuda de la docente y a través de la actividad realizada: “La parábola del Buen Samaritano”.</p> <p><u>PROCESO:</u></p> <p>Aportan ideas sobre lo que conocen de esta parábola a través de la técnica lluvia de ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la explicación sobre el pasaje bíblico donde se encuentra la parábola. - Identifican que la parábola El Buen Samaritano se encuentra en el pasaje bíblico San Lucas 10-25 al 37. - Buscan en la biblia el pasaje bíblico mencionado anteriormente. - Leen el pasaje bíblico donde se encuentra la parábola a estudiar. - Interpretan el significado de la parábola El Buen Samaritano. - Escuchan la explicación de la docente sobre la Parábola El Buen Samaritano y la enseñanza que trae. - Copian en su cuaderno lo trabajado en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vestuario - Recurso verbal - Pizarra - Plumones - Biblia - Cuaderno - Caja Mágica - Tarjetas. - Hoja impresa. - Hoja de guía de observación. 	<p>90'</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Participan activamente en la dinámica “La Caja Mágica” para la formación de grupos. - Forman grupos a través de la dinámica realizada anteriormente. - Escuchan las indicaciones para realizar esta actividad “dramatizaciones”. - Representan a través de una dramatización la comparación de la parábola con su vida diaria. - Socializan el mensaje que trasmite la escenificación realizada. - Comentan de manera ordenada sobre la actividad realizada anteriormente. - Reciben una hoja impresa para completar de acuerdo a lo trabajado anteriormente. - Escuchan las indicaciones de la docente sobre las actividades a realizar. - Resuelven las actividades propuestas en la hoja impresa teniendo en cuenta las indicaciones dadas. <p><u>SALIDA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la retroalimentación sobre el tema tratado. - Se evalúa su desempeño en clase mediante una guía de observación. - Reciben una tarjeta para que elaboren su compromiso con Dios. - Elaboran su compromiso y lo pegan en su cuaderno teniendo en cuenta el tema desarrollado. - Copian en su cuaderno la tarea dejada por el docente en la pizarra. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjeta de compromiso - Goma - Cuaderno. 	
--	--	--

II. BIBLIOGRAFÍA:

1.1 CIENTÍFICA:

- . <http://es.wikipedia.org/wiki/buensamaritano>
- . <http://www.adorasi.com/temas/parabolas-de-jesus/parabol-buen-samaritano.php>

1.2 DIDÁCTICA:

- . Ministerio de Educación - Diseño Curricular Nacional 2009
- . Dios Habla Hoy – Biblia

Anejos de la sesión

PARABOLA: “EL BUEN SAMARITANO”

25 *Un maestro de la Ley, que quería ponerlo a prueba, se levantó y le dijo: «Maestro, ¿qué debo hacer para conseguir la vida eterna?»*

26 *Jesús le dijo: «¿Qué está escrito en la Escritura? ¿Qué lees en ella?»*

27 *El hombre contestó: «Amarás al Señor tu Dios con todo tu corazón, con toda tu alma, con todas tus fuerzas y con toda tu mente; y amarás a tu prójimo como a ti mismo.»*

28 *Jesús le dijo: «¡Excelente respuesta! Haz eso y vivirás.»*

29 *El otro, que quería justificar su pregunta, replicó: «¿Y quién es mi prójimo?»*

30 *Jesús empezó a decir: «Bajaba un hombre por el camino de Jerusalén a Jericó y cayó en manos de unos bandidos, que lo despojaron hasta de sus ropas, lo golpearon y se marcharon dejándolo medio muerto.*

31 *Por casualidad bajaba por ese camino un sacerdote; lo vio, dio un rodeo y siguió.*

32 *Lo mismo hizo un levita que llegó a ese lugar: lo vio, dio un rodeo y pasó de largo.*

33 *Un samaritano también pasó por aquel camino y lo vio, pero éste se compadeció de él.*

34 *Se acercó, curó sus heridas con aceite y vino y se las vendó; después lo montó sobre el animal que traía, lo condujo a una posada y se encargó de cuidarlo.*

35 *Al día siguiente sacó dos monedas y se las dio al posadero diciéndole: «Cuídalo, y si gastas más, yo te lo pagaré a mi vuelta.»*

36 *Jesús entonces le preguntó: «Según tu parecer, ¿cuál de estos tres se hizo el prójimo del hombre que cayó en manos de los salteadores?»*

37 *El maestro de la Ley contestó: «El que se mostró compasivo con él.» Y Jesús le dijo: «Vete y haz tú lo mismo.»*

RESPONDE:

1. ¿Cuáles son los personajes que intervienen en la parábola?

- Sacerdote
- Levita
- Hombre herido
- Ladrones
- Samaritano
- Pasadero
-

2. ¿Quién actuó como prójimo¿ porqué?

El que actuó como prójimo fue el samaritano porque ayudo a una persona a cual no conocía y sin esperar nada a cambio.

3. ¿Quiénes no actuaron como prójimo?

- Sacerdote
- Levita
- Ladrones

4. ¿Quién es nuestro prójimo?

Nuestro prójimo son todas las personas, porque todos somos hermanos.

5. ¿Notros ayudamos a quienes están en dificultades?'

Algunas veces, debido a que en la actualidad hay muchas personas que necesitan ayuda.

6. Subraya como debemos actuar para lograr la felicidad de todos.

- Actuar con amor
- Odiar a una persona
- Discutir siempre
- Molestar a todos

- Imitar a Cristo
- Amar a Dios
- Desear las cosas de los demás
 - Ser justo
 - Ser amigo de todos
 - Ayudar a todos
 - Ganar haciendo trampa.



REFLEXIÓN

La parábola del Buen Samaritano presenta muy bien la realidad de nuestro mundo: ladrones heridos, gente indiferente, pero también Jesús nos muestra un amor valiente, solidario y muy concreto.

Jesús también hace ver que muchas veces quienes son especialistas de la religión o quienes se creen cumplidores de la ley no saben amar.

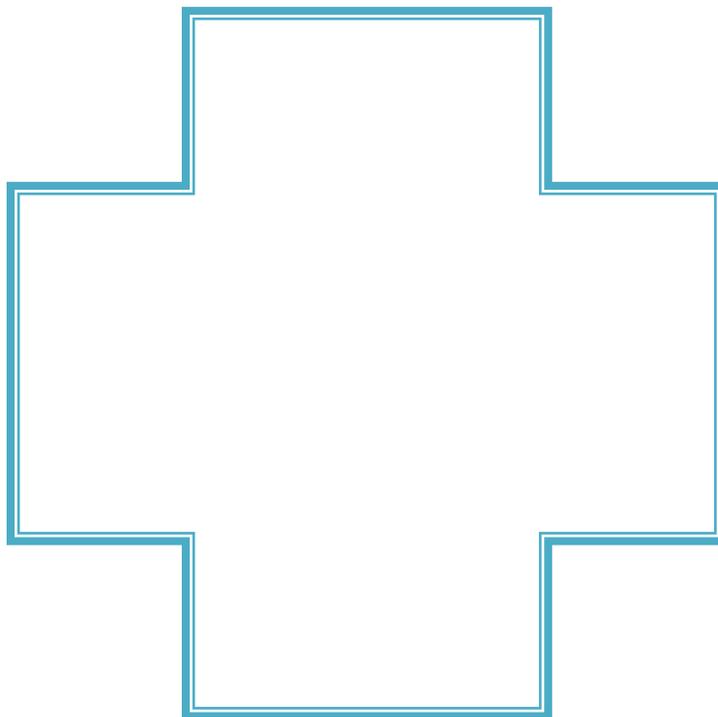
RECUERDA



- Todos somos humanos, porque somos hijos de Dios.
- Si nos amamos unos a otros, seremos verdaderamente felices
- Nadie ama a Dios sino ama a su hermano.
- Debemos sentirnos hermanos de todos y brindarles nuestro corazón generoso.

TAREA:

1. Elabora un listado de hechos que suceden en la actualidad que se comparen a la parábola estudiada.
2. Realiza un comentario sobre lo que has entendido de la parábola del Buen Samaritano
3. Ilustra el tema.



3. R.D. que aprueba el proyecto de investigación



UPAO Escuela de Postgrado

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 112-2012-EPG-UPAO

Trujillo, 26 de marzo del 2012

VISTO el Oficio N° 083-2012-SPGED-FAEDHU-UPAO, presentado por el Señor Director de la Sección de Postgrado de Educación, y demás documentos anexos, y:

CONSIDERANDO:

- 1°) Que, la Dirección de la Sección de Postgrado de Educación -UPAO, ha cumplido con ejecutar el proceso contenido en los artículos 8°, 9°, 10°, 11° y 13° del Capítulo III del Reglamento de Grados de la Escuela de Postgrado de la Universidad Privada Antenor Orrego.
- 2°) Que, mediante Oficio N° 083-2012-SPGED-FAEDHU-UPAO, el Director de la Sección de Postgrado antes citado, solicita aprobación e inscripción del Proyecto de Investigación que cumple con las exigencias científico – metodológicas pertinentes, habiendo sido aprobado por el comité de Tesis de su respectiva Sección de Postgrado, que se adjunta a la autógrafa, para que se procese dicho acto oficial, así como la inscripción del Asesor.

En mérito a lo dispuesto por el Reglamento de la Escuela de Postgrado y demás atribuciones conferidas a este Despacho:

SE RESUELVE:

- ARTICULO 1°:** Aprobar el Proyecto de Tesis titulado: “**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81584 “EVERARDO ZAPATA SANTILLANA” DE LA CIUDAD DE TRUJILLO, EN EL AÑO 2011**”, presentado por la Br. **JULISSA SELENE MAYANGA MICHA**, de la Maestría en Educación, mención en Psicopedagogía.
- ARTICULO 2°:** Inscribir como Asesor de la Tesis, antes mencionada, al **Ms. Luis Cabrera Vértiz**.
- ARTICULO 3°:** Comunicar la presente Resolución a las Autoridades Académicas y Administrativas pertinentes para su conocimiento.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE.




Dr. **RAMEL ULLOA DEZA**
Director de Escuela de Postgrado




Dra. **LUCERO UCEDA DAVILA**
Secretaria Académica Escuela de Postgrado

C.C.: Facultad de Educación / Sección Postgrado de Educación / Interesado / Asesor / Archivo / Expediente.