

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA

ESPECIALIDAD: IDIOMAS: INGLÉS – FRANCÉS



**“MEJORANDO LA INTERACCIÓN SOCIAL EN EL AULA A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS DRAMÁTICOS EN LAS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO “E” DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDREA
VALDIVIESO DE MELGAR, AREQUIPA, 2014”**

TESIS PRESENTADA POR:

**ALFARO PORTUGAL, Flor De Jesús
ALVAREZ AGUILAR, Paola
CHULLUNQUIA SONCCO, Jackeline
Jesusa**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE
PROFESORA EN LA ESPECIALIDAD DE
IDIOMAS: INGLÉS– FRANCÉS**

**AREQUIPA – PERÚ
2016**

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA

ESPECIALIDAD: IDIOMAS: INGLÉS – FRANCÉS



**“MEJORANDO LA INTERACCIÓN SOCIAL EN EL AULA A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS DRAMÁTICOS EN LAS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO “E” DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANDREA
VALDIVIESO DE MELGAR, AREQUIPA, 2014”**

TESIS PRESENTADA POR:

**ALFARO PORTUGAL, Flor De Jesús
ALVAREZ AGUILAR, Paola
CHULLUNQUIA SONCCO, Jackeline
Jesusa**

**PARA OPTAR EL TITULO DE
PROFESORA EN LA ESPECIALIDAD DE
IDIOMAS: INGLÉS– FRANCÉS**

**ASESORA: ULDARICA OBANDO
MANRIQUE**

**AREQUIPA – PERÚ
2016**

JURADO CALIFICADOR

PRESIDENTE

VOCAL

SECRETARIA (INFORMANTE)

RESULTADOS: _____

OBSERVACIONES: _____

FECHA: _____

EPÍGRAFE

“Quien mueve el cuerpo mueve el corazón, quien mueve el corazón, mueve las emociones; quien es capaz de emocionarse ha encontrado la llave del misterio-milagro de la educación.”

Carlos Pons.

DEDICATORIAS

A Dios por ser quien guía mi vida día a día con amor y esperanza, a mi familia por su apoyo incondicional durante toda mi formación docente y a mi Angelito por su comprensión y paciencia.

Flor de Jesús.

A Dios por ser el creador de nuestras vidas y a mi madre por su gran labor y soporte desde los inicios hasta la culminación de mi carrera profesional.

Jackeline

Gracias Dios por permitir que conozca a todas esas personas que a lo largo de mi recorrido me han llevado hasta Tí, gracias por Anto por este Ser que me llena de alegrías, desvelos y un sin fin de emociones, gracias por la familia que he logrado formar espero ser mejor por ellos, gracias por todos aquellos que siempre están muy cercanos a mí dispuestos a apoyarme siempre, aun dejando de hacer sus propios deberes también lo hago por ustedes y a todas mis amistades Gracias! Por sus sustentos para seguir adelante y no dejarme subyugar a los avatares de la vida que me ha tocado vivir.

Pao

ÍNDICE

PORTADA	
EPÍGRAFE	
DEDICATORIA	
ÍNDICE	
ABSTRACT	
RESUMEN	
INTRODUCCIÓN	

CAPÍTULO I INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA

1. NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	16
2. UBICACIÓN Y DETALLES DEL CONTEXTO DE INVESTIGACIÓN	16
2.1. Contexto Externo	16
2.2. Contexto Interno	17
3. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	19
4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN BENEFICIADA:	21

CAPÍTULO II PLANTEAMIENTO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA PRIORIZADO.....	35
2. HIPOTESIS DE ACCIÓN	36
3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	37
3.1. Objetivo general.....	37
3.2. Objetivos específicos.....	37
4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	37
5. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	39
6. CONCEPTOS BÁSICOS.....	40
6.1. Interacción	40
6.2. Confianza.....	40
6.3. Motivación.....	40
6.4. Comunicación	40
6.5. Enseñanza – Aprendizaje.....	41

6.6. Didáctica de la enseñanza	41
6.7. Estrategias de Aprendizaje.....	41
6.8. La dramatización	41
6.9. Drama Creativo.....	42
6.10. El juego	42
6.11. El juego dramático	42
7. BASES TEÓRICO – CIENTÍFICAS.....	43
7.1. Teoría sociológica de Brookober.....	43
7.2. Teoría Psicológica de Vygotsky	44
7.3 Teorías del Juego	44
7.3.1 Teoría Fisiológica	45
7.3.2 Teoría Biológica.....	45
7.3.3 Teoría Psicológica	45
7.3.4. Teoría Educativa.....	46
8. DISCIPLINAS CIENTÍFICAS.....	46
8.1. La Sociología	46
8.1.1. Teorema Dinámico Fundamental de la Sociedad.....	47
8.1.2. Interacción Social	47
8.1.2.1. Historia de la Interacción Social.....	47
8.1.2.2. Paradigma de la Interacción social	48
8.1.2.3. Interacción como proceso	48
8.1.2.4. La Interacción y el Sistema Social	49
8.1.2.5. Interacción social en el aula	49
8.1.2.6. Elementos que componen a la interacción	49
8.1.2.7. Importancia de las interacciones.....	50
8.1.2.8. Dimensiones de la interacción	50
8.2. La Pedagogía	53
8.2.1. El proceso de Enseñanza – Aprendizaje	54
8.2.2. Didáctica de la enseñanza	57
8.2.2.1. La importancia de la didáctica.....	57
8.2.2.2. Característica principal de la didáctica	58
8.2.3. Estrategias de aprendizaje	58
8.2.3.1. Dramatización.....	58
8.1.3.1.1. Elementos de la dramatización	59
8.1.3.1.2. Importancia de la dramatización	60
8.2.3.2. El drama creativo.....	60
8.2.3.3. El juego.....	61

8.2.3.4. El Juego Dramático	64
8.2.3.4.1. Objetivos del juego dramático	64
8.2.3.4.2. Tipos de juego dramático	64
8.2.3.4.3. Momentos del Juego Dramático:	65
9. CORRIENTES PEDAGÓGICAS	65
9.2. La Sociolingüística.....	65
9.2.1. Objeto de estudio de la sociolingüística.....	65

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

1.- TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	67
2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	69
3. POBLACIÓN GRUPO ACCIÓN	69

CAPITULO IV

PLAN DE ACCIÓN

1. NOMBRE	70
2. DESARROLLO DE LAS ACCIONES	71
2.1. Plan de Acción General.....	71
2.2. Planes específicos.....	73

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN – ACCIÓN

1. DESARROLLO DE LA ETAPA DE SENSIBILIZACIÓN	79
1.1. Ficha valorativa: representa y comenta sus preferencias para su autoaceptación - valoración como ente activo en la interacción social.....	83
2. DESARROLLO DE LA ETAPA DE EJECUCION	87
2.1. Ficha valorativa: reconoce, relaciona, emplea y practica las dimensiones de la interacción social a través del juego dramático.	107
3. DESARROLLO DE LA ETAPA DE EVALUACION	112
4. MATRIZ DE EVALUACIÓN	124
4.1. Resumen de indicadores de logro en porcentajes	125

4.2. Valoración cuantitativa de las estudiantes durante la aplicación del plan de acción general.....	126
5. TRIANGULACIÓN FINAL.....	127

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EVIDENCIAS

ANEXOS

ABSTRACT

This research aims to improve the level of social interaction of students through dramatic play, which are the means by which they can improve their development in class. The research is applied with a qualitative methodology in the footsteps of an action research, with the foundation change the current educational reality of the beneficiary population taking into account the development of each indicator variable which are: motivation, confidence and communication; planning, implementation and evaluation: development of each indicator appropriate dramatic games based on the following steps are employed.

The action plan was carried out through dramatic play; every game was based on achieving a specific compendium of games grouped sought to achieve improved social interaction of students who applied inside and outside the hours of class. As applied these games began to notice a progressive improvement of students, participation was evident, they were showing confidence in the course of each game as it progressed these factors manifested an improvement in communication between carrying so that they were making to overcome their difficulties and fears to express themselves, to review or to engage in any conversation.

The collection of data from each activity gave us as a result improving attitudes toward observable; confidence, to express themselves freely without fear, motivation that allowed them to stimulate their behavior and develop a positive attitude when carrying out a dramatic game also managed to improve the communication where they developed their verbal expression and nonverbal to issue messages.

The results have been by evaluating the steps of applying the general which plan were: Advocacy, Implementation and Evaluation fit highlight some of the activities that allowed us to demonstrate the achievement of the overall capacity which is the 'BETTER' social interaction in the classroom. In the first stage we mention the game No. 1 " Knowing " in which a self-assessment where students had to be recognized accepted and evaluated as they are encouraging in them a positive attitude that allows recognition and acceptance was applied always looking to improve their shortcomings and to solve any external problem must first evaluate one and the same starting with his change external factors will be solved as that we are compelled to solve our difficulties. The students filled easily chips in them participation was also evident as all the developed without any mishap.

In the second stage we highlight the game No. 10 "Addition and Subtraction " where students had to use non-verbal resources to improve reception of messages an achievement to express themselves without any fear was observed, showing security, using different movements and expressions of which caused a better reception of the message to their peers. Finally in game No. 16 "Improvising" where students performed the staging of a social issue they have chosen freely for which took into consideration the moments of dramatic play the planning, implementation and reflection of his presentation finally gave expressing released without any fear, showing confidence and valuing the work of each team.

the final triangulation of the research work taking as key points diagnosis, plan of action and achievements thus concluding that the proposal of action was executed successfully improving the low level of social interaction in the classroom was also performed students, this achievement will allow a better development in society.

We finish this research with conclusions and suggestions which respond to the objectives set by the research group; waiting can contribute to the improvement of educational work based on training students able to face any difficulties they encounter during their journey through life

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo mejorar el nivel de interacción social de las estudiantes a través de los juegos dramáticos, los cuales son el medio para que ellas puedan mejorar su desenvolvimiento en clase. El tipo de investigación es aplicada con una metodología cualitativa siguiendo los pasos de una investigación acción, teniendo como base fundamental modificar la realidad educativa actual de la población beneficiada tomando en cuenta el desarrollo de cada indicador de la variable los cuales son: motivación, confianza y comunicación; para el desarrollo de cada indicador se emplearon los juegos dramáticos adecuados basados en las siguientes etapas: planificación, realización y evaluación.

El plan de acción se llevó a cabo a través de los juegos dramáticos, cada juego se fundamentaba en un logro específico el compendio de juegos agrupados buscaban lograr la mejora de la interacción social de las estudiantes los cuales se aplicaron dentro y fuera de las horas de clase. A medida que dichos juegos se aplicaban se comenzó a notar una mejora progresiva de las estudiantes, se evidenció la participación, la confianza que iban mostrando durante el desarrollo de cada juego a medida que estos factores progresaban se manifestaba una mejora en la comunicación que llevaban entre ellas de tal manera que iban logrando vencer sus dificultades y temores al expresarse, al opinar o al entablar alguna conversación.

La recopilación de datos obtenidos en cada actividad nos dieron como resultado la mejora de actitudes observables en cuanto a; la confianza, para poder expresarse libremente sin temor alguno, a la motivación que les permitió estimular sus comportamientos y desarrollar una actitud favorable cuando llevaban a cabo algún juego dramáticos también se logró mejorar la comunicación donde desarrollaron su expresión verbal y no verbal para emitir mensajes.

Los resultados obtenidos han sido mediante la evaluación de las etapas de aplicación del plan general las cuales fueron: Sensibilización, Ejecución y Evaluación caben resaltar algunas de las actividades que nos permitieron evidenciar el logro de la capacidad general la cual es el "MEJORAR" la interacción social en el aula. En la primera etapa mencionamos el juego N°1 "Conociéndome" en el cual se aplicó una ficha de autoevaluación en donde las estudiantes tuvieron que reconocerse aceptarse y evaluarse tal cual son incentivando en ellas una actitud positiva que permita su reconocimiento y su aceptación siempre buscando una mejorar sus defectos ya que para solucionar cualquier tipo de problema externo se debe primero evaluar uno así mismo iniciando con su cambio los factores externos se irán solucionando a medida

que nosotros estemos impulsados a solucionar nuestras dificultades. Las estudiantes llenaron con facilidad las fichas, en ellas también se evidenció la participación ya que todas la desarrollaron sin ningún percance.

En la segunda etapa resaltamos el juego N° 10 “Suma y Resta” donde las estudiantes tuvieron que utilizar recursos no verbales para mejorar la recepción de mensajes se observó un logro al expresarse sin temor alguno, mostraban seguridad, utilizaban diferentes movimientos y expresiones las cuales causaron una mejor recepción del mensaje para sus compañeras. Por último en el juego N° 16 “Improvizando” donde las estudiantes realizaron la puesta en escena de un tema social que ellas escogieron libremente para lo cual tomaron en consideración los momentos del juego dramático la planificación, realización y la reflexión de su presentación finalmente lo dieron a conocer expresándose sin ningún temor, demostrando confianza y valorando el trabajo de cada equipo.

También se realizó la triangulación final del trabajo de investigación tomando como puntos claves el diagnóstico, el plan de acción general y logros alcanzados concluyendo así con que dicha propuesta de acción fue ejecutada de manera satisfactoria mejorando así el bajo nivel de interacción social en el aula de las estudiantes, este logro les permitirá un mejor desenvolvimiento en la sociedad.

Finalizamos el presente trabajo de investigación con las conclusiones y las sugerencias las cuales responden a los objetivos planteados por el grupo investigador; esperando podamos aportar a la mejora del quehacer educativo basado en formar estudiantes capaces de afrontar cualquier dificultad que se les presente durante su recorrido por la vida.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación acción, es el resultado de nuestro interés por producir una mejora en las estudiantes de segundo grado “E” de secundaria de la Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar, mediante la aplicación de los juegos dramáticos para mejorar la interacción social en el aula. Según los problemas presentados actualmente en la educación, son muchos los factores que intervienen en el aprendizaje de los estudiantes, por ende el sistema educativo actual busca la participación activa de los estudiantes dejando atrás la educación tradicional. Sin embargo, la realidad de algunas instituciones educativas es diferente, no solo el docente del aula es el responsable de los problemas de aprendizaje de los estudiantes, sino también influyen diversos problemas o factores que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, este trabajo de investigación propone una solución dentro del aula, ya que se enfoca a los estudiantes como actores principales en el proceso educativo siendo un factor importante la interacción dentro del aula, la cual repercute en el desenvolvimiento y seguridad de uno mismo. El docente debe buscar alternativas de solución para una mejor convivencia dentro del aula y así poder brindar un clima favorable.

La siguiente investigación acción consta de cinco capítulos:

CAPITULO I: INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA. Se muestra el contexto real de la población a investigar determinando los factores que contribuyen para obtener características generales de la población beneficiada, por medio de diferentes instrumentos aplicados para recopilar la información necesaria y valedera por medio de entrevistas y encuestas. Posteriormente se muestra el contexto externo e interno en el cual se evidencian las deficiencias en cuanto a la motivación, comunicación y confianza del grupo de investigación determinando así el bajo nivel de interacción social en el aula de las estudiantes de segundo grado “E”.

CAPITULO II: PLANTEAMIENTO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Detalla el problema de investigación, se expresa el enunciado diagnóstico y pregunta de acción, los objetivos de la investigación acción, la formulación de la hipótesis de acción, la justificación que menciona la importancia y validez de la investigación, los antecedentes y las bases teóricas que respalda el trabajo de investigación.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Describe el tipo y diseño de investigación, las técnicas utilizadas e instrumentos ya sean tanto para la Investigación Exploratoria y del Plan de Acción general, los cuales son fundamentales para la recolección de datos.

CAPÍTULO IV: PLAN DE ACCIÓN. Describe el Plan General y los planes específicos orientados a desarrollar logros que permitan mejorar el bajo nivel de interacción social en el aula de las estudiantes, mostrando así la información detallada de cada juego dramático desarrollado durante la aplicación del plan de acción.

CAPÍTULO V: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN. Capítulo final en el cual están las conclusiones que hemos obtenido después de realizar todas las acciones programadas, las sugerencias, referencias bibliográficas, evidencias y los anexos que certifican la validez de la investigación.

Desde el inicio nos consideramos comprometidas con este trabajo de investigación, es por ello que al finalizar sentimos una gran satisfacción por haber cumplido nuestros objetivos a favor del proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera significativa y beneficiosa para las estudiantes.

LAS AUTORAS

CAPÍTULO I

INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA

1. NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

La Institución Educativa donde se realizó el presente trabajo de investigación se llama “Andrea Valdivieso de Melgar”.

2. UBICACIÓN Y DETALLES DEL CONTEXTO DE INVESTIGACIÓN

2.1. Contexto Externo

El Distrito de Mariano Melgar se encuentra ubicado en el sector este y noreste de la ciudad de Arequipa metropolitana con una altitud entre 2 426 y 2 431 m.s.n.m.; tiene una superficie de área urbana de 285 hectáreas aproximadamente con una población de 60,000 habitantes según datos extra oficiales; limita por el sur con el distrito de Paucarpata; por el este con el Distrito de Chiguata y por el oeste con el Cercado de Arequipa.

Se crea este distrito, el 27 de agosto de 1965, mediante la Ley Nº 15594, siendo Presidente Constitucional de la República el arquitecto Fernando Belaunde Terry; un grupo de 25 familias conformados en su mayoría por constructores, solicitaron al gobierno la adjudicación de los terrenos de lo que es hoy la Avenida Jesús, al ser denegada la respectiva solicitud estos pobladores empezaron a ubicarse en la

inmediaciones de la torrentera que corría junto a los límites del distrito de Miraflores. El primer alcalde fue el Sr. Benjamín Gutiérrez Medina que mediante sus aportes el distrito fue creciendo urbanísticamente.

La Ley Orgánica de Municipalidad Ley N° 23853 vigente, estableció la nueva estructura orgánica de municipalidades, asumiendo competencia a los rubros de abastecimientos, comercialización, obras públicas, entre otros; y es dentro de este contexto, haciendo uso de la autonomía política, económica que la Municipalidad Distrital de Mariano Melgar ejerce sus funciones de servicio a la comunidad según sus planes de trabajo acordes con su respectivo presupuesto.

Es aquí donde la Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar se sitúa aproximadamente a espaldas de la Municipalidad Distrital y es de este modo que mantiene un contacto adyacente con la I. E., invitando a la población educativa a participar de distintos proyectos culturales y sociales, ya que tiene como fin promover el desarrollo humano inclusivo, integral y sostenible para la equidad de género e igualdad de oportunidades.

Los proyectos de desarrollo se ejecutan buscando el bienestar de la población, preparándolos para recibir el próximo milenio, mediante acciones trazadas, convirtiéndose a la fecha como un Distrito pionero del desarrollo poblacional, además de ser seguro, democrático y transparente, que incorpora a la ciudadanía en la toma de decisiones y a la mejora continua de la calidad de vida.

2.2. Contexto Interno

La Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar está ubicada en la calle Piura N° 600 en el distrito de Mariano Melgar que se dedica a formar señoritas del nivel secundario. Inició su funcionamiento como Colegio Cooperativo desde el 1ro de abril del año 1966 con una sección de Primero de Secundaria con 24 estudiantes, siendo compartida la Dirección entre la Señorita Estílitza Zegarra Acevedo y la Señorita Edith Rivera Castañeda.

El mismo año, mediante la RS. N° 1266 de fecha 05 de octubre, ordena su funcionamiento oficial como Colegio Nacional y debido al incremento de la población estudiantil funcionó en 2 turnos con 25 secciones. La I. E. viene prestando sus servicios a la población, egresando 43 promociones donde cada año vienen formándose aproximadamente 600 alumnas, en 25 secciones en el turno de la mañana, bajo la Dirección de la Señora Licenciada María H. Aguilar Ninaja.

El sismo del 2001 afectó a la infraestructura de nuestra institución, trasladándose temporalmente a un Parque de la Urbanización Alto San Martín, siendo las aulas donde se impartían clases módulos prefabricados. Sin embargo, gracias al apoyo de la Cooperación Española se reconstruyó la totalidad de los pabellones iniciándose un nuevo período en la historia de nuestra Institución.

Desde el 2002 la Institución Educativa fue elegida para integrar el Proyecto Huascarán, contando con internet y computadoras en red, con una moderna sala de Innovación Pedagógica y cuenta con un local completamente renovado esperando en los próximos años contar con Infraestructura adecuado.

A la fecha se construyó un nuevo módulo educativo por parte del Gobierno Regional de Arequipa construcción que asciende al valor de S/. 649,992.38 nuevo soles al mismo tiempo se viene realizando las gestiones para la implementación integral de la I.E. por un valor aproximado de S/.1000,000.00. Asimismo estamos abocados a la formación integralmente vivenciando valores éticos y morales, para que al término de sus estudios estén en posibilidades de escoger la profesión que les sea más conveniente, ya que en sus manos está el futuro del país.

En cuanto a su infraestructura la Institución Educativa es de material noble, ostenta dos niveles para la enseñanza educativa y cuentan también con dos aulas prefabricadas; además presenta una loza deportiva, puestos de consumo para la comunidad educativa, una biblioteca, sala audiovisual, sala de cómputo, laboratorio de química y una sala de música. Las aulas son amplias, cada aula cuenta con carpetas unipersonales de madera, pizarras acrílicas, puertas de metal, ventanas grandes, estantes y escritorios para el docente.

Sin embargo, no cuenta con la existencia de talleres que contribuyan a un mejor aprendizaje y a una formación integral para las estudiantes; con ello se ve afectada su expresividad y el desarrollo de sus habilidades sociales. Además no posee un departamento de psicología que ayuden a los problemas emocionales y de conducta de las estudiantes.

En la actualidad la I. E. esta avocada a la formación integral en valores éticos y morales, para que al término de los estudios sus egresadas estén en posibilidades de ejercer una profesión y desenvolverse eficazmente en la sociedad ya que la misma viene cumpliendo desde su fundación una gran obra social en beneficios de la juventud peruana hacia una excelencia educativa.

CUADRO N° 1

POBLACIÓN EDUCATIVA

Estudiantes Nivel Secundaria	Grado	A	B	C	D	E	Total	%
	1°	15	16	15	16	16	78	17
	2°	16	16	16	16	16	80	18
	3°	21	20	22	22	22	107	24
	4°	19	19	18	19	19	94	21
	5°	18	18	17	18	18	89	20

Fuente: PEI 2011 Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar.

De acuerdo a la población educativa, la I.E. cuenta con 444 estudiantes de nivel secundario; cada grado consta con 5 secciones desde la "A" hasta la "E"; teniendo en 1° grado "A" 15 estudiantes, 1° grado "B" 16 estudiantes, el 1° grado "C" 15 estudiantes, 1° grado "D" 16 estudiantes y 1° grado "E" 16 estudiantes, dando como resultado un total de 78 estudiantes que equivale al 17% de la población total de estudiantes. En 2° grado "A", "B", "C", "D" y "E" cuentan con 16 estudiantes en cada sección, dando un total de 80 estudiantes que equivale al 18% de la población de estudiantes. En 3° grado "A" cuenta con 21 estudiantes, 3° grado "B" 20 estudiantes y 3° grado "C", "D", "E" cuentan con 22 estudiantes respectivamente, dando como resultado un total de 107 estudiantes que equivale al 25% de la población de estudiantes. En 4° grado "A" y "B" tienen 19 estudiantes, 4° grado "C" 18 estudiantes y 4° grado "D" y "E" 19 estudiantes cada sección, dando un total de 94 estudiantes que equivale al 21% de la población de estudiantes. En 5° grado "A" y "B" 18 estudiantes respectivamente, 5° grado "C" 17 estudiantes y 5° grado "D" y "E" 18 estudiantes en cada sección, dando un total de 89 estudiantes que equivale al 20% de la población de estudiantes.

3. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

La Institución Educativa cuenta con más de 400 estudiantes señoritas todas ellas las estudiantes proceden del distrito de Mariano Melgar y otros distritos aledaños como Paucarpata, Miraflores.

Las características encontradas en ellas fueron: estudiantes juguetonas, creativas, algunas tímidas, muestran también habilidades deportivas y hábitos de higiene personal. La mayoría de las estudiantes muestran la falta de comunicación, el miedo al qué dirán (comentarios y burlas negativas de parte de sus otras compañeras).

La plana docente de la institución educativa cumple con sus actividades curriculares mas no están plenamente actualizadas ya que siguen impartiendo una enseñanza tradicional no promueven que las estudiantes sean más activas, no se relacionan mucho con las estudiantes y el caso es reciproco de estudiantes a docentes ya que existe todavía una distancia entre Docente-Estudiante.

Las docentes trata de trabajan en equipo aunque se presenten algunas dificultades lo cual evidencia sus ganas de seguir mejorando a favor de la institución educativa y todos los que la conforman.

CUADRO N° 2

DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO CONTEXTO INTERNO

VARIABLES E INDICADORES	FORTALEZAS	DEBILIDADES
COMPROMISOS	✓ El 80% de docentes se siente identificado con la Institución Educativa.	✓ El 20% no se identifica con la Institución Educativa.
VALORES	✓ El 52% de docentes demuestran actitudes que evidencian la práctica de valores. ✓ El personal de la Institución Educativa es sensible y solidario ante situaciones difíciles.	✓ El 48% de docentes tiene rencillas y celo profesional. ✓ El 30% de docentes son impuntuales en su horario de trabajo y en su desempeño laboral.

Fuente: PEI 2011 Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar.

El cuadro de diagnóstico pedagógico del contexto interno, manifiesta en cuanto a los compromisos que el 80% de los docentes se sienten identificados con la Institución educativa y que el 20% de docentes no se identifican aún con la I.E. aspecto que dificulta a la realización de distintas actividades curriculares y extracurriculares.

Referente a los valores que practican los docentes, se observa que el 52% de ellos demuestran actitudes que evidencian la práctica de buenos valores, y el 48% de los docentes tienen rencillas y celo profesional, aspecto que refleja una deficiencia de una verdadera y efectiva interacción. Además se observa que el 70% de los docentes demuestran sensibilidad y solidaridad ante situaciones difíciles y el 30% de ellos son impuntuales en su horario de trabajo y en su desempeño laboral, aspecto que obstaculiza el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN BENEFICIADA:

La población beneficiada está conformada por 16 señoritas del segundo grado “E” de educación secundaria de la I.E. Andrea Valdivieso de Melgar, cuyas edades oscilan entre los 13 y 15 años de edad.

La mayoría de la población estudiantil proviene del distrito de Mariano Melgar y vienen de familias nucleares, algunas incompletas donde encontramos la presencia de padres, madres, hermanos(as) o con ausencia de alguno de estos miembros.

El nivel económico de las familias de la población beneficiada es moderado ya que la mayoría de los padres se dedican al comercio y por ello los ingresos mensuales son los necesarios para satisfacer sus necesidades.

Respecto a las actitudes y comportamiento, las estudiantes muestran desinterés, egoísmo, inseguridad, individualismo así como una escasa comunicación; estas características no permiten que se desarrolle un buen aprendizaje ni una buena interacción entre docente y estudiante dentro del aula.

CUADRO DE CONTINGENCIA N° 1

SITUACIÓN ECONÓMICA DE LOS PADRES DE FAMILIA DE LA POBLACION

ACTIVIDAD ECONÓMICA DE LA POBLACIÓN		
INDICADORES	F	%
Agricultura	6	18.75
Comercio	20	62.5
Ganadería	0	0.0
Microempresa	6	18.75
TOTAL	32	100%
SITUACION LABORAL DE LA POBLACIÓN		
INDICADORES	F	%
Estable	16	50
Eventual	10	31.25
Contrato	6	18.75
No tiene	0	0
TOTAL	32	100%
INGRESO FAMILIAR DE LA POBLACIÓN		
INDICADORES	F	%
De 200 – 400	10	31.25
De 200-800	16	50
De 800- 1000	6	18.75
De 1000 – mas	0	0
TOTAL	32	100%

Fuente: Cuestionario a los Padres de Familia Marzo 2014

En el siguiente cuadro de contingencia N° 1 se puede observar que el 62% de los padres de familia tiene como actividad económica el comercio, el 18 % de ellos se dedica a la agricultura la producción de maíz, zanahoria, alfalfa entre otros productos y compartiendo el mismo 18% de la población, se dedican a la microempresa de diversos talleres mecánica, costura, industria, y manufactura.

En cuanto a la situación laboral de la población se puede evidenciar que el 50% de los padres de familia cuenta con trabajo estable, el 18% corresponde al trabajo por contrato y encontramos al 31% que poseen un trabajo eventual.

En cuanto al ingreso familiar de la población, el 50% tiene ingresos entre los 200 a 800 soles mensuales, el 31 % de la población cuenta con ingresos de 200 a 400 soles mensuales y encontramos una minoría con el 18% que sus ingresos alcanzan de 800 a 1000 soles mensuales.

Se puede deducir que la población del contexto externo realiza actividades de comercio, agricultura y pequeñas microempresas de talleres de pequeñas industrias y manufacturas, la mayoría de la población tiene un trabajo estable y por ello su ingreso económico no es el óptimo pero permiten darle a sus familias lo necesario y es por motivos laborales que los padres de familia estén un tanto distantes de sus hijas ya que la mayoría de tiempo como podemos observar se dedican a sus responsabilidades.

CUADRO DE CONTINGENCIA N° 2

ASPECTO CULTURAL DE LOS PADRES DE FAMILIA DE LA POBLACION

GRADO DE INSTRUCCIÓN		
INDICADORES	F	%
Primaria	6	18.75
Secundaria	20	62.5
Superior	6	18.75
Ninguno	0	0
TOTAL	32	100%
IDIOMA		
INDICADORES	F	%
Castellano	6	18.75
Quechua	0	0
Aymara	0	0
Castellano –Quechua	26	81.25
Castellano –Aymara	0	0
TOTAL	32	100%
LUGAR DE PROCEDENCIA		
INDICADORES	F	%
Arequipa	4	12.5
Puno	20	62.5
Cuzco	6	18.75
Moquegua	2	6.25
Otros	0	0
TOTAL	32	100%
MEDIOS DE COMUNICACIÓN QUE PREFIEREN		
INDICADORES	F	%
Programas televisivos	4	12.5
Periódicos y revistas	2	6.25
Programaciones radiales	20	62.5
Internet	6	18.75
TOTAL	32	100%

Fuente: Cuestionario a los Padres de Familia Marzo 2014

En cuanto al grado de instrucción de los padres de familia tenemos que el 62% de ellos cuentan con un nivel de instrucción primaria-secundaria, seguidamente encontramos el 18% con grado de instrucción solo primaria y el otro 18% con nivel académico superior.

En cuanto al lugar de procedencia de los padres de familia, el 62% provienen del departamento de Puno, el 18% provienen de Cusco, el 12% provienen de Arequipa y el 6% de Moquegua.

En cuanto al idioma de los padres de familia, el 81% de la población hablan castellano y quechua, el 18% de padres de familia solo hablan castellano.

En cuanto a los medios de comunicación que prefieren los padres de familia, el 62% eligen programas radiales, el 18 % de la población utiliza el internet, el 12% tiene como preferencia los programas televisivos y el 6% se interesa por la lectura.

Por lo tanto, se pudo evidenciar que la mayoría de los padres de familia son inmigrantes de los departamentos Puno y Cuzco, cuentan con secundaria completa y la mayoría de ellos no participa en las actividades escolares de la institución educativa ya que no disponen de tiempo suficiente para implicarse en la educación de sus menores hijas.

CUADRO DE CONTINGENCIA N° 3 ASPECTO FAMILIAR

TIPO DE FAMILIA		
INDICADORES	F	%
Nuclear (papá, mamá, hijos)	18	56.25
Compuestas (papá, mamá, hijos y otro integrante)	2	6.25
Extendida (conviven en un mismo lugar dos o más familias nucleares)	2	6.25
Incompleta (sin algún integrante de la familia nuclear)	10	31.25
TOTAL	32	100%
NÚMERO DE MIEMBROS		
INDICADORES	F	%
DE 3- 5	30	93.75
De 6-8	2	6.25
De 9-12	0	0
De 13-20	0	0
TOTAL	32	100%
NÚMERO DE HIJOS		
INDICADORES	F	%
De 1- 3	30	93.75
De 4-6	2	5.25
De 7-10	0	0
De 11 a más	0	0
TOTAL	32	100%

Fuente: Cuestionario a los Padres de Familia Marzo 2014

Sobre el aspecto familiar de los padres de familia se puede observar en el presente cuadro los datos obtenidos de la aplicación de la encuesta a una muestra de 32 padres de familia que representan el 100%.

En cuanto al tipo de familia, el 56% de la población pertenece a familias nucleares cuyos integrantes constan de papá, mamá e hijos, el 31% de la población pertenece a familias incompletas, es decir ausencia de algún miembro de la familia nuclear, el 6% de la población está conformada por familias compuestas y también el 6% de ellos esa conformada por familias extendidas.

En cuanto al número de miembros, el 93% de la población tiene entre 3 a 5 integrantes en sus hogares y el 6% de la población entre 4 a 6 integrantes.

En cuanto al número de hijos de cada familia de los 32 padres encuestados, el 94% tienen de 1 a 3 hijos y el 5% de la población tienen de 4 a 6 hijos. Podemos deducir que las estudiantes de la institución educativa en su mayoría pertenecen a familias nucleares en las que habitan no más de 3 integrantes a razón de ello los recursos con los que cuenta la familia son suficientes para satisfacer las necesidades básicas de

cada miembro en el caso de las familias nucleares y por otro lado se vería un poco afectadas las necesidades de las familias incompletas.

CUADRO DE CONTINGENCIA N° 4
ACTITUDES Y COMPORTAMIENTO DE LA POBLACIÓN BENEFICIADA DIRECTA

ACTITUDES DE LAS ESTUDIANTES DENTRO DEL AULA		
INDICADORES	F	%
Actitudes Positivas	5	31.25
Actitudes Negativas	11	68.75
TOTAL	16	100%
¿LA COMUNICACIÓN DE LAS ESTUDIANTES HACIA SUS COMPAÑERAS ES BUENA?		
INDICADORES	F	%
Siempre	3	18.75
A veces	2	12.5
Nunca	11	68.75
TOTAL	16	100%
EL TRABAJO DE LAS ESTUDIANTES EN EL AULA		
INDICADORES	F	%
Solos	10	62.5
En grupo	4	25
En pareja	2	12.5
TOTAL	16	100%
¿LAS ESTUDIANTES MUESTRAN INTERÉS ANTE UNA ACTIVIDAD ESPECÍFICA?		
INDICADORES	F	%
MUCHO	2	12.5
POCO	5	31.25
NADA	9	56.25
TOTAL	16	100%

Fuente: Cuestionario a las estudiantes Abril 2014

En cuanto a las actitudes de las estudiantes, el 68% de las estudiantes presentan una actitud negativa como las burlas entre compañeras por cualquier comentario además de individualismo, es decir no les gusta trabajar en equipo, el egoísmo mostrándose en ocasiones intolerantes frente a determinadas actividades mal ejecutadas por la compañera y prejuicios absurdos que dificultan su interacción, el 5% de ellas presentan actitudes positivas, tratan de dialogar con sus compañeras para solucionar problemas y quizá aclarar malos entendidos.

La población beneficiada en general muestran actitudes como: puntualidad, creatividad, orden y poseen conciencia del cuidado del medio ambiente, son bromistas, impetuosas y se sienten atraídas por los juegos que impliquen demostrar habilidades de alguna de ellas, en ocasiones se muestran pasivas y poco comunicativas y eso dificulta el proceso de enseñanza- aprendizaje.

En cuanto a la comunicación, el 68% nunca se comunica con sus compañeras, el 18% solo lo hace a veces y el 12% restante siempre se comunica con sus compañeras. Por lo tanto, se observa que la mayoría de las estudiantes se muestran aisladas sin ganas ni necesidad de entablar alguna conversación por lo que la interacción existente es escasa y deficiente.

Podemos deducir entonces que las estudiantes no se comunican entre ellas y si lo hacen es solo por necesidad o por algún motivo extraordinario más la otra parte no se comunica no siente la necesidad ni las ganas de hacerlo.

En cuanto al trabajo en el aula, el 62% desea trabajar individualmente, el 25% en grupo y el restante que es el 12% desea trabajar en pareja significando que prima el individualismo. Por ello podemos deducir que las estudiantes muestran algún tipo de temor o inseguridad al cometer algún error o cualquier pequeñez que sirva de burla o gracia para sus demás compañeras.

En cuanto al interés de las estudiantes por alguna actividad específica, el 56% no muestra nada de interés, el 31% muestra poca disponibilidad de participar y el 12 % de la población muestra interés y también se manifiestan activas por cumplir alguna acción encargada.

CUADRO DE CONTINGENCIA N° 5
GUSTOS Y PREFERENCIAS DE LA POBLACIÓN BENEFICIADA

ACTIVIDADES QUE PRACTICA CON FRECUENCIA		
INDICADORES	F	%
Canto y baile	2	12.5
Lectura	2	12.5
Dibujo y pintura	2	12.5
Deporte	2	12.5
Ninguno	8	50
TOTAL	16	100%
PREFERENCIAS DE LAS ESTUDIANTES EN SUS RATOS LIBRES		
INDICADORES	F	%
Jugar con sus amigos	2	12.5
Navegar en internet	10	62.5
Mirar televisión	4	25
TOTAL	16	100%

Fuente: Cuestionario a las estudiantes Abril 2014

En cuanto a las actividades que practican las estudiantes, el 50% de ellas no participan en ninguna actividad, el 12% de la población practica canto, baile, lectura, dibujo, pintura y deporte siendo este porcentaje igual para todos los indicadores mencionados.

En cuanto a la preferencia de las estudiantes en sus ratos libres, el 62% de ellas prefieren navegar en internet, el 25% mira programas de televisión y el 12% juega y comparte con sus amigos.

Las estudiantes son un poco inactivas y desmotivadas para la realización de actividades ya que no practican ningún deporte esto dificulta el proceso de enseñanza-aprendizaje. Presentan dificultades en su proceso comunicativo por el hecho de que solo navegan en internet o chatean más, eso bloquea la transmisión de mensajes, de emociones, expresiones, también saca a flote las inseguridades que solo son capaces de enviar por mensajes, más no son capaces de realizar en una conversación frente a frente.

Los padres no dedican el tiempo debido a sus hijas por ello el abuso de la tecnología los celulares, el internet, las redes sociales, etc. Lo cual trae por consiguiente que las estudiantes tengan una dificultosa interacción social.

CUADRO DE CONTINGENCIA N° 6
INQUIETUDES Y FRUSTRACIONES DE LA POBLACIÓN BENEFICIADA

APOYO DE LOS PADRES EN LAS TAREAS ESCOLARES DE LOS HIJOS		
INDICADORES	F	%
Siempre	2	12.5
A veces	6	37.5
Nunca	8	50
TOTAL	16	100%
RECIBES ALGÚN TIPO DE CASTIGO POR INCUMPLIR TUS DEBERES Y/O TAREAS		
INDICADORES	F	%
Siempre	7	43.75
A veces	6	37.5
Nunca	3	18.75
TOTAL	16	100%
¿EXISTE COMUNICACIÓN ENTRE PADRES E HIJOS?		
INDICADORES	F	%
Siempre	2	12.5
A veces	2	12.5
Nunca	12	75
TOTAL	16	100%

Fuente: Cuestionario a las estudiantes Abril 2014

En cuanto al apoyo de los padres de familia en las tareas escolares de sus hijas el 50% es decir la mitad de los padres nunca ayudan a las estudiantes, el 37% solo a veces colaboran con las responsabilidades de las estudiantes y el 12% siempre están para apoyar a sus hijas.

En cuanto al incumplimiento de las obligaciones el 43% reciben golpes, al 37% se les llama la atención y el total restante 18% se les insulta.

En cuanto a la comunicación entre padres e hijos la comunicación es casi inexistente en el 75% de la población y el 12% lo hace a veces y la cantidad sobrante 12% siempre se comunican padre e hijos y están prestando atención a cualquier inquietud. Las estudiantes no son apoyadas con sus tareas, son agredidas de forma física y verbal debido a la situación laboral de los padres ambos trabajan y las estudiantes se quedan solas a cargo de los hermanos(as) es por ello que la comunicación es escasa.

La población beneficiada indirecta son los padres de familia, docentes y comunidad en general ya que las estudiantes mostraran un cambio de actitud frente a cualquier

tipo de actividad, serán más asertivas en sus conversaciones y sobre todo se expresaran sin temor mostrando seguridad. A partir de la aplicación del trabajo de investigación. Debido a los resultados obtenidos se evidencia que la población beneficiada muestra diversas problemáticas que les impide tener un desarrollo integral, por lo tanto no pueden desenvolverse adecuadamente en la sociedad actual y los problemas consecuentes son:

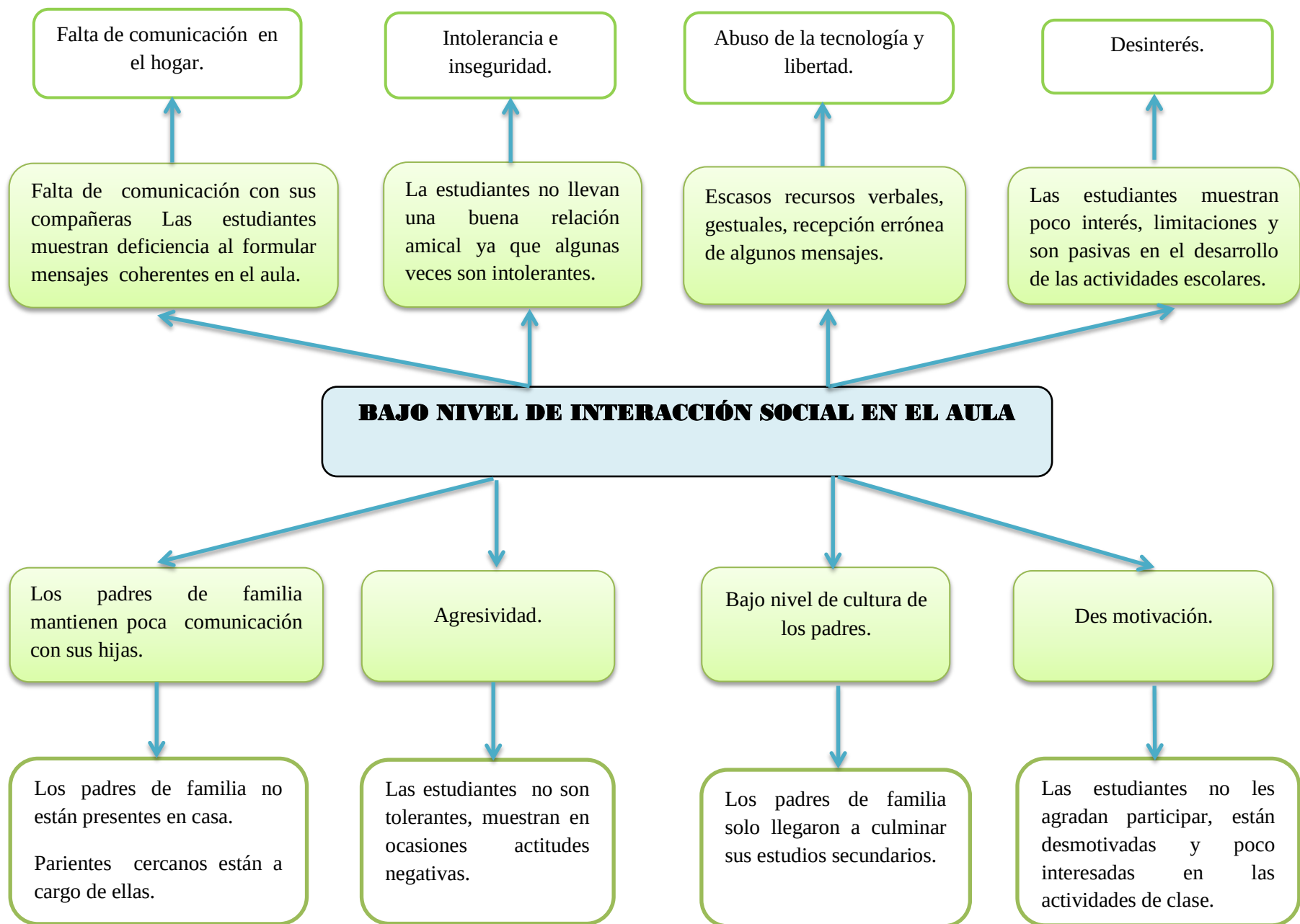
Problemática:

- ✓ Agresión y miedo.
- ✓ Bajo nivel de cultura en los padres
- ✓ Falta de comunicación y acompañamiento de los padres hacia los hijos.
- ✓ Falta de motivación para realizar actividades.
- ✓ Bajo nivel de confianza de las estudiantes propias y hacia los otros.
- ✓ Bajo nivel de interacción.
- ✓ Prima el individualismo de las estudiantes para realizar sus trabajos.
- ✓ La interacción social entre la comunidad educativa es escasa.

De los diversos problemas encontrados resaltamos el bajo nivel de interacción ya que es un proceso importante para el desarrollo social de las estudiantes las cuales se encuentran en una era tecnológica que está dejando de lado el proceso de comunicación debido a los diversos medios que se tiene hoy en día como el chat, las redes sociales, juegos en red estos afectan excesivamente su expresión verbal, su escritura y su desenvolvimiento.

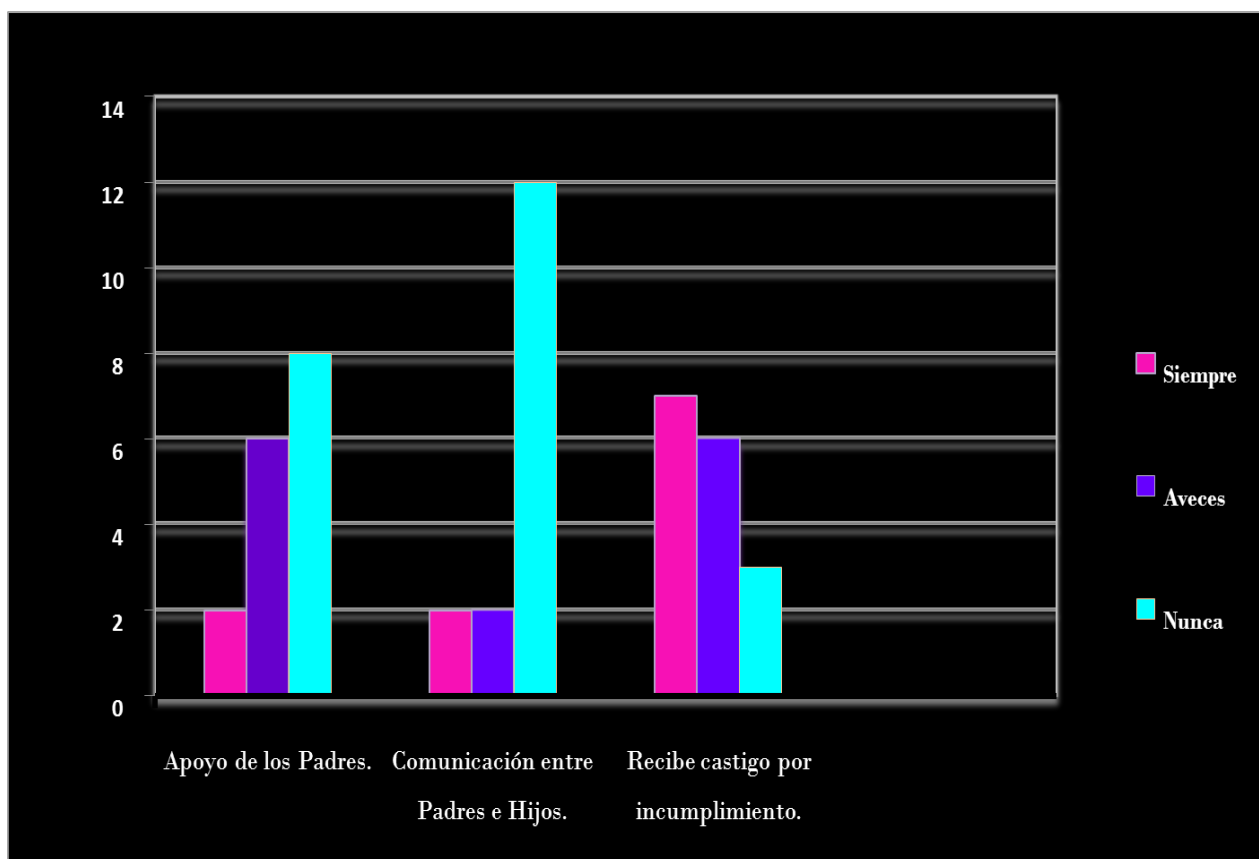
Del problema priorizado detectamos sus causas y consecuencias las cuales están organizadas en el siguiente árbol de problemas:

PROBLEMA PRIORIZADO:
Bajo nivel de Interacción Social En El Aula



ANÁLISIS DEL PROBLEMA PRIORIZADO

GRÁFICO N° 1



DESCRIPCIÓN

En el gráfico N° 1 se muestra la ausencia de apoyo, comunicación y maltrato que tienen las estudiantes del segundo grado "E" comenzando por el primer indicador, 8 (50%) de las estudiantes nunca tienen apoyo por parte de sus padres, 6 (37.5%) de las estudiantes a veces tienen el apoyo de sus padres y 2 (12.5%) de las estudiantes nunca tienen apoyo de sus padres. Posteriormente el segundo indicador nos permite observar 12 (75%) de las estudiantes nunca logra comunicarse con sus padres, 2 (12.5%) de las estudiantes a veces se comunican con sus padres y 2 (12.5%) de las estudiantes nunca consiguen comunicarse con sus padres. Por último, el tercer indicador nos emite la siguiente información, 3 (18.75%) de las estudiantes nunca reciben cualquier tipo de sanción por incumplir alguna obligación o deber que deben realizar, 6 (37.5%) de las estudiantes a

veces reciben castigos por incumplir sus responsabilidades y 7(43.5%) de las estudiantes reciben algún tipo de castigo por incumplir sus responsabilidades.

INTERPRETACIÓN

Por tanto podemos observar que la mayoría de las estudiantes sobrellevan diferentes problemas que dificultan su progreso se puede también afirmar que las estudiantes carecen de apoyo de los padres, no existe una comunicación de padres a hijos y viceversa ya que los padres ocupan la mayor parte del tiempo en su labor, fuera de ello las estudiantes que reciben sanciones ya sea por incumplimiento o comportamiento se muestran cohibidas, inseguras no demuestran tener confianza en las demás personas, por otra parte la educación que reciben es tradicional por tanto no se estimula a las estudiantes afectando su desenvolvimiento ante los demás, todos estos factores nos permiten **Identificar** que las estudiantes no participan en clase ni poseen una buena interacción.

Para generar una interacción se requiere tener diversos factores activos los cuales no se evidencian en el convivir de las estudiantes por ejemplo se tiene que tener al sujeto influenciado por diferentes factores externos como internos que activen su organismo y dirijan una conducta para obtener metas gratificantes, también el sujeto debe ser una persona segura de sí mismo es allí donde se evidencian de que están hechos los cimientos del carácter, el amor, la amistad, la empatía, las interrelaciones, la responsabilidad social, el respeto, la solidaridad y la energía capaz de movilizarnos ante las dificultades y por ultimo no menos importante la comunicación el nexo que permite el intercambio de mensajes, datos, ideas y opiniones; esto significa relacionarse y comprender mejor interactuando con los demás.

De acuerdo al cuadro se observa que las estudiantes no interactúan en clase es decir, no se logran desenvolver espontáneamente ni comparten sus ideas, sentimientos, etc. con los demás; afectando de esta manera su interacción, esto según el docente tutor de aula y el grupo investigador, en cambio las estudiantes por su parte afirman que sí mantienen una buena interacción en el aula.

Por lo tanto, por todos los antecedentes expuestos en el gráfico N° 1 podemos afirmar que las estudiantes no tienen una buena interacción en el aula, además se evidencia que las estudiantes son inseguras de sí mismas durante el desarrollo de clase y no muestran

confianza en los demás. Según la información obtenida, identificamos que las estudiantes necesitan interactuar socialmente en clase, para que su desenvolvimiento en sociedad sea adecuado, logren también amoldarse a situaciones diversas que puedan presentárseles y sepan ser comunicativas para solucionar problemas. De esta manera llegamos a la siguiente conclusión: Para desarrollar la interacción social en el aula, se necesita compartir diversas actividades en un mismo contexto y de forma espontánea mediante un proceso de interacción donde se logre involucrar a todas las estudiantes.

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA PRIORIZADO

El proceso educativo demanda un proceso continuo de interacciones a través de las cuales no solo van a darse aprendizajes sino que van a incidir en el desarrollo de las personas, una mala interacción repercute en la incorporación de nuevos conocimientos y en el desarrollo de capacidades, valores y habilidades sociales.

Es responsabilidad de la institución educativa procurar y promover distintos espacios de interacción que permitan desde las diferencias de las personas acceder a niveles de convivencia que apunten a la autonomía y el desarrollo emocional-social.

Dicho problema no es ajeno a la realidad tal es así que en las estudiantes del segundo grado “E” se ha evidenciado dificultades en su interacción, las pocas habilidades para interactuar con sus compañeras mantienen a la mayoría de las estudiantes al margen de los demás o muestran interacciones limitadas con una o dos personas la mayoría no son capaces de expresar sus necesidades o dificultades de forma adecuada a sus contemporáneos, las estudiantes muestran desconfianza, falta de motivación y no saben

comunicarse entre ellas mismas debido a que no saben interactuar; incluso no saben cómo actuar ante ciertas situaciones cotidianas, por esta razón, se denota más el bajo nivel de interacción que consideramos importante para el buen desarrollo del vivir diario. Además de esto los docentes intervienen de forma no significativa en el comportamiento de los estudiantes, ya que se basan en una educación tradicionalista.

Son los mismos docentes los que propician que no haya dinamismo en el salón de clase, e imparten cierto grado de temor en ellas, deteniendo el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas. Considerando también el entorno familiar donde se desenvuelven las estudiantes, no se les permite la plena expresión de sentimientos e ideas, lo que limita el grado de comunicación que puedan establecer entre sus iguales y con los de mayor jerarquía, en este caso con los docentes.

En cuanto a su comportamiento demuestran actitudes propias de su edad; por otro lado, algunas de ellas muestran que tienen problemas afectivos que influyen en su aprendizaje, a su vez podemos apreciar diferentes limitaciones ligadas al desenvolvimiento corporal-gestual.

Las estudiantes del Segundo Grado “E” de la I. E. Andrea Valdivieso de Melgar presentan desmotivación, desconfianza y falta de comunicación lo que afecta la interacción social en el aula en distintas áreas..

De esta manera nos planteamos la siguiente pregunta de acción:

¿Cómo mejorar la interacción social de las estudiantes del Segundo Grado “E” de Educación Secundaria en la Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar? A través de los juegos dramáticos las estudiantes mejorarán su interacción social en el aula.

2. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

La interacción social en las estudiantes del Segundo Grado “E” mejorará mediante los juegos dramáticos; los que permitirán un mejor desenvolvimiento dentro y fuera del aula.

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Objetivo general

Mejorar la interacción social de las estudiantes del 2do Grado “E” a través de los juegos dramáticos utilizados como actividades de aprendizaje de la Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar, Arequipa, 2014.

3.2. Objetivos específicos

- Identificar la interacción social en las estudiantes del segundo grado E antes de la aplicación del plan general de acción.
- Promover en las estudiantes la motivación confianza, y comunicación a través de los juegos dramáticos que permitan mejorar la interacción social en las actividades de aprendizaje.
- Fortalecer las dimensiones de la interacción social a través de los juegos dramáticos.
- Evaluar el nivel de interacción social que han alcanzado las estudiantes después de la ejecución los juegos dramáticos.

4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación está realizado con el objetivo de enriquecer nuestros conocimientos como investigadores, a mejorar problemas actuales en el aula que sean observables, así mismo mejorar la realidad educativa investigada.

Consideramos nuestro trabajo de investigación como una alternativa de mejora para los docentes este mejora la práctica educativa, porque es trascendente y actualizado plantea estrategias pertinentes a un problema real de educación como es el caso de la interacción la cual se pretenden mejorar de una manera óptima a través de los juegos dramáticos.

En la educación actual lamentablemente se deteriora aspectos importantes de la interacción ya sea por causa de los docentes o los propios estudiantes en el aula teniendo como resultado a personas antisociales. Es de importancia social ya que contribuye a la formación integral de las personas con la finalidad de generar buenas interacciones con las personas en su entorno social, es práctico y dinámico ya que constará de la aplicación

de actividades de estrategias dramáticas – lúdicas que ayudarán a fortalecer la interacción de las estudiantes.

Además, es factible y original porque contamos con los materiales necesarios, las actividades son creadas y recopiladas por el grupo investigador seleccionando las más adecuadas para mejorar la interacción, de igual forma contamos con el apoyo de la comunidad educativa para realizar el plan de intervención y la información necesaria para optimizar la investigación.

De este modo se pretende mejorar la realidad de las estudiantes creando en ellas un ambiente de convivencia armonioso, apta para entablar una comunicación eficaz donde se evidencia su plena confianza para expresar libremente sus ideas y sentimientos sin temor a ser juzgadas por alguna de sus compañeras, mejorando sus relaciones de convivencia y así sus interacciones sociales.

CUADRO N° 3
CATEGORIZACIÓN Y DIMENSIONES

I N T E R A C C I Ó N S O C I A L	CATEGORÍA	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES
	Interacción Social en el aula.	Motivación	- Intrínseca - Extrínseca
		Confianza	- Confianza en sí mismo - Confianza en los demás
		Comunicación	- Verbal - No verbal
	Enseñanza-Aprendizaje	Estrategias de Aprendizaje	Juego dramático

Fuente: Según Talcott Parsons, (1937).

5. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Primer antecedente

La investigación realizada por Zavala Aparicio, Augusto sobre las “Interacciones en el aula en estudiantes de primer grado de secundaria” (2009), concluye que es el docente quien da iniciativa a las interacciones sociales mediante actividades, las cuales hagan del estudiante un ser activo dejando de lado la educación tradicional.

Por medio de este trabajo se obtiene datos importantes como: el docente debe realizar actividades para promover la participación activa de los estudiantes y a si mejorar sus aprendizajes, también podemos obtener una mejor visión de este modo el docente propicia la realización de actividades para lograr una buena interacción en el aula.

Segundo antecedente

La investigación realizada por Rosa Luz Calla Alvis y otros, sobre «Talleres vivenciales como estrategia para mejorar la Interacción Social en niños de 5to grado «B» de Ed. Primaria de la I.E. Padre Francois Delatte» (2009).

y otros en el 2008 sobre Talleres vivenciales como estrategia para mejorar la interacción social en niños de 5 años de edad concluye que los niños lograron cambios significativos en sí mismos ayudándose unos a otros y a trabajar en quipo tratándose con igualdad y mostrando disponibilidad para interactuar con su s compañeros.

De esta forma este presente trabajo nos ayuda a enfatizar en lo importante que es el desarrollo de la confianza y la motivación en el plan de acción general.

Tercer antecedente

La investigación realizada por Paola Aguilar Retamozo y otros, sobre «Habilidades de Interacción Social para mejorar la inteligencia interpersonal en niños de 2do grado de Ed. Primaria de la I.E.40694 Centro de Innovación Isppa» (2010).

y otros en el año 2010 concluyen que las habilidades de interacción social han logrado mejorar su inteligencia interpersonal permitiendo en ellos la reflexión y un cambio de actitud en su comportamiento cotidiano aprendiendo a utilizar correctamente las

habilidades sociales con las personas que se relacionan. Este trabajo nos ha permitido obtener un mejor panorama en cuanto a la importancia del desenvolvimiento del estudiante aplicándola dentro y fuera de aula esto quiere decir que los estudiantes al mejorar su interacción social en el aula podrán desenvolverse en la sociedad.

6. CONCEPTOS BÁSICOS

6.1. Interacción

Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones, etc. Puede ser definido asimismo como la modificación que se efectúa en el comportamiento de un individuo cuando otro individuo acciona sobre aquél.

6.2. Confianza

La confianza es la seguridad o esperanza firme que alguien tiene de otro individuo o de algo. También se trata de la presunción de uno mismo y del ánimo o vigor para obrar. Por ejemplo: “Este hombre no me inspira confianza, creo que no voy a aceptar el trato”, “Juan le dio su confianza y ella lo traicionó”, “Tengo la confianza necesaria para derrotar al rival”.

La confianza supone una suspensión, al menos temporal, de la incertidumbre respecto a las acciones de los demás. Cuando alguien confía en el otro, cree que puede predecir sus acciones y comportamientos. La confianza, por lo tanto, simplifica las relaciones sociales.

6.3. Motivación

La motivación según W. A. Kelly en su libro *Psicología de la Educación* “deriva del verbo latino *movere* que significa moverse, poner en movimiento o estar listo para la acción”, también menciona que la motivación “es lo que induce a la persona a llevar una acción a la práctica. Es la razón por la que el acto se lleva a cabo e incorpora todo aquello que puede influir en cualquier grado, sobre la voluntad”. Además señala dentro del campo educativo que “el término motivación supone cualquier cosa que impulse o mueva al alumno hacia una actividad”.

6.4. Comunicación

Un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín *communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los

seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.

En el caso de los seres humanos, la comunicación es un acto propio de la actividad psíquica, que deriva del pensamiento, el lenguaje y del desarrollo de las capacidades psicosociales de relación. El intercambio de mensajes (que puede ser verbal o no verbal) permite al individuo influir en los demás y a su vez ser influido.

6.5. Enseñanza – Aprendizaje

Enseñanza – aprendizaje es “el proceso que tiene como propósito esencial favorecer la formación integral de la personalidad del educando, constituyendo una vía principal para la obtención de conocimientos, patrones de conducta, valores, procedimientos y estrategias de aprendizaje” (Campos, V.).

6.6. Didáctica de la enseñanza

La didáctica proviene del verbo griego “didásko” que significa enseñar, instruir, exponer claramente, demostrar (Didáctica y Currículo: un enfoque constructivista). Y “tékne” que significa arte, por lo tanto se puede decir que didáctica es el arte de enseñar.

6.7. Estrategias de Aprendizaje

Estrategias del aprendizaje “se entiende como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje” (Virginia Gonzales Ornelas).

Así también nos menciona que “las estrategias son siempre conscientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje”. Por lo tanto, podemos decir que cada tipo de aprendizaje posee diferentes estrategias, las mismas que nos conllevan al aprendizaje; el estudiante opta por diferentes estrategias para lograr su objetivo.

6.8. La dramatización

Es la acción y efecto de dramatizar. Este verbo, a su vez, hace referencia a dar forma y condiciones dramáticas o a exagerar con apariencias afectadas, de acuerdo a lo señalado

por el diccionario de la Real Academia Española (RAE). Es, en general, una representación de una determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado al drama y éste al teatro; a pesar del uso que suele recibir en el habla cotidiana, esta familia de palabras no necesariamente hace alusión a una historia trágica.

6.9. Drama Creativo

El término drama tiene origen latino y se refiere a la obra que pertenece a la poesía dramática. También se conoce como drama a la obra de teatro o a la película que incluye una mayoría de situaciones que son tensas y conflictivas. De todas formas, es importante tener en cuenta que, de acuerdo a la definición clásica, un drama es una forma de presentación de escenas mediante su representación con actores y diálogo. Esta definición trasciende la presencia de elementos trágicos.

6.10. El juego

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

6.11. El juego dramático

Se llama juego dramático a aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, la persona deja fluir su espontaneidad.

En el juego dramático la persona deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de nuevas experiencias. Si la persona ya vive en un mundo en el que el límite entre la realidad y la fantasía no está muy determinado, se encuentra aquí con muchos límites todavía más difuso.

En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas.

7. BASES TEÓRICO – CIENTÍFICAS

7.1. Teoría sociológica de Brookober

Para la sociología, la escuela es un sistema social que puede analizarse sociológicamente, en este sistema social hay personas, grupos, procesos, patrones de conducta, relaciones e interacciones como en cualquier otro sistema social, como el de la familia por ejemplo.

La sociología de la educación es el análisis científico de las relaciones humanas en la escuela y entre la escuela y los otros sistemas sociales.

Desarrollo del niño

El grupo social es indispensable para el desarrollo de la personalidad del niño porque la personalidad no se desarrolla en el aislamiento esta se desarrolla por la continua interacción con otros miembros del grupo social, como la familia, los compañeros de juego, la escuela y la comunidad.

Proceso de Aprendizaje

La sociología nos ha hecho conscientes de las diferencias entre unos individuos y otros y del efecto que esas diferencias ejercen en el proceso de aprendizaje. Las diferencias en los ambientes socioculturales producen diferentes intereses, valores y motivaciones entre unos estudiantes y otros.

La naturaleza humana es variable. Esta variabilidad de la naturaleza humana nos lleva a desarrollar programas educativos que reconozcan estas diferencias.

Comunidad

El estudio científico de la comunidad es indispensable para el desarrollo de cualquier programa educativo. La organización de la escuela, su programa docente y las proyecciones futuras de la educación no pueden lograrse a plenitud sin un conocimiento de la comunidad. El profesor que no tenga en cuenta el factor comunidad en su trabajo, está expuesto al fracaso, las comunidades crecen y cambian y se complica de este modo la función que se espera que la escuela realice. Los educadores tienen que estar conscientes de estos cambios en las comunidades y de como ellos afectan la función de la escuela.

Cambio Social

La sociología ha venido a ayudar al educador a entender el fenómeno del cambio social, las sociedades dinámicas como la nuestra están en continuo proceso de cambio. Todo el mundo espera el máximo de la escuela, como consecuencia del cambio surgen problemas y muchos esperan que la escuela tenga la solución para esos problemas. El educador tiene que entender que es imposible detener las poderosas fuerzas del cambio social, el cambio sigue su curso y afecta la institución de la educación. El currículo recibe un fuerte impacto de cambio. Las verdades que enseñamos hoy no necesariamente serán las mismas mañana, el docente tiene que educar para un mundo en constante cambio.

7.2. Teoría Psicológica de Vygotsky

Para Vygotsky, los procesos psicológicos superiores del ser humano (PPS) aparecen dos veces, en dos planos distintos; primero a nivel social, a nivel interpersonal y solo luego a nivel individual y psicológico. En sus propios términos:

“Es necesario que todo aquello que es interno en las formas superiores haya sido externo, es decir que fuera para otros lo que ahora es para uno mismo. Toda función psicológica superior atraviesa necesariamente una etapa externa en su desarrollo, ya que inicialmente es una función social” (Vygotsky, 1992).

Los aportes de Vygotsky a la psicología, constituyo su insistencia en el notable influjo de las actividades con significado social en la conciencia. Vygotsky consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje. El fenómeno de la actividad social ayuda a explicar los cambios en la conciencia y fundamenta una teoría psicológica que unifica el comportamiento y la mente. El entorno social influye en la cognición por medio de sus “instrumentos” es decir, sus objetos culturales (autos, máquinas) y su lenguaje e instituciones sociales (iglesias, escuelas). El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas y transformarlas mentalmente. La postura de Vygotsky es un ejemplo del constructivismo dialectico, porque recalca la interacción de los individuos y su entorno.

7.3 Teorías del Juego

A la hora de hablar de las teorías del juego, encontramos que se han hecho planteamientos desde diferentes campos del conocimiento, quienes lo han interpretado

desde la teoría fisiológica, la teoría biológica, la teoría psicológica y la teoría educativa desde los cuales se han resaltado las características más importantes.

7.3.1 Teoría Fisiológica

Quienes analizan el juego desde este ángulo, lo plantean como una respuesta a un estímulo; para algunos el juego es una actividad que, a partir de una descarga agradable de energía sin otra finalidad que gastar el exceso de vitalidad, posibilita equilibrar las fuerzas del organismo desgastadas en actividades cotidianas.

Otros han planteado que es un cambio agradable de ocupación que permite “recrear” el sistema nervioso y, por último, están quienes afirman que es una actividad que permite que mientras unas partes del organismo están en actividades, las otras descansen y acumulen energías.

A partir de una descarga agradable de energía sin otra finalidad de gastar el exceso de vitalidad, posibilita equilibrar las fuerzas del organismo desgastadas en las actividades cotidianas.

7.3.2 Teoría Biológica

Esta corriente ve el juego como una preparación para la vida a partir del desarrollo de las potencialidades congénitas a través de los juegos que realiza el niño. Así, el juego no es otra cosa que la repetición de costumbres ancestrales que representan etapas sucesivas del hombre; y gracias a él, el niño se prepara para la vida de adulto. Es una preparación para la vida a partir del desarrollo de las potencialidades congénitas a través de los juegos que realiza el niño.

7.3.3 Teoría Psicológica

Algunos exponentes de esta teoría, partiendo de la teoría biológica que afirman que el juego es un elemento que le permite al niño un aprendizaje de sus roles de adulto. Sin embargo, otros psicólogos enfatizan en el placer y el goce como elemento fundamental del juego, dando origen a esta posición al planteamiento que contrapone el juego con el trabajo en donde este se presenta como una actividad seria y obligatoria del adulto, mientras el juego es la actividad libre de las exigencias y responsabilidades de la vida diaria, en la que se puede dejar en libertad la imaginación sin otra finalidad que la misma realización del juego.

7.3.4. Teoría Educativa

Según Mavilo, Calero Pérez “Uno de los principios fundamentales de la pedagogía debe ser la libertad de los estudiantes, libertad que permita el desarrollo de las manifestaciones espontáneas del niño.” El niño juega por curiosidad, lo que va adquiriendo a través de la experiencia. Lo ideal es que en todo momento se busque y se logre mayor comunicación, efecto e interacción personal entre ellos. La educación es asunto de comunidad que se da en la escuela y en el hogar donde debe imperar un ambiente amistoso y/o familiar, de relación igualitaria, democrática, horizontal, sincera y amorosa para ser humanizante.

8. DISCIPLINAS CIENTÍFICAS

8.1. La Sociología

Desde tiempos memorables el ser humano ha sido un objeto de estudio; sus necesidades, sus sentimientos, sus deseos, etc. Por ellos la ciencia que se enfoca en el estudio del individuo y como parte de una sociedad es la sociología. Según Weber citado por Talcott Parsons la relación individuo –sociedad parte desde la familia.

La función de la familia básicamente es la formación de la personalidad humana, esta se “hace” en la familia no se “lleva”; Parsons señala que “La familia es la fábrica de las personalidades” de ello las funciones básicas irreductibles son la socialización (miembros de una sociedad) y la de estabilización (estabilidad del adulto en la sociedad de las personalidades).

Parsons dice también que “la familia es el agente de la socialización” en el núcleo familiar se juzga por términos particulares, hermanos, hermanas, hijos, hijas, etc. Considera también que la educación es un agente secundario de la socialización él dice que “la sociedad juzga en términos del estudio alcanzado y de los valores universales” se juzga en términos de lo que se alcanza y las escuelas nos preparan para ello. Para Parsons las escuelas funcionan por principios “Meritocráticos” ello significa que cada uno es tratado de la misma manera y que cada uno tiene las mismas oportunidades de tener éxito. Para Talcott: “La capacidad + El esfuerzo = Mérito”.

La sociedad es una estructura inteligente y programada racionalmente para integrar a sus partes complejas en un todo coherente.

8.1.1. Teorema Dinámico Fundamental de la Sociedad

Talcott redujo a dos los aspectos básicos del sistema social:

La orientación motivacional o “expectativa estructurada”: Compuesta de elementos de análisis que tienen interés para el actor social.

La orientación del valor: Son los criterios que son las soluciones a los problemas planteados en la orientación motivacional dentro de estos se incluye los criterios morales donde los valores según Parsons “Son elementos del sistema simbólico compartido que puede servir de criterio para la selección entre las alternativas de orientación que se presentan intrínsecamente abiertas a una situación”.

En el análisis dinámico del proceso social estos dos momentos son diferentes pero complementarios en el proceso de la toma de decisiones ambos llevan al actor social al límite de la acción donde debe comenzar, la estabilidad de cualquier sistema social depende hasta cierto punto de la interacción de una serie de pautas de valores comunes con la estructura de la disposición de necesidad internalizada de los actores.

8.1.2. Interacción Social

8.1.2.1. Historia de la Interacción Social

Desde la historia primitiva del concepto viene la “discours” de la “methode” de descartes el decía que solo veía al individuo con tal un sujeto sin ninguna correlación, luego se observa al sujeto- medio y el carácter de relación entre ambos el ser humano dejo de ser solo un sujeto conocedor sino también un organismo físico que se comportaba en un medio ambiente y actuaba por deseos o necesidades con ello se puede resumir en el siglo XVII Descartes consideraba primitivamente al sujeto como un simple observador de objetos que a su vez son actores que intentan satisfacer sus necesidades por medio de la acción.

Seguidamente al transcurrir del tiempo El intercambio económico o trueque se convirtió en un prototipo de interacción a este se le denomino marco utilitarista .el conocimiento de la situación de las necesidades, y actividades de los demás se convierte en un sistema de interacción, este en si se convierte en un factor de satisfacción de necesidades.

Se deben analizar los sistemas sociales unidad por unidad como mantenedores de intercambios entre si estos constituyen actuaciones o sanciones según la unidad (transmisor – receptor).

8.1.2.2. Paradigma de la Interacción social

De los movimientos anteriormente centrados en un sistema social generado y compuesto por la interacción de unidades que fijan a organismos con comportamientos, personalidad, involucrados en un sistema cultural que expresan, simboliza, ordenan y controlan por medio de sistemas estructurados de códigos, significados, símbolos y contextos concretos. En el sistema de interacción exige como mínimo cuatro aspectos:

- Conjunto de unidades que mantienen interacción unas entre otras.
- Conjunto de reglas u otros factores de codificación cuyos términos estructurados tanto las orientaciones como la propia interacción.
- Sistema o proceso ordenado o modelado de la propia interacción.
- Un medio en donde se opere el sistema y se produzcan intercambios.

Otro de los aspectos no menos importantes para Talcott es la cultura para el sistema de interacción es la cultura que considera los hechos sociales el actor, además que el medio correspondiente a la interacción es social en la medida que se incluya la pluralidad de actores individuales todos ellos son unidades de un mismo carácter que el propio actor y se consideran interactuantes.

8.1.2.3. Interacción como proceso

Eso ocurre dentro de cada unidad actuante sea una persona o una colectividad y los que ocurre entre tales (decisión –comunicación).

En el proceso de decisión la comunicación se procesa a la luz de la disposiciones, motivación, objetivos, sentimientos de la unidad esto lleva acabo a un acto que consiste en una comunicación a otras unidades del sistema donde la comunicación puede ser verbal o no verbal; el lenguaje controla el comportamiento en los procesos de interacción, el afecto la aceptación social y el deseo implican también en este proceso.

8.1.2.4. La Interacción y el Sistema Social

Cada actor es un agente de actuación como un objeto de orientación para sí mismo y los demás y que como agente actor se orienta y orienta a los demás en todos los sentidos el actor es un conocedor y objeto de conocimiento un utilizador de medios y un medio el mismo vinculado emocionalmente a los demás y objeto de vinculación ,evaluador y objeto de evaluación un intérprete de símbolos y un símbolo el mismo ,por ello el mismo sistema social lleva a una unidad que del sistema tiene mayor libertad para actuar autónomamente que otra unidad con los mismas capacidades pero aisladas en la relación con su medio.

8.1.2.5. Interacción social en el aula

El aula es un ambiente dedicado a la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes; también es el lugar donde el estudiante puede desenvolverse de forma espontánea, en donde logra compartir sus ideas, sentimientos, expresiones, etc. con los demás. Es en este lugar donde el estudiante va a conocer la importancia de intercambiar información debido a su desenvolvimiento en el aula. Este espacio, es el principio de su participación en la escuela, aquí es donde él va a perder ese temor a expresarse.

Así mismo, es en este lugar donde aprende a interactuar con los demás; primero con el profesor luego con sus compañeros y esta interacción va incrementando y fortaleciéndose para la vida en sociedad. Vygotsky es quien nos dice que el niño necesita interactuar para que este incremente su nivel cognitivo, también nos quiere decir que la interacción social es importante para que el niño aprenda desde su entorno, para que desarrolle después un proceso interno.

8.1.2.6. Elementos que componen a la interacción

Existen elementos en la interacción (ABC color R.E).

- a) La relación del estatus social: Es el vínculo entre las posiciones sociales, la relación de la situación o el puesto que ocupa la persona dentro de la sociedad respecto unos a otros. También se aplica a las relaciones entre grupos, categorías, asociaciones, clases.
- b) La relación en virtud del rol: es la interacción funcional reciproca que ocurre cuando las personas desempeñan conjuntamente sus roles sociales complementarios. Los roles de

diferentes personas se enfrentan y se relacionan, como las relaciones amigo-amigo, padre-hijo, vendedor-cliente.

c) La relación en virtud de proceso: Son unas pocas formas básicas de interacción social. El término de proceso designa una serie repetida de operaciones. Los procesos básicos de interacción social son: la cooperación, la acomodación, la asimilación, el conflicto, la obstrucción y la competición.

8.1.2.7. Importancia de las interacciones

La interacción de un individuo en la sociedad, permitirá que pueda desenvolverse sin temor alguno. En la escuela, los estudiantes interactúan entre sí para obtener un mejor aprendizaje, desarrollen su personalidad y un mejor desenvolvimiento. Sin embargo, se sabe que pueden surgir ciertos problemas entre ellos, así mismo lo dice el autor que “entre los miembros de un grupo surgen desigualdades y variaciones en cuanto a la calidad y cantidad de interacciones que se dan entre ellos, ya que cada persona va a emitir un diferente número y tipo de interacciones hacia sus compañeros” (José Gonzales, 2003).

8.1.2.8. Dimensiones de la interacción

A. Motivación

Según la Universidad de Alicante la motivación es “la necesidad o deseo que activa o dirige nuestro comportamiento, se necesita de la suficiente activación y energía”.

Según Martínez, P. (2002), nos dice que la motivación “está influenciada por factores externos e internos que activan al organismo y dirigen su conducta hacia la consecución de objetivos y metas gratificantes”.

- Motivación intrínseca

“Es el estímulo que viene desde el interior de un individuo para satisfacer sus propias necesidades” según Reeve, J. 2004.

- Motivación extrínseca

Reeve, J. señala que la motivación extrínseca “proviene del exterior. Este tipo de motivación nos lleva a realizar actividades que no deseamos realizar pero las hacemos porque sabemos que detrás de estas habrán recompensas”.

B. La Confianza

La palabra confianza según Jiménez, S. (2006,39) “es la materia de la que están hechos los cimientos del carácter, el amor, la amistad, la empatía, las interrelaciones, la responsabilidad social, el respeto, la solidaridad y la energía capaz de movilizarnos ante las dificultades.”

Podemos definir a la confianza como el grado de seguridad que se tiene en otra persona o específicamente en algún objeto tratándose de términos religiosos. Esta cualidad es propia de los seres humanos, ya que los animales no la poseen completamente, porque estos reaccionan de forma instintiva, al contrario de los seres humanos, que confían haciendo uso de sus facultades mentales de manera consciente y voluntaria aunque para ello demande trabajo y esfuerzo conseguirla; por otro lado se pierde la confianza cuando aparecen las dudas y hay una mala intención de la otra persona en quien se depositó ciegamente la confianza porque fomenta la incapacidad de cumplir con lo pactado entre dos personas.

- Confianza en sí mismo

Es una característica que muchos pueden lograr con esfuerzo y tiempo pero cualquier persona puede llegar a construir su autoconfianza. Para desarrollar esta autoconfianza es necesario creer en uno mismo y, para ello, la aceptación es fundamental. Además de estos elementos es importante conocernos para comprender nuestras formas de pensar y nuestros sentimientos para ello debemos ser persistentes y disciplinados, porque así obtendremos una perspectiva clara de nuestra vida. La confianza en uno mismo trae muchas ventajas para el desarrollo de nuestras vidas, ya que así logramos tener un gran nivel de aceptación en nosotros mismos y podemos conseguir el éxito fácilmente.

Por el contrario, la falta de confianza genera inseguridad porque no estamos satisfechos con nosotros mismos, porque nos sentimos tristes e incluso tenemos tendencia a deprimirnos y esto a su vez genera situaciones negativas para los que nos rodean.

Dentro del ámbito social genera dificultades para relacionarnos con el entorno en el que nos desenvolvemos, porque existen síntomas de cohibición en nosotros mismos y no lograríamos conseguir, mantener o progresar dentro de un trabajo, no existiría la capacidad para actuar, tomar las decisiones correctas y superar los obstáculos.

- Confianza en los demás

A lo largo del tiempo, el ser humano ha tenido que aprender a sobrevivir para ello ha tenido que confiar en el otro por eso consideramos amigos a aquellos en los que podemos depositar nuestra confianza. Por ejemplo en una relación de pareja, la confianza implica respeto mutuo de ambas partes hasta que una de las personas falle y se genere la desconfianza. De la misma forma las relaciones interpersonales se basan en una confianza no defraudada porque la población en general, confía en las instituciones que imparten justicia. Uno de los componentes de la confianza es la sinceridad que se establece entre dos personas porque ninguna de ellas está presto a defraudarse; para generar la confianza en los demás debemos ser honestos y actuar de forma correcta para no deteriorar los lazos de confianza.

C. La Comunicación

“Es el proceso mediante el cual transmitimos y recibimos datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción” Manual de Comunicación para investigadores (s.f).FUAM.

“Proceso de interacción social basado en la transmisión de mensajes de información de un ente a otro que expresa a través del nexo, relación o dialogo que se establece entre las personas” Universidad de Alicante (2009).

La comunicación no sólo se basa en la transmisión de mensajes, sino también de actitudes, gestos que hacen posible una mejor comprensión de la información. Es necesario que exista una comunicación ya sea de forma verbal o no verbal para que comprender un mensaje.

- Comunicación verbal

“Se refiere a la utilización del lenguaje, ya sea oral o de forma escrita” según Gonzales, J. 2003. Por otro lado nos dice Fajardo L., que la comunicación verbal “es esencial por un

conjunto de razones que incluyen el acceso y el intercambio de información, la discusión abierta de ideas y la negociación de desacuerdos y conflictos”.

- Comunicación no verbal

“Se vale de medios de expresión como los gestos, posturas, inflexiones, silencios, contacto visual, expresión facial, forma de caminar, de sentarse, manera de interactuar, etc.” de acuerdo a Gonzales, J. 2003.

La comunicación no verbal “son las emisiones de signos activos o pasivos, constituyan o no comportamiento, a través de sistemas no léxicos somáticos, objetuales y ambientales contenidos en una cultura, individualmente o en mutua coestructuración” según Fernando Poyatos en su libro La comunicación no verbal: Cultura, lenguaje y conversación. Por lo tanto, nos da a entender que la persona realiza comunicación no verbal en todo momento.

8.2. La Pedagogía

La pedagogía es “un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la “formación”, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste” (Arte y Pedagogía). Es gracias a esta ciencia que muchos profesionales se guían para obtener el fin de la educación.

8.2.1. El proceso de Enseñanza – Aprendizaje

A. La enseñanza

Enseñar correctamente es crear condiciones para producir conocimiento nuevo. El que enseña aprende, y también, quien aprende enseña. Enseñar no existe sin aprender.

La enseñanza juega un rol muy importante porque es aquella que deja su huella en el individuo, ya que es un reflejo de la realidad objetiva, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, es decir que la enseñanza está vinculada a la educación la misma que permite enfrentarnos a situaciones nuevas con una actitud creadora, capaz de resolver problemas de la vida cotidiana. La enseñanza va de la mano con el aprendizaje, estos aspectos integran el proceso de enseñanza aprendizaje y conforman una unidad entre la función orientadora del maestro o profesor y la actividad del educando.

- Modelos de enseñanza:

- ✓ **Modelo tradicional:** El Modelo de Transmisión o perspectiva tradicional, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, el alumno es visto como una página en blanco.

En conclusión el modelo tradicional implica la pasividad del alumno, en este modelo el aprendizaje es la comunicación entre emisor que viene a ser en este caso el maestro, y el receptor el alumno, tomando en cuenta la comprensión y la relación con sentido de los contenidos, es decir que el docente explica los contenidos y repite lo que dice en los libros y el alumno es el encargado de la reproducción de esa información sin ningún sentido crítico, en ésta perspectiva todo lo que decía el docente era correcto sin poder hacer algún reclamo.

- ✓ **Modelo Pedagógico Social-Cognitivo:** Este modelo propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses del alumno. Tal desarrollo está influido por la sociedad, por la colectividad donde el trabajo productivo y la educación están íntimamente unidos. El modelo pedagógico social cognitivo está basado en el desarrollo colectivo del alumno, es decir que el mismo debe trabajar de manera integral, así mismo está vinculado con el conocimiento científico-

técnico y el fundamento de la práctica para la formación científica de las nuevas generaciones.

- ✓ **Modelo constructivista:** El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. En este modelo el aprendizaje no es pasivo ni objetivo por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente sus experiencias. El modelo del constructivismo concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica.
- ✓ **Modelo proyectivo:** Este modelo se basa en el aprendizaje a través de la formulación de proyectos, en donde el docente propone un "pretexto" que es un elemento de interés para los interactuantes en el desarrollo de la propuesta. Éste modelo proyecta la investigación en todas las líneas de conocimiento, desarrolla las potencialidades de los estudiantes, ya que se basa en el interés de cada uno de ellos, permite la construcción colectiva de normas, como una fuente importante de convivencia ciudadana, plantea el respeto por el bien colectivo y construye el conocimiento a través de la experiencia.

B. El aprendizaje

Aprendizaje es el proceso de interacción en el cual una persona obtiene nuevas estructuras cognoscitivas o cambia antiguas ajustándose a las distintas etapas del desarrollo intelectual.

El aprendizaje es un proceso, en el que se adquieren nuevos conocimientos, habilidades o capacidades, para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, a la solución de problemas concretos, ya que aprender es concretar un proceso activo de construcción por parte del alumno. Además el aprendizaje es un proceso de maduración que vamos desarrollando desde los primeros estímulos y vamos organizando en nuestra mente.

- Tipos de aprendizaje

- ✓ Aprendizaje por descubrimiento: Dentro de la propuesta elaborada por Bruner, este expone que el aprendizaje no debe limitarse a una memorización mecánica de información o de procedimientos, sino que debe conducir al educando al desarrollo de su capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación a la que se le enfrenta. El aprendizaje por descubrimiento, es aquel que promueve que el educando adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en forma automática sino que debe ser descubierto por el alumno. La condición para que un aprendizaje sea por descubrimiento es que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa
- ✓ Aprendizaje memorístico o repetitivo: El aprendizaje memorístico se considera como la actividad de aprendizaje más básica y rudimentaria que se ha empleado a través del tiempo solapado bajo la escuela tradicional. El aprendizaje repetitivo se da cuando se dedica a memorizar de manera textual lo que está en los contenidos sin comprenderlos y solo se basa en lo que dice ahí, en este aprendizaje el alumno no es crítico, no razona solo se conforma con repetir lo que está escrito sin entender o analizar el mensaje que quiere decir, ya que para ellos no es necesario comprender la información.
- ✓ Aprendizaje innovador: Este tipo de aprendizaje es muy cercano al Aprendizaje Creativo, solo que este pone mayor importancia en el desarrollo de las habilidades del alumno. El aprendizaje innovador es un proceso de cambio que experimenta el individuo, es decir que busca nuevas formas de aprendizaje con la adquisición de la información nueva y la interacción de ésta con conocimientos previos, esto es una forma de buscar estrategias que permitan al alumno dotarlo de conocimientos.
- ✓ Aprendizaje significativo: Las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sustancial y con lo que el alumno sabe y posee en su estructura cognitiva.

8.2.2. Didáctica de la enseñanza

De acuerdo a la Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana en su libro *Didáctica General* nos dice que la didáctica “está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña”.

Por otro lado, la autora Araceli Estebaranz García en su libro *Didáctica e Innovación Curricular* menciona a la didáctica como “un campo de estudio que se centra en los procesos formales de enseñanza-aprendizaje institucional pero que se apoya de otras Ciencias Humanas: Psicología, Sociología y Antropología Cultural, fundamentalmente, y que tiene en cuenta las aportaciones de las otras ciencias cuyo objeto es la educación”.

Otra visión más clara sobre didáctica nos la da el autor Mattos (1963) que define a la didáctica como “la disciplina pedagógica, de carácter práctico normativo, que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje”.

Por tanto podemos decir que la didáctica como ciencia tiene como finalidad instruir enseñar a través de diferentes técnicas y/o procesos de enseñanza-aprendizaje al estudiante para así lograr que este aprenda. En el campo educativo, la didáctica es el soporte que va a facilitar al estudiante que aprenda; es parte de la pedagogía que fundamenta los métodos, formas más adecuadas y eficaces para llevar al educando a la adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. El docente es el que utiliza a la didáctica para alcanzar los objetivos de la educación.

8.2.2.1. La importancia de la didáctica

El estudio de la didáctica es necesario e importante para que la enseñanza sea más eficiente, más ajustada a la naturaleza y a las posibilidades del educando y de la sociedad.

En el tradicionalismo se creía que para ser un buen profesor bastaba conocer bien la disciplina para enseñar; pero no es únicamente la materia lo valioso, es preciso considerar también al alumno y su medio físico, afectivo, cultural y social. Para enseñar bien se debe tener en cuenta las técnicas de enseñanza adecuadas al nivel evolutivo, interés, posibilidades del alumno.

8.2.2.2. Característica principal de la didáctica

La didáctica tiene la característica principal de proporcionarnos las formas y los métodos necesarios para poder desarrollar correctamente nuestra labor educativa.

Es por ello que debería darse toda la importancia que implica el accionar en el aula, sin la didáctica no podríamos vincular la relación maestro-alumno. El modo de actuar de los docentes requiere un gran cambio pues la enseñanza se visualiza desde una óptica nueva. En la actualidad se instala el principio de contextualización de la acción didáctica, pues buscamos la reflexión y toma de decisiones del docente; pretendemos interpretar y comprender la experiencia en la situación educativa, la investigación cualitativa en el aula.

8.2.3. Estrategias de aprendizaje

Estrategias del aprendizaje “se entiende como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje” (Virginia Gonzales Ornelas).

Así también nos menciona Virginia Gonzales que “las estrategias son siempre conscientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje”. Por lo tanto, podemos decir que cada tipo de aprendizaje posee diferentes estrategias, las mismas que nos conllevan al aprendizaje; el estudiante opta por diferentes estrategias para lograr su objetivo.

8.2.3.1. Dramatización

“Dramatización es la acción y efecto de dramatizar. Este verbo, a su vez, hace referencia a dar forma y condiciones dramáticas o a exagerar con apariencias afectadas”, de acuerdo a lo señalado por el diccionario de la Real Academia Española (RAE). Una representación de una determinada situación o hecho que está vinculado al drama y a su

vez al teatro, requiere de un gran talento y de un considerable dominio del lenguaje oral y corporal, para que los roles sean tan naturales y reales mientras que se conserva la historia original.

Para llevar a cabo una dramatización se tiene como base la realidad, los seres vivos y de sus relaciones entre ellos y consigo mismos; se utiliza para designar a algún tipo de representación o performance actoral en la cual se realiza una actuación de situaciones determinadas y específicas. Por lo general, cuando se habla de dramatización se hace referencia a la representación actoral en medios como el teatro, el cine o la televisión. En estos espacios, los actores crean personajes a partir de un guión que les indica qué decir, cómo moverse, cómo actuar y cómo demostrar al público determinadas sensaciones, ideas, pensamientos y situaciones generales.

La dramatización, sin embargo, no tiene que ser establecida como una acción puramente teatral o artística. En muchos momentos de nuestra vida cotidiana, cualquier persona común y corriente puede llevar a cabo una dramatización de situaciones vividas con el objetivo de contar a su público cómo vivió esa situación. La diferencia que se establece entre la dramatización y el teatro es la siguiente: la dramatización busca solamente mostrar un carácter dramático a algo que no lo tiene; no se pretende realizar un espectáculo o que el resultado final sea perfecto es por ello; que buscamos desarrollar las aptitudes necesarias en las estudiantes para representar cualquier tema utilizando el lenguaje corporal y oral porque el ser humano por naturaleza es un ser social por lo tanto necesita enviar y recibir mensajes a través de gestos y actitudes corporales.

8.1.3.1.1. Elementos de la dramatización

Existen elementos fundamentales:

- Personajes: Son cada uno de los seres humanos, sobrenaturales y simbólicos, animales o incluso objetos de una obra literaria, es el encargado de desempeñar una acción principal dentro de la representación dramática, es quien cumple el rol y se caracteriza por una serie de atributos.
- Conflicto: Sería toda situación de choque, desacuerdo, permanente oposición o lucha entre personas o cosas.
- Espacio: Donde se realiza la acción

- Tiempo: Donde se establece la representación y la duración que tiene.
- Argumento: Es lo que se cuenta, lo que se quiere dar a conocer.
- Tema: Se va descifrando con el transcurso de la representación y pueden existir varios temas.

8.1.3.1.2. Importancia de la dramatización

La utilización de técnicas dramáticas va a tener un gran valor tanto en la enseñanza de la primera lengua como en la enseñanza de la lengua extranjera porque favorece la comunicación en el salón de clase permitiendo al estudiante expresarse libremente para la adquisición y desarrollo del lenguaje, se utiliza en el contexto adecuado, que su contenido verbal es correcto. El juego dramático desarrolla otras competencias, además de la lingüística. También desarrolla la competencia literaria, puesto que da el paso hacia el gusto por la lectura y la literatura.

La finalidad de las técnicas de dramatización es desarrollar la creatividad, aportación personal, innovación lingüística, relaciones interpersonales, motivación, hábitos, valores, actitudes para que finalmente se logre un conjunto de capacidades y competencias que favorezcan el desarrollo integral de la personalidad. Según J. Cañas (1999:53) “el juego dramático es un proyecto oral y cabe la posibilidad de cambio del proyecto oral inicial, mientras que el teatro es un proyecto escrito que está sujeto a pocos o a ningún cambio en el proyecto escrito inicial.” El juego dramático se puede realizar en cualquier espacio, mientras que el teatro se realiza en un escenario.

8.2.3.2. El drama creativo

“Es un proceso creativo donde los estudiantes crean ideas, personajes y situaciones e improvisan acciones y diálogos” (Bullón, Ríos)

Este engloba todas las actividades dramáticas de tipo imprevisible y creativo: juegos y ejercicios dramáticos, improvisaciones, historias, canciones, etc.

El drama creativo también se puede identificar como drama informal ya que los diálogos y las acciones se dan de manera imprevista. Es una actividad libre llena de aventuras, esta no consta de ningún texto a memorizar, personajes, es algo espontáneo que nace de la

creatividad. Este trabajo no es previamente preparado es un trabajo de aula ya sea fuera o dentro.

Este drama creativo engloba todo tipo de actividades dramáticas de tipo improvisado y creativo como:

- ✓ Juegos y ejercicios dramáticos
- ✓ Improvisaciones títeres, pantomimas
- ✓ Dramatizaciones de cuentos, historias, canciones.

- Características del drama creativo:

- ✓ No se memorizan textos.
- ✓ Existe un guía u orientador.
- ✓ Se representa lo que el estudiante crea.
- ✓ Da la oportunidad de desarrollar y descubrir nuevos talentos.

8.2.3.3. El juego

El juego es un medio de socialización, jugando, las personas conocen a otras personas y hacen amistad con ellas, reconocen sus méritos, cooperan y se sacrifican por el grupo, respetan los derechos ajenos, cumplen las reglas del juego, vencen dificultades, ganan y pierden con dignidad. Es uno de los medios que se tiene para aprender y demostrar que se está aprendiendo, es la forma de aprendizaje más creativa que tiene el ser humano.

A. Características del juego

- ✓ - Despiertan el interés hacia sus aprendizajes porque captan la atención de los estudiantes.
- ✓ - Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.
- ✓ - Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- ✓ - Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de las personas.
- ✓ - Evolucionan las potencialidades creativas de las personas.
- ✓ - El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.
- ✓ - La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.

- ✓ - El enfoque comunicativo se muestrea por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas.
- ✓ El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- ✓ El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción.
- ✓ Es una tendencia a la resolución, porque se ponen en práctica las habilidades de la persona.

- Valor educativo del juego: La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no se daría la enseñanza de los juegos en los niños y adultos, de los cuales se deben al desarrollo de actividades corporales y a su enlace con la educación intelectual. El juego tiene un gran valor educativo para la persona; porque desde el punto de vista pedagógico es una actividad vital y permanente del ser humano, vital, porque nace del fondo de la salud orgánica y espiritual del ser humano; y permanente porque nos manifiesta una etapa específica de la vida infantil.

- Valor didáctico del juego

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella se hace más efectivo el aprendizaje, y como en la vida todo gira alrededor del juego este será cuidadosamente orientado y vigilado. El juego instruye, desarrolla físicamente, fomenta normas de convivencia, es agente de transmisión de ideas; es el tránsito de las sensaciones placenteras del trabajo útil y productivo.

El docente deberá incidir en una educación personalizada a fin de obtener una vida original antes que una conducta masificada, basándose en el juego para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

B. Importancia del juego en el aula

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: “que el hombre es hombre completo solo cuando juega”. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- Para el desarrollo físico

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar, extender los brazos y las piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo, en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Las actividades del juego ayudan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

- Para el desarrollo mental

El ser humano encuentra en el juego un placer porque responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando la persona al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico, los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

- Para la formación del carácter

El ser humano durante el juego recibe benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

“Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores”.

- Para el cultivo de los sentimientos sociales

Los niños que posteriormente se vuelven adultos y que han vivido en zonas alejadas y aisladas han crecido sin el uso adecuado y dirigido del juego, porque no han tenido la oportunidad de disponer juguetes o elementos necesarios para los juegos porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, las personas alcanzan por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta

que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde hay necesidad de defender el prestigio, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

8.2.3.4. El Juego Dramático

“Los juegos dramáticos son actividades libres que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación” (Tejerina, 1994) en este se combinan dos tipos de comunicación la lingüística y la expresión corporal.

Los juegos dramáticos buscan orientarlos para ver sus errores y ayudar a corregirlos de modo que consiga llegar a una solución por sí mismo, en cuanto a los temas a tratar debe usarse temas que los estudiantes conozcan ya que uno no puede hablar de lo que no conoce por tanto así formen parte del interés cultural estos pueden basarse en sus propias experiencias, vivencias, hechos imaginarios que ellos mismos opten tomar, canciones, etc. (Malonda, A.)

El juego dramático busca también estimular la imaginación, enseñarle a actuar formando un grupo parte de un grupo y que tome en consideración a los demás para comunicarles sus impresiones.

8.2.3.4.1. Objetivos del juego dramático

- ✓ Desarrollar la facultad de imitación.
- ✓ Experimentar las posibilidades básicas del propio juego.
- ✓ Afianzar el dominio personal.
- ✓ Desarrollar la memoria.
- ✓ Actuación en grupo.
- ✓ Dar sentido al mundo que nos rodea.

8.2.3.4.2. Tipos de juego dramático

- a) Juego dramático organizado informalmente: El guía debe marcar pautas a seguir, para coordinar y seguir la acción.

- b) Juego dramático organizado formalmente: En el cual se tiene que disponer de un espacio, saber una obra de teatro, repetir personajes, con ensayos y así poder adaptar a las necesidades y capacidades de los participantes.

8.2.3.4.3. Momentos del Juego Dramático:

- a) Planificación: Consiste en la organización del juego dramático que se va a realizar.
- b) Realización: Consiste en la aplicación del juego dramático.
- c) Evaluación: Consiste en la meta cognición de los participantes.
- d)

9. CORRIENTES PEDAGÓGICAS

9.1. La Sociolingüística

“La sociolingüística estudia las lenguas en su contexto social y establece correlaciones entre el comportamiento lingüístico y el contexto socio-situacional.” (Moreno Fernández 2007)

“La sociolingüística como ciencia estudia la interacción entre la estructura de la lengua y la estructura social y las implicaciones recíprocas entre la conducta verbal y la social.”(Bolaño 1993).

“La sociolingüística se encarga del análisis de las lenguas en cuanto sistemas, independientemente de los usuarios y de las comunidades de habla que estos conforman. (López Morales 2004).

Por lo tanto, tomando en cuenta los aportes antes mencionados podemos definir a la sociolingüística como una rama de la lingüística que se encarga de estudiar las relaciones que existen entre la lengua dentro de una sociedad porque no existe una lengua natural que no se practique dentro de un grupo social ni existe un grupo social que no utilice una lengua natural.

9.1.1. Objeto de estudio de la sociolingüística.

Desde el punto de vista de la sociolingüística existe un usuario concreto de una lengua que pertenece a un grupo social y que desempeña un papel determinado porque tiene un repertorio verbal compuesto de todas las variedades que es capaz de usar para expresar

o comunicar algo que quiere dar a conocer a su entorno a través de la interacción comunicativa como un fenómeno que une lo social y lo individual donde se pone a prueba la competencia comunicativa que implica saberes verbales, cognitivos y socioculturales que son necesarios para actuar de forma apropiada en la comunicación, que representan las normas de comportamiento sociolingüístico y pragmático.

“Existe factores sociales externos de la estructura lingüística que intervienen en la sociolingüística: la edad, el sexo, la profesión, nivel cultural, nivel de instrucción, procedencia geográfica en caso sea rural o urbano que cumplen una función frente al hablante adecuados a cada tipo de relación.” (Rotaetxe, 1996 citado por Níkleva 2013).

La Sociolingüística estudia la lengua en su contexto social y se preocupa fundamentalmente por explicar la variabilidad lingüística donde se enfoca en aquellos fenómenos que tienen relación con factores sociales, para mostrar cómo el habla refleja diferencias sociales, incluyendo los diferentes sistemas de organización política, social o geográfica en una comunidad, así como factores individuales que tienen repercusión en la organización social en general. (Níkleva, 2013).

A través de las investigaciones sociolingüísticas han permitido conocer que las variables sociales influyen sobre la variación lingüística y lo hacen de un modo específico en cada comunidad porque los factores sociales no están configurados de forma idéntica en todas las comunidades, aunque en ellas existan similitudes en una misma lengua. Además, una mayor complejidad social en una comunidad puede dar lugar a una mayor variación lingüística y a un uso social de la lengua variado.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

1.- TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En el trabajo de investigación desarrollado se toma en cuenta el enfoque cualitativo y dentro de este se sigue la secuencia de investigación acción que se fundamenta en el conocimiento crítico de la realidad al que suma la acción, conocimiento sobre la realidad, teniendo como finalidad modificar la realidad educativa, es decir solucionar un problema.

“La investigación acción se desarrolla siguiendo una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación, reflexión y luego re planificación dando paso a la acción, nuevas observaciones y reflexiones”, según Kemiss y MC Taggart (1988), en la cual se evidencia un proceso sistemático de aprendizaje dentro de un contexto determinado para modificarlo a través del planteamiento de actividades y sesiones de aprendizaje y así modificar la situación problemática para llegar con éxito al objetivo propuesto por ello el presente trabajo de investigación pertenece a la investigación acción porque ponen en marcha un nuevo planteamiento didáctico que requiere necesariamente

la participación de uno o varios investigadores interesados en mejorar sus propias prácticas educativas; las cuales incorporan los valores ,y los intereses de la investigación de la cual se reflexiona constantemente y se participa de manera directa durante el proceso de investigación. La investigación acción educativa se utiliza para describir actividades que realiza el docente en sus aulas con fines como:

El desarrollo curricular, autodesarrollo profesional de los docentes, mejora los programas educativos y mejora los sistemas de planificación. Las actividades aplicadas se identifican con algunas estrategias de acción que son implementadas para ser sometidas a la observación, reflexión y cambio.

Nuestra tesis de investigación se desarrolla a partir del diagnóstico realizado a las estudiantes del segundo grado “E” de secundaria de la Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar. De este modo esta investigación consiste en la aplicación de juegos dramáticos para mejorar la interacción social de las estudiantes.

Siendo nuestro diseño de investigación de la siguiente manera:

$$M = \underbrace{IE + PP + APA}_{IA} = R$$

Dónde:

M=Muestra de estudiantes del 2º “E”

IE= Investigación exploratoria

PP= Problema priorizado

APA = Aplicación del plan de acción

R= Resultado

IA =Investigación Acción

2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

FASES DE LA I-A	TÉCNICA	INSTRUMENTO	
Investigación exploratoria	Observación	-Ficha de observación aplicada a las estudiantes del segundo grado E de educación secundaria de la I.E Andrea Valdivieso de Melgar	
	Entrevista	-Encuesta aplicada a los padres de familia de las estudiantes del segundo grado "E". -Cédula de entrevista a las estudiantes del segundo grado "E" de educación secundaria de la I.E Andrea Valdivieso de Melgar. -Cuestionario para estudiantes.	
Aplicación de plan de acción	Observación	INSTRUMENTO	FINALIDAD
		Ficha de observación	Visualizar actitudes y comportamientos de las estudiantes.
	Entrevista	Cuestionario	Evaluar el nivel de mejora de interacción de las estudiantes.

3. POBLACIÓN GRUPO ACCIÓN

Estudiantes del Segundo grado sección " E "	
Mujeres	16
TOTAL	16

Fuente: Registro de Evaluación 2014

CAPITULO IV

PLAN DE ACCIÓN

1. NOMBRE

“Mejorando la Interacción Social a Través de los Juegos Dramáticos en las Estudiantes del Segundo Grado “E” de educación Secundaria en la Institución Educativa Andrea Valdivieso de Melgar, Arequipa, 2014”

2. DESARROLLO DE LAS ACCIONES

2.1. Plan de Acción General

Etapas	Objetivos	Juego	Actividad	Tiempo
Sensibilización (Identifica)	Fomentar la motivación intrínseca para despertar la confianza en sí mismos y en los demás.	N°1 “Conociéndome”	Representa mediante ilustraciones sus preferencias, defectos, virtudes, habilidades y comenta la información obtenida de sus compañeras.	2 horas
	Promover la motivación extrínseca para comprometer la participación de las estudiantes en la comunicación grupal.	N°2 “Conociéndonos”		2 horas.
Ejecución (Utiliza)	Fomentar la confianza en uno mismo y en los demás para lograr un mejor desenvolvimiento en las actividades programadas.	N°3 “El Lazarillo”	Reconoce la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás para realizar los juegos dramáticos.	2 hora
	Fomentar la confianza grupal para establecer vínculos de comunicación en las estudiantes.	N°4 “El Caracol”		2 hora
	Incrementar la confianza mutua para lograr una comunicación dentro del salón de clase.	N° 5 “Juego de Confianza”		1 hora
	Demostrar la confianza en uno mismo y en los demás mediante el proceso de interacción.	N° 6 “El viaje en barco”		2 horas
	Amplia la comunicación verbal para enlazar los factores de interacción.	N°7 “Saludos Locos”	Relaciona la confianza y comunicación para establecer vínculos con sus compañeros.	2 horas
	Emplea la comunicación no verbal para	N°8 “El Espejo”		2 horas

	afianzar las expresiones corporales y gestuales.			
	Amplia la expresión corporal para reforzar los movimientos somáticos.	N° 9 “Lo Invisible”	Emplea tipos de comunicación para entablar una conversación entre compañeras expresándose libremente.	2 horas
	Emplear la expresión corporal para una mejorar la recepción de mensajes físicos.	N°10 “Suma y Resta”		1 hora
	Expresar los movimientos corporales y desenvolvimiento en el proceso de interacción.	N°11 “Hormigas en el Cuerpo”	Practica la comunicación, confianza y motivación en el juego dramático.	2 horas
	Producir diálogos cortos para expresar mensajes a sus compañeras mejorando la interacción.	N°12 “Sigue la Corriente”		2 hora
Evaluación (Realiza)	Demostrar la seguridad y confianza	N°13 “Los Cuatro Puntos Cardinales”	Identifica los aspectos importantes para desarrollar el juego dramático.	1 hora
	Fortalecer la expresión corporal.	N°14 “El Teléfono Malogrado”	Agrupar sus ideas y las expresa con seguridad utilizando la expresión verbal y corporal para realizar el juego dramático	1 hora
	Evaluar la comunicación para la lograr la interacción de las estudiantes.	N°15 “Andrea tiene talento”	Crea situaciones al azar implicando los aspectos necesarios para interactuar.	2 horas
	Evaluar la comunicación verbal, no verbal, confianza en sí mismo y en los demás para lograr la interacción de las estudiantes.	N°16 “Improvizando”	Reflexiona sobre la importancia de la interacción social.	2 horas

2.2. Planes específicos

	TÍTULO	OBJETIVO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
1	CONOCIÉNDOME	Fomentar la motivación intrínseca para despertar la confianza en sí mismos y en los demás.	➤ Se les entrega una ficha en la que tendrán que responder preguntas sobre sí mismo acerca de sus virtudes y defectos y posibles soluciones para mejorar como persona. ➤ Las estudiantes ilustrarán sus gustos y disgustos. ➤ Mediante un juego (charada) tendrán que actuar la profesión u ocupación que desean ser en el futuro. ➤ Harán una pirámide sobre sus habilidades con la escala de mayor a menor.	Participantes Fichas	2 horas
2	CONOCIÉNDONOS	Promover la motivación extrínseca para comprometer la participación de las estudiantes en la comunicación grupal.	Para la ejecución de la primera actividad las estudiantes tienen que presentarse una por una ante sus compañeras dando a conocer su personalidad pasa tiempos y actividades que realizan cotidianamente. En la siguiente actividad las estudiantes tienen que presentará sus compañeras al azar dando a conocer todo lo que conozcan acerca de ellas. Al final se hace reflexión de la actividad.	Participantes Video	2 horas
3	EL LAZARILLO	Fomentar la confianza en uno mismo y en los demás para lograr un mejor desenvolvimiento en las actividades programadas.	Se forman parejas, uno con los ojos vendados y el otro debe guiar su caminar dándole indicaciones, los demás participantes deben ser los obstáculos en el camino del ciego. El guía debe estar lejos del ciego. Mientras se ejecuta la actividad, los demás participantes deben hacer ruidos que sirvan de distractor, para confundir al guiado. Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes Video	2 horas

4	EL CARACOL	Fomentar la confianza grupal para establecer vínculos de comunicación en las estudiantes.	Se hace una ronda tomada de las manos, se abre la misma en algún lugar se le pide al primero que se enrosque alrededor del compañero contiguo y así sucesivamente. Una vez que el grupo todo quedo en abrazo espiralado se le pide al primero, intentando modificar la espiral lo menos posible, que salga, observe y de esta forma deben ir saliendo todos. Como variante de este ejercicio se piden a los que salen, que se integren a la espiral por la periferia, abrazándolo lo más posible. Al final se hace una reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes Video	2 horas
5	JUEGO DE CONFIANZA	Incrementar la confianza mutua para lograr una comunicación dentro del salón de clase.	Varios alumnos se colocaran en círculo y uno en el centro, el cual se tirará libremente, él círculo deberá protegerlo para que no caiga al piso. Primero se les pone un ejemplo Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes Video	1 hora
6	SALUDOS LOCOS	Amplia la comunicación verbal para enlazar los factores de interacción.	Dos filas frente a frente deberán saludarse es diferentes estados de ánimo, es importante que la confrontación sean antagónicos, triste – alegre, etc. Primero se les pone un ejemplo Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes Video	2 horas
7	EL ESPEJO	Emplea la comunicación no verbal para afianzar las expresiones corporales y gestuales.	Se trabaja en parejas, se les da una consigna y una de ellas realiza la consigna y la otra imita los movimientos. Primero se les pone un ejemplo Al final se hace reflexión de la actividad. y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes Video	2 horas
8	LO INVISIBLE	Amplia la expresión corporal para reforzar los movimientos	Se realizan acciones imaginarias como empujar carretillas, un auto, una caja, empujar a alguien invisible, etc. También hacemos ademan de tirar de una soga, de una maleta pesada, arrastrar un colchón, un balde. Primero se les pone un ejemplo	Participantes Video	2 horas

		somáticos.	Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.		
9	SUMA Y RESTA	Emplear la expresión corporal para una mejor recepción de mensajes físicos.	De manera individual con los ojos cerrados y utilizando música cada estudiante comenzara a mover cada parte de cuerpo a consideración del coordinador que va sumando cada vez más partes del cuerpo, luego va restando hasta llegar la inmovilidad total. Al final se hace la reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes video	2 horas
10	EL VIAJE EN BARCO	Demostrar la confianza en uno mismo y en los demás mediante el proceso de interacción.	En esta clase de improvisaciones el coordinador narrará desde afuera una situación determinada. Ésta debe incluir un espacio, momento del día y una serie de aconteceres o circunstancias que irán complejizando la situación. Un dato importante es que cada alumno optará con libertad y sin premeditación el rol que vaya a cumplir. No es necesario que el coordinador narre todas las circunstancias de antemano, sino que las irá agregando a medida que la improvisación evolucione. En el caso en que el trabajo se neutralice a sí mismo o que por algún motivo se esté boicoteando el ejercicio, el Coordinador, que ha estado despierto durante todo el desarrollo, irá creciendo propuestas que reaviven el trabajo y lo tomen o mantengan dramático. A estas consignas las denominaremos “de ajuste”. Se realiza una reflexión y se les aplica una ficha de evaluación	Participantes video	1 hora
11	HORMIGAS EN EL CUERPO	Expresar los movimientos corporales y desenvolvimiento en el proceso de interacción.	Hacemos como que una mosca nos está molestando, y ejecutamos movimientos para espantarla, peor la mosca no se va, y la intensidad de movimiento y molestia va aumentando. Primero se les pone un ejemplo. Al final se ha ce reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes Video	2 horas

12	SIGUE LA CORRIENTE	Producir diálogos cortos para expresar mensajes a sus compañeras mejorando la interacción.	En esta actividad se aplica distintos dejos, como el de la sierra, el de la selva, el adinerado, el pasivo, el agresivo, y así, de manera que se noten diferencias entre los personajes. Se empezará con un parlamento, que puede ir cambiando de acuerdo a los personajes que van ingresando, hasta que el último le dé un final. Primero se les pone un ejemplo. Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes Video	2 hora
13	LOS CUATRO PUNTOS CARDINALES	Demostrar la seguridad y confianza.	Cuatro compañeros colocados en los puntos cardinales mirando hacia el centro del cuadrilátero y un compañero en el centro que se deja caer hacia cualquier lado. Es importante que el compañero del centro mantenga su posición de erguido, que esté relajado y que esté con sus pies juntos bien apoyados, sin caminar. Se debe intentar que todos transiten por la experiencia de recibir. En este ejercicio, si el grupo se encuentra preparado, se puede aumentar el número de integrantes; es importante que la rueda no sea de más de ocho participantes, dado que si no la distancia entre el ejecutante y los receptores sería mucho mayor que el largo de sus brazos. Al final se hace una reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes video	1 hora
14	EL TELÉFONO MALOGRADO	Fortalecer la expresión corporal.	Es como el juego convencional donde un grupo de personas se van pasando una a una un mensaje verbal, pero esta vez se hace exclusivamente con mímica, añadiendo una acción a la anterior. Primero se les pone un ejemplo. Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.	Participantes Video	1 hora
15	ANDREA TIENE TALENTO	Evaluar la comunicación para la lograr la interacción de las estudiantes.	Se elige un participante que haga de presentador, luego cada uno de los jóvenes debe poner un talento en escena, al finalizar, se hace que todos los que observan digan algo POSITIVO de este talento, luego hacemos ovación a la presentación. Se les avisara con anticipación para la planificación de su talento.	Participantes , recursos varios elegidos por los mismos	2 horas

			Al final se hace reflexión de la actividad y se da ficha de evaluación		
16	IMPROVISANDO	Evaluar la comunicación verbal, no verbal, confianza en sí mismo y en los demás para lograr la interacción de los estudiantes.	En grupos pequeños, uno de los integrantes da la voz para empezar con la situación, se inventara en el momento, no habrá cabida a planificar la actuación, y se va agregando uno más y se debe generar una representación con mucho dinamismo, creatividad, desplazamientos, y un final impactante. Primero se les pone un ejemplo. Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de meta cognición.	Participantes Video	2 horas

CAPÍTULO V
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN – ACCIÓN

1. DESARROLLO DE LA ETAPA DE SENSIBILIZACIÓN

JUEGO N° 1 “CONOCIÉNDOME”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Representa sus propias preferencias, defectos y virtudes.
- ❖ OBJETIVO: Fomentar la motivación intrínseca para despertar la confianza en sí mismos y en los demás.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.



II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a fomentar la motivación intrínseca para despertar la confianza en las estudiantes, la duración de esta actividad es de 4 horas dentro de esta encontramos 4 dinámicas las cuales se desarrollarán individualmente. Las estudiantes deberán abrir su mente y explorar dentro de ellas mismas para realizar dichas dinámicas. El material utilizado serán fichas las cuales serán entregadas por el grupo investigador.

Al terminar la actividad se hará una reflexión global de todas las dinámicas las estudiantes darán a conocer su opinión después de haber conocido un poco más profundo acerca de ellas.

REALIZACIÓN

1º La Docente da las Instrucciones de la primera actividad.

2º Se les entrega una ficha en la que tendrán que responder preguntas sobre sí mismas acerca de sus virtudes, defectos y posibles soluciones para mejorar como persona.

3º Las estudiantes tendrán 30 minutos para llenar cada ficha.

4º Cada estudiante desarrolla su ficha individualmente.

5º Se recogerá la primera ficha después del llenado total.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 1

JUEGO “CONOCIÉNDOME”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Expresa mediante dibujos sus gustos			Dibuja las actividades que más le agradan			Reconoce sus virtudes y las escribe.			Reconoce sus defectos y los escribe.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen			X		X				X			X	06
2.Maribel		X			X		X			X			16
3.Mair Marjorin	X				X		X				X		16
4.Senayda Rocío			X			X		X				X	06
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X					X	16
8.Diana Virginia		X			X		X			X			16
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda	X			X			X					X	16
11.Rosmery	X			X				X			X		16
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia			X			X		X				X	06
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai	X			X			X					X	16
16.Ivonne Maribel		X			X		X			X			16

JUEGO N° 2 “CONOCIÉNDONOS”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Comenta y comparte su información personal con el grupo.
- ❖ OBJETIVO: Promover la motivación extrínseca para comprometer la participación de las estudiantes en la comunicación grupal.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a promover la motivación extrínseca para comprometer la participación de las estudiantes en la comunicación grupal., la duración de esta actividad es de 2 horas dentro de esta encontramos 4 dinámicas las cuales se desarrollarán individualmente. Las estudiantes deberán abrir su mente y explorar dentro de ellas mismas para realizar dichas dinámicas. El material utilizado serán fichas las cuales serán entregadas por el grupo investigador. Al terminar la actividad se hará una reflexión global de todas las dinámicas las estudiantes darán a conocer su opinión después de haber conocido un poco más profundo acerca de ellas.

REALIZACIÓN

- 1º La Docente da las instrucciones de la segunda actividad.
- 2º Se les entrega una ficha en la que tendrán que responder preguntas sobre sí mismas donde Comentan y comparten su información personal con el grupo.
- 3º Las estudiantes tendrán 30 minutos para llenar la ficha.
- 4º Cada estudiante desarrolla su ficha individualmente.
- 5º Se recogerá la primera ficha después del llenado total.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas. Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes. Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 2

JUEGO “CONOCIÉNDONOS”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Comenta sus gustos con el salón de clase.			Menciona las cosas que no le agrada.			Intercambia información con sus compañeras.			Dialoga con sus compañeras sobre sus potencialidades.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen			X		X				X			X	06
2.Maribel		X			X		X			X			16
3.Mair Marjorin	X				X		X				X		16
4.Senayda Rocío			X			X		X				X	06
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X					X	16
8.Diana Virginia		X			X		X			X			16
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda	X			X			X					X	16
11.Rosmery	X			X				X			X		16
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia			X			X		X				X	06
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai	X			X			X					X	16
16.Ivonne Maribel		X			X		X			X			16

1.1. Ficha valorativa: representa y comenta sus preferencias para su auto aceptación - valoración como ente activo en la interacción social.

FICHA DE VALORACIÓN ESCALAS CUALITATIVAS	JUEGO	
	I	II
Porcentaje de estudiantes que obtuvieron Escala Cualitativa : Bueno (16 – 20)	81.25%	81.25%
Porcentaje de estudiantes que obtuvieron Escala Cualitativa: Regular (11 – 15)	0%	0%
Porcentaje de estudiantes que obtuvieron Escala Cualitativa: Deficiente (04 – 10)	18.75%	18.75
TOTAL	100 %	100 %

Fuente: Fichas de Observación N°1 y N° 2

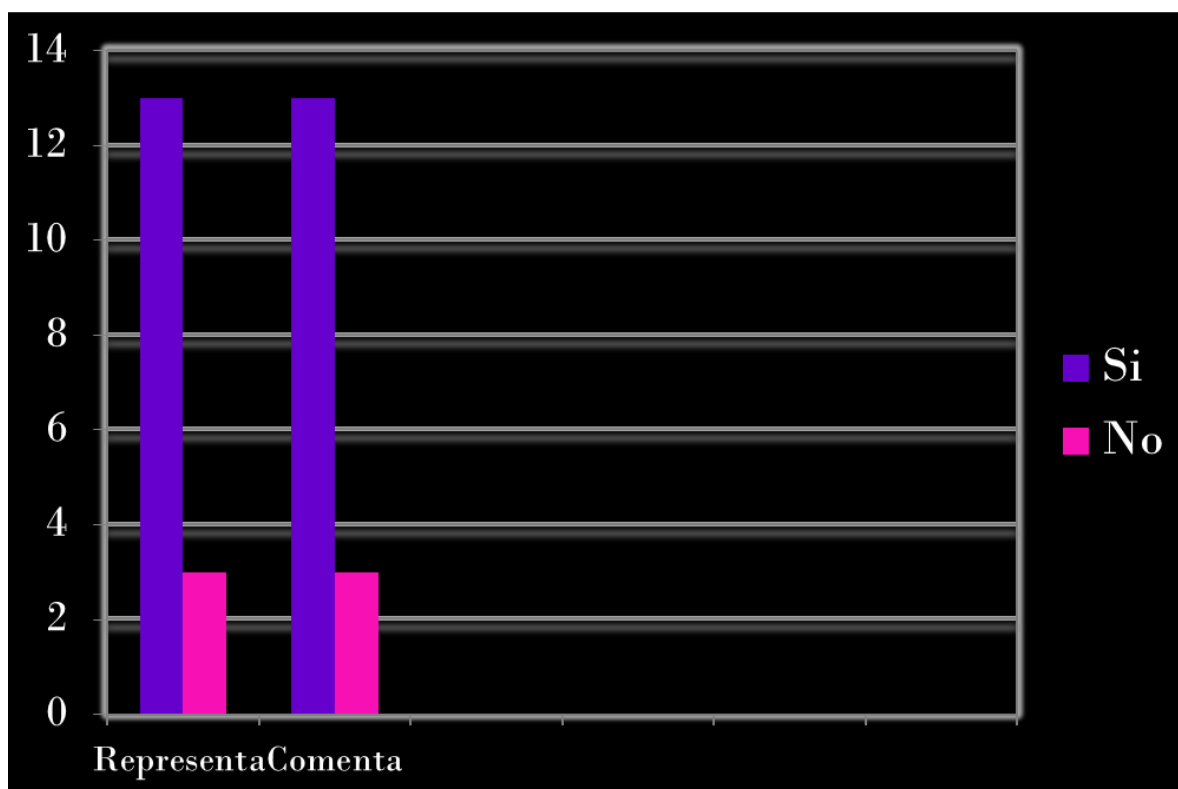
En la siguiente tabla se muestra en porcentajes la predominancia de las Escalas Cualitativas Bueno, Regular, Deficiente teniendo una población de 16 estudiantes que equivalen al 100% de las Unidades de Estudio.

IDENTIFICA SU IMPORTANCIA COMO MIEMBRO DE UNA SOCIEDAD

GRÁFICO N° 2

Etapa de Sensibilización

Actividades N° 1 y N° 2



DESCRIPCIÓN

En el gráfico N° 2 nos muestra el nivel alcanzado de las estudiantes pertenecientes a la primera etapa del plan de acción: Etapa de sensibilización que comprende desde la Actividad N° 1 hasta la Actividad N° 2; donde se observa que durante el desarrollo en la Actividad N° 1 “Conociéndome”, 13 (81.25%) de las estudiantes SI lograron representar sus propias preferencias defectos y virtudes más 3 (18.75%) de las estudiantes NO lo lograron. En la actividad N° 2 “Conociéndonos”, 13 (81.25%) de las estudiantes SI lograron comentar su información personal con el grupo y 3 (18.75%) de las estudiantes NO lograron cumplir con el propósito.

INTERPRETACIÓN

Por tanto podemos observar que a la mayoría de las estudiantes se les logro **estimular** enfocándonos en su autoconocimiento y en las relaciones que debían entablar con sus compañeras a través de recreaciones las cuales fueron innovadoras para ellas estas también llamaron su atención , se sintieron identificadas al plasmar todas sus informaciones y llegar a alcanzar el objetivo planteado.

Para lograr la participación activa en las estudiantes al momento de realizar la primera etapa del plan de acción general es necesario “despertarlas” induciéndolas a la acción dándoles una razón por la cual ellas quieran llevar a cabo la actividad incorporando todo aquello que pueda influir sobre su voluntad. La motivación es el principal objetivo a lograr en las estudiantes impulsándolas y haciéndolas partícipes de estas actividades por ello se usa el juego dramático para orientarlas, que ellas puedan reconocer sus errores y ayudar a corregirlos de modo que ellas logren solucionarlos por sí mismas, estos juegos se forman de las dificultades de las estudiantes basados en sus propias experiencias, vivencias, hechos los cuales servirán para un autoconocimiento, aceptación y superación.

En las actividades programadas las estudiantes pudieron reconocerse, identificarse y valorarse según su personalidad cada una de ellas fueron capaces de conocerse a sí misma y sobre todo plantearse posibles soluciones para sus debilidades o defectos, pues se pretendía es que las estudiantes llenen estas fichas y completen estas fases, ya que si estaban motivadas intrínsecamente podrán estar llenas de energía y activas para la aplicación de las siguientes actividades en general las actividades que vienen en lo posterior dependen mucho de las actitudes que ellas posean y demuestren ya que si se sienten motivadas intrínsecamente podrán realizarse plenamente en los diversos ámbitos de las actividades futuras y satisfacer de una u otra manera sus necesidades interiores o quizá por medio de las actividades superar alguna frustración que no les permita seguir avanzando como personas que son .

Por tanto, a través de las fichas mostradas se puede afirmar que las estudiantes tienen ya definidos sus gustos, disgustos, habilidades, virtudes y quizá sus posibles planes futuros en cuanto a la profesión que quisieran desempeñar como protagonistas en una sociedad llena de oportunidades y debilidades.

Por otra parte se logra alcanzar parte fundamental en el desarrollo individual de cada una de ellas, el evidenciar en las fichas el reconocimiento de defectos y sobre todo las

soluciones o posibles formas de mejorar dichas actitudes, ya que por medio de su aceptación y mejora las estudiantes se sentirán plenas, logrando así satisfacer una necesidad propia que en este caso sería la de mejorar sus defectos. Para concluir podemos confirmar que se logró el objetivo planteado para la primera actividad que fue promover en las estudiantes los factores necesarios para la realización de los juegos mejorando en una primera etapa su interacción requiriendo específicamente de sus habilidades y su desempeño como participantes activas.

2. DESARROLLO DE LA ETAPA DE EJECUCIÓN

JUEGO N° 3 “EL LAZARILLO”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Reconoce la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás.
- ❖ OBJETIVO: Fomentar la confianza en uno mismo y en los demás para lograr un mejor desenvolvimiento en las actividades programadas.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a fomentar la confianza en uno mismo y en los demás para lograr un mejor desenvolvimiento en las actividades programadas. El espacio de la actividad es dentro del aula, aquí va a generarse la confianza en sí mismas para luego lograr una confianza con las demás. El tiempo es de 2 horas en la cual las estudiantes van a interactuar en este espacio y tiempo.

Se hará uso de una venda, la cual la coordinadora (aplicador de la investigación) va a utilizar en una de las estudiantes y ella tendrá que seguir las indicaciones de su lazarillo para llegar hasta la meta. La coordinadora estará observándolas en el transcurso de la aplicación y detendrá la actividad si ocurren algunos imprevistos.

Al finalizar se hará una reflexión de la actividad y también las estudiantes opinarán sobre la misma.

REALIZACIÓN

- 1° Las estudiantes forman un semicírculo.
- 2° La coordinadora explica las instrucciones de la actividad.
- 3° Se forman parejas, uno con los ojos vendados y el otro debe guiar su caminar dándole indicaciones.
- 4° Los demás participantes deben ser los obstáculos en el camino del ciego.
- 5° El guía debe estar lejos del ciego.
- 6° Mientras se ejecuta la actividad, los demás participantes deben hacer ruidos que sirvan de distractor, para confundir al guiado.
- 7° Las estudiantes opinan sobre la actividad. Es libre no existe presión sobre ellas.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas. Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes. Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 3

JUEGO “EL LAZARILLO”

S= SIEMPRE (5) A/V= A VECES (3) N= NUNCA (1)

INDICADORES	Conduce a su compañera para que llegue a la meta.			Participa de la actividad con actitud positiva.			Realiza la actividad respetando las reglas del juego.			Muestra seguridad para realizar la actividad.			NOTA
NOMBRES	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen			X			X		X			X		08
2.Maribel		X			X			X				X	10
3.Mair Marjorin	X				X				X		X		13
4.Senayda Rocío			X			X		X				X	06
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia		X			X			X			X		12
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda		X			X			X				X	10
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia			X			X		X			X		08
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai		X			X			X				X	10
16.Ivonne Maribel		X			X		X				X		14

JUEGO N° 4 “El caracol”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Reconoce la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás.
- ❖ OBJETIVO: Fomentar la confianza grupal para establecer vínculos de comunicación en las estudiantes.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a reconocer la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás. La duración de esta actividad es de 2 horas dentro de las cuales se pide compromiso y predisposición de las participantes ya que compromete al grupo completo y de ellas dependerá que salga bonito el juego. Primero se pone un ejemplo con 5 estudiantes y luego se pide que ensayen en grupos, finalmente se integra todo el grupo. Al terminar la actividad se hará una reflexión global de todo el proceso, las estudiantes darán a conocer su opinión después de haber conocido el desarrollo del juego.

REALIZACIÓN

- 1° La coordinadora explica las instrucciones de la actividad.
- 2° Las estudiantes forman una ronda tomadas de las manos.
- 3° Se abre la ronda en algún lugar se le pide al primer estudiante que se enrosque alrededor del compañero contiguo y así sucesivamente.
- 4° Una vez que el grupo todo quedo en abrazo espiralado se le pide al primero, intentando modificar la espiral lo menos posible, que salga, observe y de esta forma deben ir saliendo todos. Como variante de este ejercicio se piden a los que salen, que se integren a la espiral por la periferia, abrazándolo lo más posible
- 5° Las estudiantes opinan sobre la actividad. Es libre no existe presión sobre ellas. Al final se hace una reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas. Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes. Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 4

JUEGO “EL CARACOL”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Respeto las indicaciones del juego.			Muestra seguridad en sí misma para realizar la actividad.			Recibe apoyo de sus compañeras.			Demuestra entusiasmo cuando realiza la actividad.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen			X			X		X			X		08
2.Maribel		X			X			X				X	10
3.Mair Marjorin	X				X				X		X		13
4.Senayda Rocío			X			X		X				X	06
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia		X			X			X			X		12
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda		X			X			X				X	10
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia			X			X		X			X		08
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai		X			X			X				X	10



JUEGO N° 5 “Juego de confianza”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Reconoce la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás.
- ❖ OBJETIVO: Incrementar la confianza mutua para lograr una comunicación dentro del salón de clase.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a reconocer la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás. El desarrollo de la actividad se realiza en la hora del receso donde las estudiantes se pueden desenvolver de manera libre, aquí se genera el trabajo mutuo entre todas las compañeras fortaleciendo la confianza. El tiempo de trabajo es de 1 hora en la cual, las estudiantes interactúan de forma libre y espontánea.

En esta actividad todas las estudiantes forman un círculo y una estudiante se coloca en el centro, la cual se lanzará libremente para cualquier lado con los brazos cruzados y pegados al pecho con los ojos cerrados, para ello las demás compañeras deberán protegerla para que la participante no caiga al piso. La coordinadora estará observando en el transcurso de la aplicación y detendrá la actividad si ocurre algún imprevisto. Al finalizar se hará una reflexión de la actividad y también las estudiantes opinarán sobre la misma.

REALIZACIÓN

1º Las estudiantes forman un círculo.

2º La coordinadora explica la metodología de la actividad recordándoles lo valioso de la confianza entre todas para que salga bien el trabajo.

3º Se escoge una voluntaria al azar para que participe dentro del juego como un ejemplo.

4º Mientras se ejecuta la actividad, las demás estudiantes servirán de apoyo para que la participante no caiga al piso, además de darle ánimos para que se pueda tirar libremente a cualquier lado.

5º Las estudiantes opinan sobre la actividad, cada una dando su punto vista en cuanto a la realización de la misma. Es libre no existe presión sobre ellas.

EVALUACION Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 5
JUEGO “JUEGO DE CONFIANZA”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Enlaza ideas con acciones para realizar el juego.			Acepta las reglas del juego.			Compara ventajas y desventajas del juego.			Muestra seguridad cuando participa del juego.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen			X			X		X			X		08
2.Maribel		X			X			X				X	10
3.Mair Marjorin	X				X				X		X		13
4.Senayda Rocío			X			X		X				X	06
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia		X			X			X			X		12
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda		X			X			X				X	10
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia			X			X		X			X		08
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai		X			X			X				X	10
16.Ivonne Maribel		X			X		X				X		14

JUEGO N° 6 “El viaje en barco”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Reconoce la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás.
- ❖ OBJETIVO: Demostrar la confianza en uno mismo y en los demás mediante el proceso de interacción.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a reconocer la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás. La duración de esta actividad es de 2 horas aproximadamente y ellas tendrán que ser activas y dinámicas, no se requiere uso de material extra sólo ellas actuarán libremente según las indicaciones dada por el aplicador de la investigación (coordinadora). Si en algún momento la actividad se neutraliza la coordinadora dará los ajustes pertinentes.

Al terminar la actividad se hará una reflexión y las estudiantes opinarán aspectos positivos y negativos sobre el desarrollo de la actividad.

REALIZACIÓN

- 1º Las estudiantes forman un semicírculo.
- 2º La coordinadora explica las instrucciones de la actividad.
- 3º Cada estudiante narrará una situación determinada, en la cual debe incluir un espacio, momento del día y una serie de acontecimientos que irán complejizando la situación.
- 4º Cada estudiante optará con libertad y sin premeditación el rol que vaya a cumplir.
- 5º No es necesario que el coordinador narre todas las circunstancias de antemano, sino que las estudiantes irán agregando a medida que la improvisación evolucione.
- 6º En el caso en que el trabajo se neutralice a sí mismo o que por algún motivo se esté boicoteando el ejercicio, la Coordinadora, que ha estado atenta durante todo el desarrollo, irá creciendo propuestas que reaviven el trabajo y lo tomen o mantengan dramático. A estas consignas las denominaremos “de ajuste”.
- 7º Finalmente se hace una reflexión de la actividad.
- 8º Las estudiantes opinan aspectos positivos y negativos de la actividad, es libre no existe presión por sus respuestas.

EVALUACIÓN Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas. Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 6

JUEGO “EL VIAJE EN BARCO”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Acepta las reglas del juego.			Muestra confianza para narrar su historia.			Colabora con sus compañeras formando parejas de trabajo.			Demuestra entusiasmo para realizar el juego.			NOTA
NOMBRES	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen			X			X		X			X		08
2.Maribel		X			X			X				X	10
3.Mair Marjorin	X				X				X		X		13
4.Senayda Rocío			X			X		X				X	06
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia		X			X			X			X		12
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda		X			X			X				X	10
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia			X			X		X			X		08
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai		X			X			X				X	10
16.Ivonne Maribel		X			X		X				X		14

JUEGO N°7 “Saludos locos”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Relaciona la confianza y comunicación para establecer vínculos con sus compañeros.
- ❖ OBJETIVO: Amplia la comunicación verbal para enlazar los factores de interacción.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a relacionar la confianza y comunicación para establecer vínculos con sus compañeros. El desarrollo de la actividad se realiza a cualquier hora y en un lugar diferente, donde las estudiantes se pueden desenvolver de manera libre, aquí el objetivo principal es la expresión gestual para desarrollar la comunicación no verbal. El tiempo de trabajo es de 2 horas en la cual, las estudiantes interactúan de forma libre y espontánea.

En esta actividad las estudiantes forman parejas la cuales deben mirarse frente a frente, para expresar mediante la gestualidad diferentes saludos, estados de ánimo, cualquier tipo de gesto para expresar algo y su compañera deberá adivinar que necesita la participante. La coordinadora estará observando en el transcurso de la aplicación y detendrá la actividad si ocurre algún imprevisto. Al finalizar la actividad se hará una reflexión y también las estudiantes opinarán sobre la misma con la técnica lluvia de ideas para fortalecer la dinámica.

REALIZACIÓN

- 1°Las estudiantes forman parejas al azar y se miran frente a frente.
- 2°La coordinadora explica las instrucciones de la actividad para tener un óptimo resultado con la participación de las mismas teniendo en cuenta la importancia de la actividad.
- 3°La otra participante deberá decir lo que su compañera quiere expresar.
- 4°Con la ayuda de las coordinadoras primero se realizara un ejemplo, para que después las estudiantes puedan seguir el modelo.
- 5°Mientras se ejecuta la actividad, la coordinadora evaluara a las participantes para que no hablen mientras realizan la dinámica, solo deben utilizar gestos.
- 6°Las estudiantes opinan sobre la actividad realizando una reflexión de su comportamiento frente a la dinámica.

EVALUACIÓN Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 7

JUEGO “SALUDOS LOCOS”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Escucha atentamente las indicaciones para realizar la actividad.			Utiliza lenguaje corporal para emitir un mensaje.			Colabora con sus compañeras para formar grupos de trabajo.			Demuestra confianza para realizar la actividad.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen			X			X		X			X		08
2.Maribel		X			X			X				X	10
3.Mair Marjorin	X				X				X		X		13
4.Senayda Rocío		X				X		X				X	08
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia		X			X			X			X		12
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia			X			X		X			X		08
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai	X				X		X				X		16
16.Ivonne Maribel		X			X		X				X		14

JUEGO N°8 “El espejo”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Relaciona la confianza y comunicación para establecer vínculos con sus compañeros.
- ❖ OBJETIVO: Emplea la comunicación no verbal para afianzar las expresiones corporales y gestuales.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a relacionar la confianza y comunicación para establecer vínculos con sus compañeros. El desarrollo de la actividad se realiza en un lugar adecuado donde las estudiantes se pueden desenvolver de manera libre, aquí se genera el trabajo de la expresión corporal de cada estudiante fortaleciendo así la seguridad y la comunicación. El tiempo de trabajo es de 2 horas en la cual, las estudiantes interactúan de forma libre y espontánea. En esta actividad se pide la formación de parejas al azar para que simulen estar frente a un espejo, y la otra participante deberá seguir todos los movimientos de la otra participante, así solo se observará los mismos movimientos en ambas participantes. La coordinadora estará observando durante la ejecución y detendrá la actividad si ocurre algún imprevisto fuera de lo planificado, para un buen desarrollo de la dinámica. Al finalizar la actividad se realizará una reflexión donde las estudiantes opinarán sobre la misma acerca de las fortalezas y debilidades que puedan tener.

REALIZACIÓN

- 1° Se forman parejas, al azar para que no haya repetición de personas, ya que todas tienen que trabajar en todas las actividades para mejorar la interacción social.
- 2° Se explica las sugerencias, instrucciones para desarrollar bien la actividad.
- 3° Ambas participantes simulan estar frente al espejo, por lo tanto deben realizar los mismos movimientos, de esta forma se desarrolla la expresión corporal.
- 3° Mientras se ejecuta la actividad, la coordinadora realizará un seguimiento para que las participantes no hablen solo hagan uso del lenguaje corporal.
- 4° Mediante la técnica lluvia de ideas, se hace una reflexión de la actividad, si les pareció divertida o aburrida. Es libre no existe presión sobre ellas.
- 5° Se toma en cuenta todas las opiniones de las participantes.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 8

JUEGO “EL ESPEJO”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Presta atención a las indicaciones de la docente.			Comunica sus ideas expresando lo que siente.			Expresa diferentes tipos de saludos.			Utiliza movimientos corporales.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen			X			X		X			X		08
2.Maribel		X			X			X				X	10
3.Mair Marjorin	X				X				X		X		13
4.Senayda Rocío		X				X		X				X	08
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia		X			X			X			X		12
9.Nadeysa	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia			X			X		X			X		08
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai	X				X		X				X		16
16.Ivonne Maribel		X			X		X				X		14

JUEGO N° 9 “Lo Invisible”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Reconoce la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás.
- ❖ OBJETIVO: Amplia la expresión corporal para reforzar los movimientos somáticos.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a reconocer la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás. La duración de esta actividad es de 2 horas dentro de las cuales las participantes podrán explayarse con todos los movimientos corporales que les sean factibles porque el tipo de lenguaje que se necesita en esta actividad es el no verbal solo expresiones faciales. El material utilizado será todo aquello que este a su alcance.

Al terminar la actividad se hará una reflexión global del juego donde las estudiantes darán a conocer su opinión después de haber ejecutado el mismo.

REALIZACIÓN

1° Se explica las instrucciones para desarrollar bien la actividad.

2° Se realizan acciones imaginarias como empujar carretillas, un auto, una caja, empujar a alguien invisible, etc. También hacemos ademan de tirar de una soga, de una maleta pesada, arrastrar un colchón, un balde, de esta forma se desarrolla la expresión corporal.

3° Mientras se ejecuta la actividad, la coordinadora realizara un seguimiento para que las participantes no hablen solo hagan uso del lenguaje corporal y gestual.

4° Mediante la técnica lluvia de ideas, se hace una reflexión de la actividad, si les pareció divertida o aburrida. Es libre no existe presión sobre ellas.

5° Se toma en cuenta todas las opiniones de las participantes.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 9

JUEGO “LO INVISIBLE”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Escucha atentamente las indicaciones.			Respeta el orden que se le da para realizar la actividad.			Emplea tipos de comunicación para emitir un mensaje.			Utiliza gestos, posturas, expresiones faciales para dar un mensaje.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen	X			X				X				X	14
2.Maribel		X			X			X			X		12
3.Mair Marjorin	X			X				X			X		16
4.Senayda Rocío		X			X			X				X	10
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia	X			X				X			X		16
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia	X				X			X			X		14
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai	X				X		X				X		16
16.Ivonne Maribel	X				X		X				X		16

JUEGO N°10 “Suma y resta”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Emplea tipos de comunicación para entablar una conversación entre compañeras
- ❖ OBJETIVO: Emplear la expresión corporal para una mejor recepción de mensajes físicos.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, radio, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a emplear la expresión corporal para una mejor recepción de mensajes físicos para lograr un mejor desenvolvimiento en las actividades programadas. La duración de esta actividad es de 2 horas y se desarrollarán individualmente. Las estudiantes deberán abrir su mente y explorar dentro de ellas mismas para realizar dichas dinámicas. Deberán estar atentas a la música que se ira poniendo mientras se realiza la actividad.

Al terminar la actividad se hará una reflexión y las estudiantes darán a conocer su opinión después de haber realizado el juego.

REALIZACIÓN

De manera individual con los ojos cerrados y utilizando música cada estudiante comenzara a mover cada parte de cuerpo a consideración del coordinador que va sumando cada vez más partes del cuerpo, luego va restando hasta llegar la inmovilidad total.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 10

JUEGO “SUMA Y RESTA”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Escucha atentamente las indicaciones para realizar la actividad.			Utiliza lenguaje corporal para emitir un mensaje a sus semejantes.			Emplea movimientos al ritmo de la canción.			Demuestra tranquilidad para realizar la actividad.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen	X			X				X				X	14
2.Maribel		X			X			X			X		12
3.Mair Marjorin	X			X				X			X		16
4.Senayda Rocío		X			X			X				X	10
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia	X			X				X			X		16
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia	X				X			X			X		14
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai	X				X		X				X		16
16.Ivonne Maribel	X				X		X				X		16

JUEGO N°11 “Hormigas en el cuerpo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Practica la comunicación, confianza y seguridad en el juego dramático.
- ❖ OBJETIVO: Expresar los movimientos corporales y desenvolvimiento en el proceso de interacción.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.



II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a practicar la comunicación, confianza y seguridad en el juego dramático para lograr un mejor desenvolvimiento en las actividades programadas. La duración de esta actividad es de 2 horas dentro de esta encontramos una dinámica la cual se desarrollará individualmente. Las estudiantes deberán abrir su mente y explorar dentro de ellas mismas para realizar dicha dinámica porque explotara con total libertad su creatividad. El material utilizado será todo aquel que este a su alcance.

REALIZACIÓN

- 1°La docente coordinadora explica los pasos a seguir de esta actividad.
 - 2°Hacemos la simulación de que una mosca nos está molestando, y ejecutamos movimientos para espantarla, pero la mosca no se va, y la intensidad de movimiento y molestia va aumentando.
 - 3°Primero se les pone un ejemplo.
 - 4°Se incrementa o varía las situaciones dependiendo de cada participante.
 - 5°Mientras más compleja sea la situación más creatividad habrá desarrollado la participante.
- Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de evaluación.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas. Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes. Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 11
JUEGO “HORMIGAS EN EL CUERPO”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Mantiene seriedad al realizar el juego.			Domina las reglas del juego.			Demuestra confianza al realizar sus movimientos.			Se comunica con sus compañeras para aclarar dudas.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen	X			X				X			X		16
2.Maribel		X			X			X			X		12
3.Mair Marjorin	X			X				X			X		16
4.Senayda Rocío		X			X			X				X	10
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia	X			X				X			X		16
9.Nadeysa	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia	X				X			X			X		14
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai	X				X		X				X		16
16.Ivonne Maribel	X				X		X				X		16

ACTIVIDAD N°12 “Sigue la corriente”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Practica la comunicación, confianza y seguridad en el juego dramático
- ❖ OBJETIVO: Producir diálogos cortos para expresar mensajes a sus compañeras mejorando la interacción.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a practicar la comunicación, confianza y seguridad en el juego dramático. El desarrollo de la actividad se realiza en la clase porque es el más adecuado donde las estudiantes se pueden desenvolver de manera libre, El tiempo de trabajo es de 2 horas en las cuales, las estudiantes interactúan de forma espontánea para desarrollar la comunicación no verbal porque la actividad así lo amerita. En esta actividad se toma en cuenta la aplicación de distintos dejes, como el de la sierra, el de la selva, el adinerado, el pasivo, el agresivo, y así, de manera coordinada se noten diferencias entre los personajes. De igual forma se empezará con un parlamento, que puede ir cambiando de acuerdo a los personajes que van ingresando, hasta que el último le dé un final. Primero se les pone un ejemplo. Al finalizar la actividad se realizará una reflexión donde las estudiantes opinarán sobre la apreciación de la actividad.

REALIZACIÓN

1º Se da las instrucciones para desarrollar bien la actividad con un ejemplo demostrativo.

2º Las estudiantes permanecen en sus respectivos sitios de tal forma que haya un poco de dificultad cuando tengan que seguir la corriente, si se demoran mucho se aplica un castigo “se abomban”.

3º Una estudiante empieza con la dinámica expresando una frase con un dejo distinto y pasa la corriente a otra estudiante repitiendo la misma frase, lo nuevo es generar dificultad entre sus compañeras desplazándose lo más lejos posible dentro de la clase.

4º Las participantes que se demoran mucho reciben el castigo “se abomban” pero sin llegar a la violencia. Mientras se ejecuta la actividad, la coordinadora realizará un seguimiento para que las participantes utilicen diferentes dejes para fomentar la comunicación verbal teniendo como base sus saberes previos.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 12

JUEGO “SIGUE LA CORRIENTE”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Emplea diálogos cortos y entendibles con sus compañeras.			Utiliza gestos para un mejor entendimiento del mensaje.			Modula la voz y entona adecuadamente los dejos de acuerdo a la región que utiliza.			Muestra confianza para desenvolverse.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen	X			X				X			X		16
2.Maribel		X			X			X			X		12
3.Mair Marjorin	X			X				X			X		16
4.Senayda Rocío		X			X			X			X		12
5.Vivian Gabriela	X			X			X				X		18
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia	X			X				X			X		16
9.Nadeysha	X			X			X				X		18
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia	X				X			X			X		14
14.Julissa	X			X			X				X		18
15.Nickol Sarai	X				X		X				X		16
16.Ivonne Maribel	X				X		X				X		16

2.1. Ficha valorativa: reconoce, relaciona, emplea y practica las dimensiones de la interacción social a través del juego dramático.

FICHA DE SEGUIMIENTO ESCALAS CUALITATIVAS	JUEGO									
	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
% de estudiantes que obtuvieron notas cualitativas: Bueno (16 – 20)	37.5%	37.5%	37.5%	37.5%	56.25 %	56.25 %	75%	75%	81.25 %	81.25 %
% de estudiantes que obtuvieron notas cualitativas: Regular(11 – 15)	18.75%	12.5%	18.75%	18.75%	18.75 %	18.75 %	18.75%	18.75 %	12.5%	18.75 %
% de estudiantes que obtuvieron notas cualitativas: Deficiente (04 – 10)	43.75%	50%	43.75%	43.75%	25%	25%	6.25%	6.25%	6.25 %	0.0
TOTAL	100 %	100%	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100%	100%

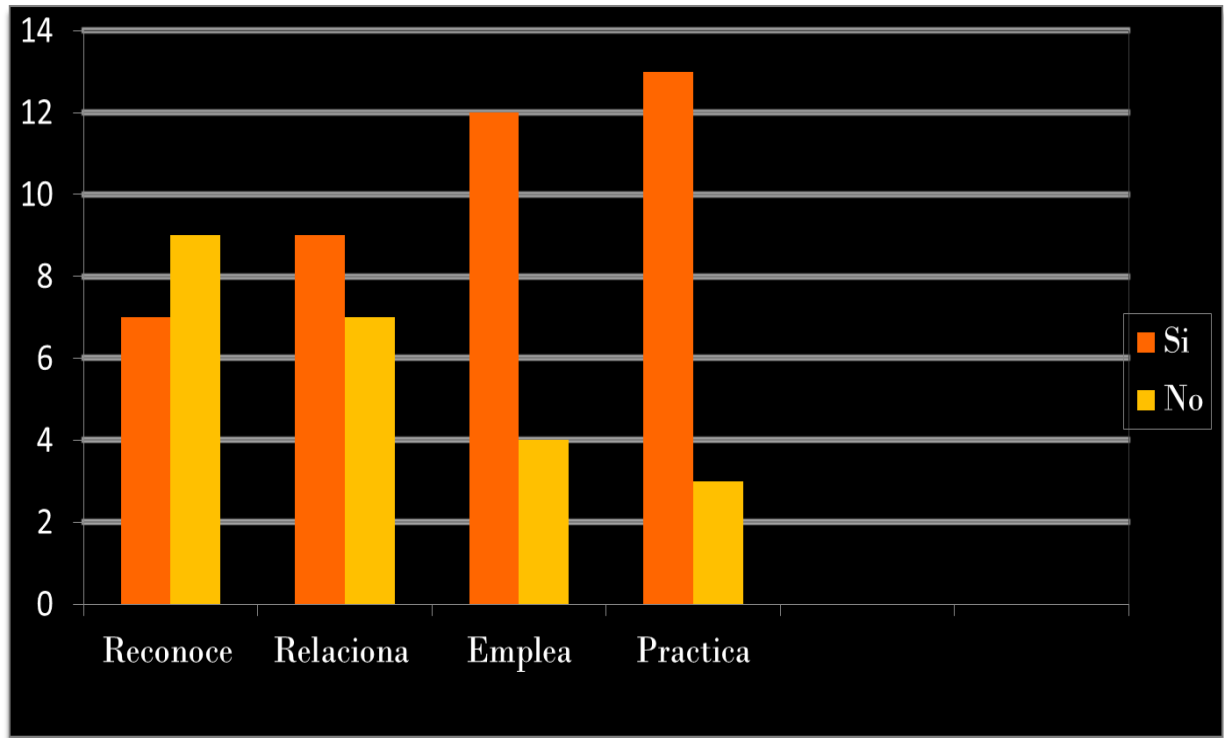
Fuente: Fichas de Observación N°3 a la N° 12

En la siguiente tabla se muestra en porcentajes la predominancia de las Escalas Cualitativas Bueno, Regular, Deficiente teniendo una población de 16 estudiantes que equivalen al 100% de las Unidades de Estudio.

UTILIZA LAS DIMENSIONES DE LA INTERACCIÓN SOCIAL

GRÁFICO N° 3

Etapa De Ejecución
Actividades N°3 - N°12



DESCRIPCIÓN

En el gráfico N° 3 nos muestra el nivel alcanzado de las estudiantes correspondiente a la segunda etapa del plan de acción: etapa de ejecución, que comprenden cuatro indicadores importantes los cuales son:

Reconoce; que comprende desde la Actividad N° 3, “El Lazarillo”, “El Caracol”, “Juego de Confianza” hasta la Actividad N° 6 “El Viaje en Barco”, donde se observa que durante el desarrollo de todas las actividades, 7 estudiantes SI lograron reconocer la importancia de la confianza en sí mismo y en los demás para realizar los juegos dramáticos, lo cual representa el 43.75% de la población investigada y 9 estudiantes NO alcanzaron el resultado esperado equivalente al 56.25% del grupo.

Relaciona; que comprende la Actividad N° 7 “Saludos Locos” y N° 8 “El espejo”, donde se observa que después de haber realizado las actividades, 9 estudiantes SI lograron relacionar la confianza y comunicación para establecer vínculos con sus compañeros, lo cual representa el 56.25% de la población investigada y 7 estudiantes NO obtuvieron un resultado esperado equivalente al 43.75% del grupo.

Emplea; que comprende la Actividad N° 9 “Lo invisible” y N°10 “Suma y Resta”, donde nos muestra como resultado que; 12 estudiantes SI lograron emplear los tipos de comunicación para entablar una conversación entre compañeras expresándose libremente, lo cual representa el 75% de la población investigada y 4 estudiantes NO lograron alcanzar el propósito equivalente al 25% del grupo.

Practica; que comprende la Actividad N°11 “Hormigas en el Cuerpo” y N°12 “Sigue la Corriente”, donde se observa como resultado que; 13 estudiantes SI lograron practicar la comunicación, confianza y motivación en el juego dramático, lo cual representa el 81.25% de la población investigada y 3 estudiantes NO alcanzaron el resultado esperado equivalente al 18.75% del grupo.

INTERPRETACIÓN

Partiendo de la premisa “Etapa de Ejecución” desarrollado en el gráfico N° 3, teniendo en cuenta los indicadores Reconoce, Relaciona, Emplea y Practica que se evaluaron desde la actividad N° 3 hasta la actividad N°12, cuyo objetivo principal es fortalecer las dimensiones de la interacción social a través de los juegos dramáticos, en donde cada actividad desarrollada pertenece a un indicador en especial porque son juegos exclusivos para explotar cada componente de la interacción los cuales son: la motivación, la confianza y finalmente la comunicación que viene a ser la más importante dentro de este proceso.

Nuestro primer indicador desarrollado “Reconoce” en donde la mayor parte de las estudiantes no reconocieron la importancia de la confianza en sí mismos y en los demás porque todavía se encontraban en etapa de ejecución realizando cada juego, sin embargo, la confianza es un factor importante porque nos brinda la seguridad o esperanza firme que alguien tiene de otro individuo o de algo. También se trata de la presunción de uno mismo y del ánimo o vigor para obrar. La confianza supone una suspensión, al menos temporal, de la incertidumbre respecto a las acciones de los demás. Cuando alguien confía en el otro, cree que puede predecir sus acciones y comportamientos, por lo tanto, La confianza simplifica y fortalece las relaciones sociales. El segundo indicador desarrollado “Relaciona” en donde la mayor parte de las estudiantes si lograron relacionar la confianza y comunicación para establecer vínculos con sus compañeros, afianzando las formas de comunicarse y las expresiones corporales que este proceso implica.

En el caso de los seres humanos, la comunicación es un acto propio de la actividad psíquica, que deriva del pensamiento, el lenguaje y del desarrollo de las capacidades

psicosociales de relación. El intercambio de mensajes (que puede ser verbal o no verbal) permite al individuo influir en los demás y a su vez ser influido.

Sin dejar de lado la motivación porque se lleva a cabo todo aquello que puede influir en cualquier grado, sobre la voluntad que impulse o mueva al estudiante a realizar una actividad.

El tercer indicador desarrollado “Emplea” en donde la mayor parte de las estudiantes si lograron emplear los tipos de comunicación para entablar una conversación entre compañeras expresándose libremente porque la comunicación no sólo se basa en la transmisión de mensajes, sino también de actitudes, gestos, que hacen posible una mejor comprensión de la información. Es necesario que exista una comunicación ya sea de forma verbal o no verbal para que comprender un mensaje.

El cuarto indicador desarrollado “Practica” en donde la mayor parte de las estudiantes si lograron practicar la comunicación, confianza y motivación en el juego dramático. Teniendo en cuenta que la comunicación significa “compartir algo, poner en común algo”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inseparable de la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto; la confianza, a través del tiempo, el ser humano ha tenido que aprender a sobrevivir para ello ha tenido que confiar en el otro por eso consideramos amigos a aquellos en los que podemos depositar nuestra confianza. Por ejemplo en una relación de pareja, la confianza implica respeto mutuo de ambas partes hasta que una de las personas falle y se genere la desconfianza. Uno de los componentes de la confianza es la sinceridad que se establece entre dos personas porque ninguna de ellas está presto a defraudarse; para generar la confianza en los demás debemos ser honestos y actuar de forma correcta para no deteriorar los lazos de confianza; la motivación supone poner en movimiento o estar listo para la acción, también se menciona que la motivación “es lo que induce a la persona a llevar una acción a la práctica”.

De este modo la aplicación de actividades para desarrollar cada dimensión de la interacción a través de los juegos dramáticos buscan orientarlos para encontrar sus errores y ayudar a corregirlos de modo que se consiga llegar a una solución por sí mismo, ya que nacen de sus propias experiencias.

Concluyendo así, que la interacción social es importante porque le permite al individuo desenvolverse en la sociedad sin temor alguno. En la escuela, los estudiantes interactúan entre sí para obtener un mejor aprendizaje, desarrollen su personalidad y un mejor desenvolvimiento. Sin embargo, se sabe que pueden surgir ciertos problemas entre ellos,

como desigualdades y variaciones en cuanto a la calidad y cantidad de interacciones que se dan entre ellos, ya que cada persona va a emitir un diferente número y tipo de interacciones hacia sus compañeros, pero con el acompañamiento y monitoreo necesario se puede cambiar la realidad educativa porque los docentes son los agentes que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje para formar futuros líderes.

3. DESARROLLO DE LA ETAPA DE EVALUACIÓN

JUEGO N°13 “Los cuatro puntos cardinales”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Identifica los aspectos importantes para desarrollar el juego dramático.
- ❖ OBJETIVO: Demostrar la seguridad y confianza.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a Identificar los aspectos importantes para desarrollar el juego dramático. Esta actividad dependerá mucho de las estudiantes ya que ellas serán los muros de contención para sus compañeras se requiere mucha concentración y seriedad. Al terminar la actividad se hará una reflexión y las estudiantes opinarán aspectos positivos, negativos que hayan podido observar.

REALIZACIÓN

1° La coordinadora explica las instrucciones de la actividad.

2° Se forma equipos de 5 estudiantes.

3° Cuatro estudiantes colocados en los puntos cardinales mirando hacia el centro del cuadrilátero una estudiante debe estar en el centro de estos.

4° El estudiante del medio se deja caer hacia cualquier lado. Es importante que el compañero del centro mantenga su posición de erguido, que esté relajado y que esté con sus pies juntos bien apoyados, sin caminar, también que las estudiantes situadas en los 4 puntos sean un buen sustento para el participante del medio.

5° Cada estudiante deberá tomar la posición central. En este ejercicio, si el grupo se encuentra preparado, se puede aumentar el número de integrantes.

6° La actividad finalizará cuando todos los participantes hayan pasado por el punto central del cuadrilátero.

7° Las estudiantes darán sus opiniones de que les pareció la actividad y que es lo que pudieron entender por medio de ello.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 13

JUEGO “LOS CUATRO PUNTOS CARDINALES”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Comprende las indicaciones del juego.			Demuestra confianza a sus compañeras.			Participa del juego con buena actitud.			Muestra confianza en sí misma para realizar el juego.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen	X			X				X			X		16
2.Maribel	X				X			X			X		14
3.Mair Marjorin	X			X				X			X		16
4.Senayda Rocío	X				X			X			X		14
5.Vivian Gabriela	X			X			X			X			20
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia	X			X				X			X		16
9.Nadeysa	X			X			X			X			20
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia	X				X			X			X		14
14.Julissa	X			X			X			X			20
15.Nickol Sarai	X				X		X				X		16
16.Ivonne Maribel	X				X		X				X		16

JUEGO N°14 “El teléfono malogrado”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Agrupa sus ideas y las expresa con seguridad utilizando la expresión verbal y corporal para realizar el juego dramático
- ❖ OBJETIVO: Fortalecer la expresión corporal.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a fortalecer la expresión corporal de cada estudiante fortaleciendo así la comunicación a través de la expresión corporal. El tiempo de trabajo es de 2 horas en la cual, las estudiantes interactúan de forma libre. En esta actividad se pide la formación de una línea para que una estudiante vaya pasando un mensaje a otra estudiante pero solo con mímicas y añadiendo una acción a la anterior de tal manera que cuando llegue al final será complicado. La coordinadora estará observando durante la ejecución y detendrá la actividad si ocurre algún imprevisto fuera de lo planificado, para un buen desarrollo de la dinámica.

REALIZACIÓN

1º Se explica las instrucciones para desarrollar bien la actividad desarrollando su expresión corporal y su creatividad.

2º Se forma una fila, una detrás de otra para pasar el mensaje solo con mímicas añadiendo una acción a la anterior para que sea un poquito difícil.

3º Las participantes tratan de imitar todos los gestos y movimientos corporales para pasar el mensaje una por una y cuando llegue al final, la última participante tiene que decir a la clase que trataron de decir en el mensaje.

4º Mientras se desarrolla la actividad, la docente realiza acompañamiento para que las participantes no hablen solo hagan uso del lenguaje corporal, todas tienen que trabajar en las actividades para mejorar la interacción social.

5º Al finalizar la actividad se realizará una reflexión final donde las estudiantes opinan sobre las fortalezas y debilidades que puedan tener.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.

Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.

Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 14
JUEGO “EL TELÉFONO MALOGRADO”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Expresa sus ideas con gestos.			Comprende el mensaje no verbal.			Utiliza diferentes movimientos corporales			Demuestra entusiasmo para realizar el juego.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen	X			X				X			X		16
2.Maribel	X				X			X			X		14
3.Mair Marjorin	X			X				X			X		16
4.Senayda Rocío	X				X			X			X		14
5.Vivian Gabriela	X			X			X			X			20
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia	X			X				X			X		16
9.Nadeysa	X			X			X			X			20
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia	X			X				X			X		16
14.Julissa	X			X			X			X			20
15.Nickol Sarai	X				X		X				X		16
16.Ivonne Maribel	X				X		X				X		16

JUEGO N°15 “Andrea tiene talento”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Crea situaciones al azar implicando los aspectos necesarios para interactuar.
- ❖ OBJETIVO: Evaluar la comunicación para la lograr la interacción de las estudiantes.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares.

II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a crear situaciones al azar implicando los aspectos necesarios para interactuar. Está dedicada a perder la timidez y aumentar el autoestima; la duración de esta actividad es de 2 horas aproximadamente, esta actividad fue comunicada con anticipación a las estudiantes para la demostración de su talento porque requiere mucho entusiasmo así que se busca la colaboración fluida de las participantes, no se requiere uso de material extra aunque esto dependerá de cada participante ya que es libre de usar cualquier implemento necesario a su participación. Al terminar la actividad se hará una reflexión y las estudiantes opinarán aspectos positivos de cada talento.

REALIZACIÓN

- 1° La coordinadora explica las instrucciones de la actividad.
- 2° Las estudiantes forman un semicírculo.
- 4° La coordinadora elige a una presentadora, esta se encargará de la introducción de los participantes.
- 5° Cada estudiante saldrá al medio del semicírculo y pasará a realizar su presentación.
- 6° Los otros participantes prestarán atención a cada participación.
- 7° Al finalizar cada presentación el participante será despedido con una gran ovación por parte de su público (los otros participantes).
- 8° Finaliza esta actividad con la presentación de la última participante.
- 9° Se irá llamando uno por uno a levantarse de sus asientos, las otras participantes opinan aspectos positivos de cada talento al finalizar con todas se da fuertes aplausos para todas las participantes.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.
Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.
Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 15
JUEGO “ANDREA TIENE TALENTO”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Hace uso de gestos y movimientos para mostrar su talento.			Planifica su tiempo y espacio cuando participa.			Muestra su talento de forma simple y sin temor.			Valora el talento de sus compañeras.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen	X			X				X			X		16
2.Maribel	X			X				X			X		16
3.Mair Marjorin	X			X				X			X		16
4.Senayda Rocío	X			X				X			X		16
5.Vivian Gabriela	X			X			X			X			20
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia	X			X				X			X		16
9.Nadeysa	X			X			X			X			20
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia	X			X				X			X		16
14.Julissa	X			X			X			X			20
15.Nickol Sarai	X				X		X			X			18
16.Ivonne Maribel	X				X		X			X			18

JUEGO N° 16 “Improvisando”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ GRADO: 2°
- ❖ N° ESTUDIANTES: 16
- ❖ TIEMPO: 2 Horas
- ❖ INDICADOR: Reflexiona sobre la importancia de la interacción social.
- ❖ OBJETIVO: Evaluar la comunicación verbal, no verbal, confianza en sí mismo y en los demás para lograr la interacción de las estudiantes.
- ❖ RECURSOS: Recursos humanos, salón de clase, útiles escolares, fichas.



II. DESARROLLO DEL TALLER

PLANIFICACIÓN

La actividad se producirá dentro del salón de 2do grado “E” y está dedicada a Reflexionar sobre la importancia de la interacción social, ya que en esta última etapa de evaluación las participantes están listas y preparadas para crear una situación cualquiera teniendo en cuenta los momentos del juego dramático, ellas mismas crean su personaje, escogen el tema, reparten sus diálogos y salen a escena para ello cada grupo se toma su tiempo necesario. Al terminar la actividad se hará una reflexión global de todo el trabajo realizado dando aportes de lo bueno y lo malo que se puede suscitar en el momento.

REALIZACIÓN

- 1°La docente es la responsable de dar las instrucciones para llevar a cabo el juego.
- 2°Primero se les pone un ejemplo.
- 3°En grupos pequeños, uno de los integrantes da la voz para empezar con la situación, se inventara en el momento,
- 4°No habrá cabida a planificar la actuación, y se va agregando uno más y se debe generar una representación con mucho dinamismo, creatividad, desplazamientos, y un final impactante.
- 5°Al final se hace reflexión de la actividad y se les aplica una ficha de meta cognición.

EVALUACIÓN

Se hace la reflexión del desarrollo de la actividad reflexionando acerca de los comportamientos, formas de actuar, y sinceridad para responder las preguntas.
Se da las palabras de despedida y agradecimiento por parte de las docentes.
Se aplica al inicio, durante y después de la actividad la ficha de observación para comprobar comportamientos observables.

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 16

JUEGO “IMPROVISANDO”

S= SIEMPRE (5)
A/V= A VECES (3)
N= NUNCA (1)

INDICADORES	Escucha atentamente las indicaciones para realizar el juego.			Planifica su tiempo y espacio para mostrar la puesta en escena.			Respeta y toma en cuenta la opinión de su grupo para escoger su tema.			Evidencia los conocimientos aprendidos para elaborar su puesta en escena.			NOTA
	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	S	A/V	N	
1.Maria del Carmen	X			X				X			X		16
2.Maribel	X			X				X			X		16
3.Mair Marjorin	X			X				X			X		16
4.Senayda Rocío	X			X				X			X		16
5.Vivian Gabriela	X			X			X			X			20
6.Zureyka Dayana	X			X			X					X	16
7.Esther Lourdes	X			X			X				X		18
8.Diana Virginia	X			X				X			X		16
9.Nadeysha	X			X			X			X			20
10.Dalia Fernanda	X				X		X				X		16
11.Rosmery	X			X			X				X		18
12.Shadeit Judit	X				X		X				X		16
13.Francia	X			X				X			X		16
14.Julissa	X			X			X			X			20
15.Nickol Sarai	X				X		X			X			18
16.Ivonne Maribel	X				X		X			X			18

3.1 Ficha valorativa: identifica, agrupa, crea y reflexiona la importancia de la interacción social.

FICHA DE VALORACIÓN ESCALAS CUALITATIVAS	JUEGO			
	XIII	XIV	XV	XVI
Porcentaje de estudiantes que obtuvieron Escala Cualitativa : Bueno (16 – 20)	81.25%	87.5%	100%	100%
Porcentaje de estudiantes que obtuvieron Escala Cualitativa: Regular (11 – 15)	18.75%	12.5%	0%	0%
Porcentaje de estudiantes que obtuvieron Escala Cualitativa: Deficiente (04 – 10)	0%	0%	0%	0%
TOTAL	100 %	100%	100 %	100%

Fuente: Fichas de Observación N°13 a la N° 16

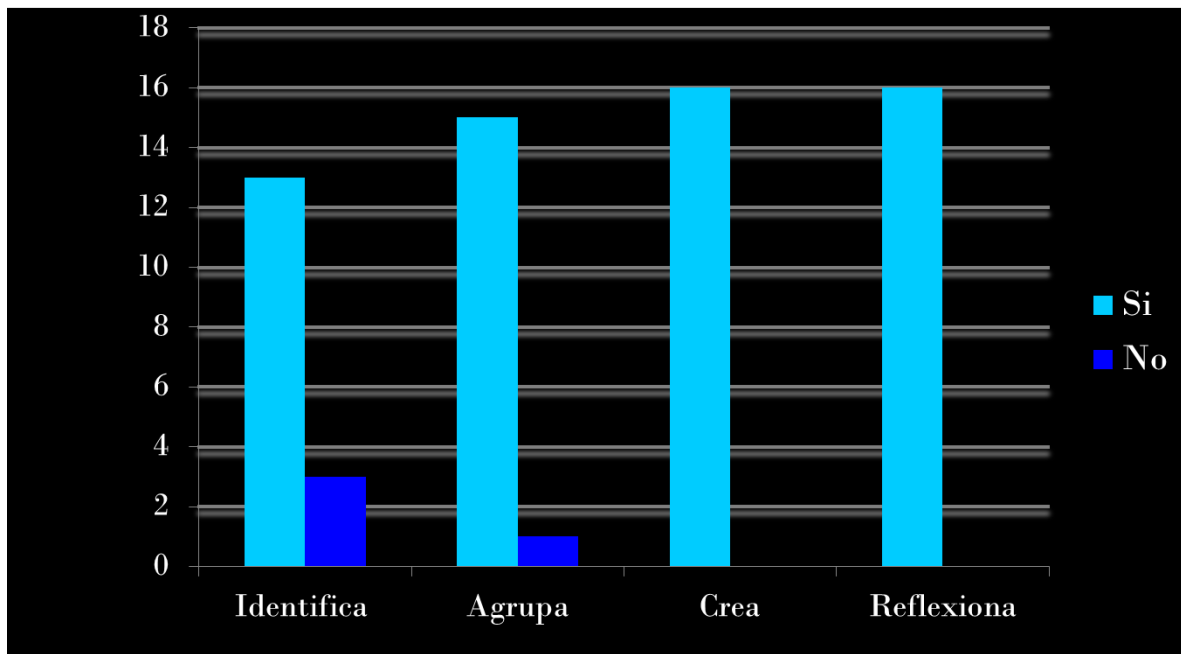
En la siguiente tabla se muestra en porcentajes la predominancia de las Escalas Cualitativas Bueno, Regular, Deficiente teniendo una población de 16 estudiantes que equivalen al 100% de las Unidades de Estudio.

REALIZA EL PROCESO DE INTERACCION SOCIAL UTILIZANDO SU APRENDIZAJE

GRÁFICO N°4

Etapa de Evaluación

Actividades N° 13 – N° 16



DESCRIPCIÓN

En el gráfico N° 3 nos muestra el nivel alcanzado de las estudiantes correspondiente a la última etapa del plan de acción: etapa de evaluación, que comprende cuatro indicadores importantes, los cuales son:

Identifica; que comprende la Actividad N° 13 “Los Cuatro Puntos Cardinales”, donde se observa que durante en esta actividad, 13 estudiantes que equivale al 81% de la población Sí alcanzaron identificar los aspectos importantes para desarrollar el juego dramático y 3 estudiantes que equivale al 19% de la población NO alcanzaron el resultado esperado.

Agrupa; que comprende la Actividad N° 14 “El Teléfono Malogrado”, donde se observa que en esta actividad, 14 estudiantes que equivale al 88% de la población Sí lograron agrupar sus ideas y expresarse con seguridad y 2 estudiantes que equivale al 12% de la población NO lograron cumplir con el propósito.

Crea; que comprende la Actividad N° 15 “Andrea tiene Talento”, donde se observa que en el desarrollo de esta actividad, 16 estudiantes que equivale al 100% total de la población Sí consiguieron crear situaciones al azar interactuando conjuntamente.

Reflexiona; que comprende la Actividad N° 16 “Improvisando”, donde se observa que en el desarrollo de esta última actividad, 16 estudiantes que equivale al 100% total de la población SÍ alcanzaron reflexionar sobre la importancia de la interacción social.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo al gráfico N° 3 sobre la “Etapa de Ejecución” que comprende los indicadores: Identifica, Agrupa, Crea y Reflexiona, las cuales se apreciaron desde la Actividad N° 13 hasta la Actividad N° 16 tiene como objetivo principal evaluar el nivel de interacción social alcanzado de las estudiantes durante el desarrollo de los juegos dramáticos, en donde cada actividad comprende un indicador específico y así también determinar el nivel alcanzado de interacción social de las estudiantes dentro del aula.

En el primer indicador “Identifica” de esta etapa de evaluación, la mayoría de las estudiantes alcanzaron identificar los aspectos importantes para desarrollar el juego dramático, incrementado la seguridad y confianza en sí misma y en sus compañeras, estableciendo sentimientos de empatía y de solidaridad, ya que en la confianza se encuentran los cimientos del carácter para poder desenvolverse sin temor alguno, más bien con la seguridad de alcanzar una meta propuesta; esto establece un desenvolvimiento óptimo en la sociedad para obtener ventajas en distintos aspectos. Sin embargo, existe aún una pequeña cantidad que no alcanzó el objetivo, pero si participaron del juego demostrando interés por mejorar.

En el segundo indicador “Agrupa”, se observa que la mayoría de las estudiantes lograron agrupar sus ideas y expresarse con seguridad, a través del lenguaje corporal, valiéndose de diversos medios como gestos, movimientos, posturas, etc. para transmitir el mensaje y poder comunicarse, ya que la comunicación no solo se basa en diálogos, sino también en actitudes, gestos que hacen posible una mejor comprensión del mensaje. Las estudiantes utilizaron los medios posibles para lograr el objetivo del juego dramático, sin embargo solo a una estudiante se le hizo complicado, pero al final comprendió la importancia de la comunicación y de la utilización de diversos medios para transmitir un buen mensaje.

En el tercer indicador “Crea”, se puede observar como el total de las estudiantes consiguieron crear situaciones al azar interactuando conjuntamente en el salón de clases. Todas las estudiantes demostraron sus habilidades usando diversos medios, para dar a conocer sus talentos sin temor alguno y es que por medio de este juego, se logró estimular su imaginación para poder transmitir su mensaje través de la expresión corporal,

ya que para lograr interactuar tiene que hacer uso de la comunicación verbal o no verbal; es importante que los miembros de un grupo en donde hay desigualdades y variaciones sepan interactuar para desarrollar su personalidad y desenvolvimiento.

En el último indicador “Reflexiona”, también tenemos como resultado al total de las estudiantes quienes alcanzaron reflexionar sobre la importancia de la interacción social para mejorar su aprendizaje y comprendieron que como ser social, es significativo su desarrollo y desenvolvimiento en distintos contextos. Cabe mencionar que el primer contexto en el que interactuamos es en el hogar, luego formamos parte de una comunidad que es en este caso el centro de estudios, y es aquí donde fortalecemos nuestras actitudes y valores. El aula es también un ambiente donde se interactúa, donde el estudiante aprende a desenvolverse de forma espontánea y comparte aprendizaje y también donde comparte sus vivencias, aprende a ser tolerante e intercambia información para ser un ente activo en la sociedad.

Podemos concluir, que las estudiantes a través de los juegos dramáticos, han ido demostrando durante todo este proceso el incremento del nivel de interacción social y a su vez mejoraron su aprendizaje, además la organización de los juegos dramáticos en el aula ha desarrollado su estado físico y mental, ellas realizaron los juegos dramáticos respetando sus momentos, creando situaciones, reflexionando sobre sus acciones y sobre la importancia de la interacción para mejorar su aprendizaje; alcanzaron desarrollar los objetivos de cada juego dramático y fortalecieron su motivación en cuanto a las actividades escolares, afianzaron la comunicación verbal y no verbal para emitir mensajes e ideas y lograron confiar en sí mismas y en sus compañeras para alcanzar sus propósitos en cada juego sin temor. Mediante los juegos dramáticos se ha fortalecido distintos aspectos en las estudiantes, con el fin de mejorar su aprendizaje, ya que existen diversos factores que intervienen en él y es por ello que ha sido necesario utilizar distintos medios para solucionar problemas, para mejorar su nivel de interacción dentro y fuera del aula con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo y un mejor desenvolvimiento en la sociedad.

4. MATRIZ DE EVALUACIÓN

M E J O R A	LOGRO	PONDERACIÓN	INDICADOR	INSTRUMENTO
	Identifica	20%	Representa sus propias preferencias defectos y virtudes.	Ficha de autoevaluación
			Comenta su información personal con el grupo.	Ficha de observación
	Utiliza	30%	Reconoce la importancia de la seguridad en sí mismo.	Escala de actitudes Ficha de observación
			Relaciona la confianza y comunicación para establecer vínculos con sus compañeros.	
			Emplea tipos de comunicación para entablar una conversación entre compañeras.	
			Practica la confianza y comunicación, en el juego dramático.	
	Realiza	50%	Identifica los aspectos importantes para desarrollar el juego dramático.	Ficha de observación
			Agrupar sus ideas y las expresa con seguridad utilizando la expresión verbal y corporal para realizar el juego dramático.	
			Crea situaciones al azar implicando los aspectos necesarios para interactuar.	
			Reflexiona sobre la importancia de la interacción social.	Ficha de Meta cognición

4.1. Resumen de indicadores de logro en porcentajes

ETAPAS	LOGROS	INDICADORES	PONDERACIÓN	ESCALA CUALITATIVA	Nº DE ESTUDIANTES	%
SENSIBILIZACIÓN	IDENTIFICA	Representa	16 – 20	B (5)	0	0.0%
			11 – 15	R (3)	13	81.25%
			04 –10	D (1)	3	18.75%
			TOTAL		16	100 %
		Comenta	16 – 20	B (5)	0	0.0%
			11 – 15	R (3)	13	81.25%
			04 –10	D (1)	3	18.75%
			TOTAL		16	100 %
EJECUCIÓN	UTILIZA	Reconoce	16 – 20	B (5)		37.5%
			11 – 15	R (3)	3	18.75%
			04 –10	D (1)		43.75%
			TOTAL		16	100%
		Relaciona	16 – 20	B (5)	9	56.25%
			11 – 15	R (3)	3	18.75%
			04 –10	D (1)	4	25%
			TOTAL		16	100%
		Emplea	16 – 20	B (5)	12	75%
			11 – 15	R (3)	3	18.75%
			04 –10	D (1)	1	6.25%
			TOTAL		16	100%
		Practica	16 – 20	B (5)	13	81.25%
			11 – 15	R (3)	3	18.75%
			04 –10	D (1)	0	0.0%
			TOTAL		16	100%
EVALUACIÓN	REALIZA	Identifica	16 – 20	B (5)	13	81.25%
			11 – 15	R (3)	3	18.75%
			04 –10	D (1)	0	0.0 %
			TOTAL		16	100%
		Agrupa	16 – 20	B (5)	14	87.5 %
			11 – 15	R (3)	2	12.5%
			04 –10	D (1)	0	0.0 %
			TOTAL		16	100%
		Crea	16 – 20	B (5)	16	100%
			11 – 15	R (3)	0	0.0%
			04 –10	D (1)	0	0.0%
			TOTAL		16	100%
		Reflexiona	16 – 20	B (5)	16	100%
			11 – 15	R (3)	0	0.0%
			04 –10	D (1)	0	0.0%
			TOTAL		16	100%

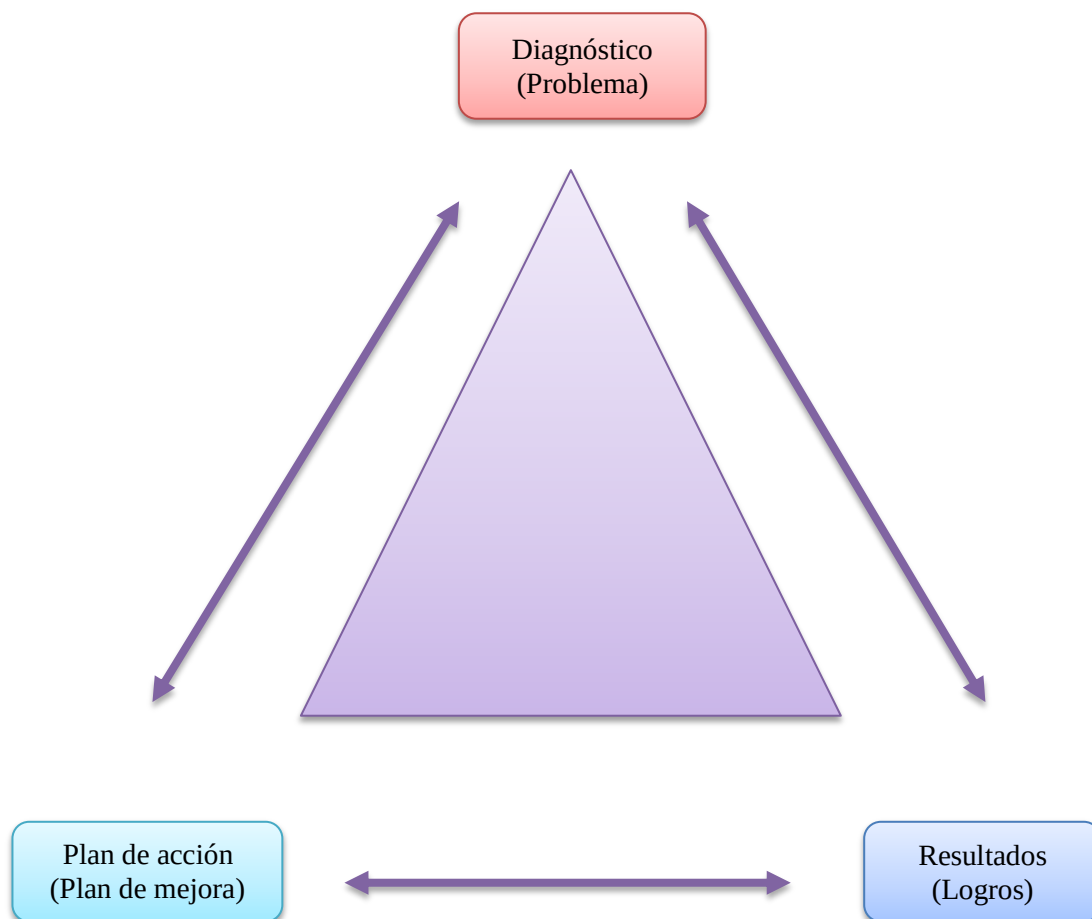
4.2. Valoración cuantitativa de las estudiantes durante la aplicación del plan de acción general

BUENO: 16-20
REGULAR: 11-15
DEFICIENTE: 04-10

SEGUNDO GRADO "E"																
NOMBRES	JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3	JUEGO 4	JUEGO 5	JUEGO 6	JUEGO 7	JUEGO 8	JUEGO 9	JUEGO 10	JUEGO 11	JUEGO 12	JUEGO 13	JUEGO 14	JUEGO 15	JUEGO 16
1.Maria del Carmen	06	06	08	08	08	08	08	08	14	14	16	16	16	16	16	16
2.Maribel	16	16	10	10	10	10	10	10	12	12	12	12	14	14	16	16
3.Mair	16	16	13	13	13	13	13	13	16	16	16	16	16	16	16	16
4.Senayda	06	06	06	06	06	06	08	08	10	10	10	12	14	14	16	16
5.Vivian	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	20	20	20	20
6.Zureyka	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
7.Esther	16	16	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
8.Diana	16	16	12	12	12	12	12	12	16	16	16	16	16	16	16	16
9.Nadeysha	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	20	20	20	20
10.Dalia	16	16	10	10	10	10	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
11.Rosmery	16	16	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
12.Shadeit	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
13.Francia	06	06	08	08	08	08	08	08	14	14	14	14	14	16	16	16
14.Julissa	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	20	20	20	20
15.Nickol	16	16	10	10	10	10	16	16	16	16	16	16	16	16	18	18
16.Ivonne	16	16	14	14	14	14	14	14	16	16	16	16	16	16	18	18

5. TRIANGULACIÓN FINAL

TRIANGULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN



La triangulación dentro del proceso de investigación acción abarca tres puntos importantes:

- Diagnóstico, realizada por las investigadoras.
- Plan de acción, teniendo en cuenta a las estudiantes como punto principal.
- Resultados, logros obtenidos según el desarrollo de la investigación.

a) En cuanto al diagnóstico

En este proceso se realizó la entrevista los estudiantes, padres de familia se llevó un diario de campo donde se registraron todos los comportamientos observables dentro y fuera del aula de las estudiantes. En este diagnóstico comprobamos que el nivel de interacción de las estudiantes era mínimo y tenían muy poca comunicación entre ellas, formaban grupos de acuerdo a su afinidad emocional y no sociabilizaban con los demás a

pesar de ser un grupo pequeño se evidenciaba que las niñas con mayor desenvolvimiento se distanciaban de las niñas más calladas por lo tanto esta actitud separaba al salón en dos grupos diferentes. Las estudiantes no jugaban con niñas de otros grados en los recesos, se mantenían fuera del salón observando a las demás sin ningún tipo de predisposición a socializar con las demás.

Todo ello conllevó a desarrollar un plan de acción adecuado a este problema priorizando la “interacción social”. Utilizamos diversas actividades que benefician al desenvolvimiento de las estudiantes dentro y fuera del aula.

b) En cuanto al plan de acción

En este proceso el grupo investigador presentó una serie de actividades a las estudiantes, las cuales mostraron predisposición para colaborar y participar de cada una de las dinámicas presentadas. Este plan de acción se basó en 16 actividades realizadas desde Mayo hasta Noviembre del año 2014 haciendo un total de 28 horas. A continuación describiremos algunas de las actividades desarrolladas a lo largo del plan que les mostraremos a continuación. La actividad inicial marcaba un autoconocimiento de las estudiantes, con el objetivo que ellas se conozcan, se acepten y se autoevalúen todas participaron pero tuvieron dificultades por ser la primera vez que se les presentaba esa situación muchas de ellas mostraban inseguridad y desconfianza por no conocerse a profundidad. Otra de las actividades que podemos mencionar que obtuvo un mejor resultado es la actividad número nueve la cual se fundamentaba en el desarrollo de la expresión no verbal las estudiantes debían mostrarse sin prejuicios actuando una enfrente de otra imitando a un espejo y realizando todas las actividades que su compañera realizaba en esta actividad se observó la mejora del uso de gestos el lenguaje no verbal por ello cabe resaltar que con esta actividad ellas lograron un resultado satisfactorio. Concluyendo, en la última actividad desarrollada que tiene como objetivo incrementar la seguridad personal, las estudiantes mostraron un progreso óptimo, confiando en sus capacidades físicas y emocionales manteniendo siempre una actitud positiva para ejecutar cualquier movimiento o actividad que el grupo investigador indicaba.

En cada actividad se desarrollaba las dimensiones de la interacción, comunicación, confianza y motivación para mejorar el nivel de interacción social.

c) En cuanto a los resultados

Al finalizar la aplicación del plan de acción realizamos una reflexión con expectativas de los logros obtenidos, estos logros los obtuvimos de la recolección de datos con nuestros instrumentos: cuestionarios, diario de campo, anecdóticos y registros etnográficos los cuales nos sirvieron para procesar los datos y obtuvimos resultados óptimos y satisfactorios notándose claramente el cambio de actitud desde el inicio hasta el fin de la aplicación de el plan de acción. Las estudiantes realizaron cada actividad con mucha voluntad ya que el cambio que se buscaba era por el bien de su persona así el desarrollo de la interacción social permite una convivencia armoniosa entre ellas ya que su predisposición al aprendizaje era evidente y necesario.

Finalmente, los resultados han sido satisfactorios ya que las estudiantes lograron mejorar su interacción en el aula integrándose como grupo, aceptándose cada una como un ente valioso, formando parte de distintas actividades y sobre todo mostrando entusiasmo y seguridad al participar.

Así también, se pudo lograr que en la comunidad educativa las estudiantes participen en las diferentes actividades institucionales, que se integren a distintos grupos de trabajo y a colaborar sin temor alguno en los proyectos educativos. El resultado más significativo fue la integración de una de las estudiantes que había ingresado a la institución educativa durante ese periodo, se observó su integración y aceptación en ambos casos; de las estudiantes hacia ella y por medio del plan de acción de ella hacia sus nuevas compañeras de este modo su disposición para trabajar dentro y fuera del aula fue evidente.

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** A través de la investigación exploratoria se logró identificar el bajo nivel de interacción social de las estudiantes por medio de entrevistas a padres de familia, docentes y estudiantes, los cuales facilitaron diagnosticar datos concisos sobre el nivel de interacción social y dio como resultado la carencia de interacción social que ostentan. Mediante este diagnóstico, se logró seleccionar las actividades pertinentes para mejorar el nivel de interacción social de las estudiantes en el aula.
- SEGUNDA:** Los estímulos implicados en cada juego dramático han permitido promover los aspectos necesarios para mejorar la motivación, confianza y comunicación; las estudiantes participaron demostrando interés y seguridad en el desarrollo de las actividades de aprendizaje logrando alcanzar los objetivos propuestos.
- TERCERA:** Se logró fortalecer en las estudiantes la comunicación, la motivación y la confianza usando como medio el juego dramático, se mejoró significativamente la interacción social de las estudiantes dentro y fuera del aula, demostrando seguridad en sí mismas para tener un desenvolvimiento adecuado ante diversas situaciones, de tal manera que el comportamiento en la mayoría de las estudiantes ha sido activo, progresivo y reflexivo.
- CUARTA:** Mediante la aplicación de cada juego dramático se evaluó el desempeño de cada estudiante logrando determinar una mejora significativa en cuanto a su nivel de interacción social; se mejoró la confianza en sí mismas y hacia sus compañeras, desenvolviéndose con seguridad y autonomía. Además se consiguió optimizar la comunicación verbal y no verbal para compartir ideas y mensajes de forma adecuada usando expresiones y movimientos corporales, ya que es un factor importante para mantener una buena interacción social; y es mediante estos juegos dramáticos que se ha conseguido mejorar el nivel de la interacción de cada estudiante en el aula, además de su personalidad, rasgos propios y empatía al entorno para un mejor desempeño en su vida diaria.

SUGERENCIAS

- PRIMERA:** Se sugiere que los docentes utilicen la técnica de la observación para detectar cualquier problema que pueda ocurrir dentro y fuera del aula para identificarla y proponer soluciones pertinentes según sea el caso.
- SEGUNDA:** Se sugiere realizar siempre actividades grupales las cuales permitan al estudiante expresar sus sentimientos y pensamientos sin cohibición alguna para que exista una confianza entre ellos.
- TERCERA:** Se recomienda recurrir a los juegos dramáticos para mejorar la interacción social en el aula en cualquier asignatura; así como el uso de gestos, movimientos corporales y lenguaje verbal para una buena emisión de mensajes.
- CUARTA:** Se recomienda hacer una evaluación del antes, durante y después del proceso de investigación para alcanzar los objetivos programados y así solucionar las dificultades que se presenten en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUSTIN LANGSHAW, Jhon. (1982).Cómo hacer cosas con palabras. Barcelona: Paidós (1ª ed., 1962).
- BULLON RIOS, Ada. (1990). El Drama Creativo y el Teatro. Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Escuela de Educación Superior a Distancia.
- CÁCERES, J. A. Sociología y educación. Sexta edición. 1997
- CALERO PEREZ, M. Educar jugando. Primera edición. 1998 págs. 42-43-44-45.
- CAMPOS PERALES, V. (2011). La Formación del Profesional desde una concepción personalizada del proceso de Aprendizaje (Vol 3, N° 28).
- DIMITRINKA, G. Níkleva (2013).Aspectos Culturales y Sociolingüísticos de la Enseñanza-Aprendizaje de la Lengua Española.
- ENCICLOPEDIA INTERNACIONAL DE LAS CIENCIAS SOCIALES. Ediciones: Madrid 1979.
- ESTEBARANZ GARCÍA, A. (1999). Didáctica e Innovación Curricular.
- FAJARDO URIBE, L. (2009). A Propósito de la Comunicación Verbal.
- FAURE, G. LASCAR, S. (1981). El Juego Dramático en la Escuela. Kapelusz: Cincel.
- FERNÁNDEZ MORENO, F. Adquisición de Segundas Lenguas y Sociolingüística Revista de Educación, 343. Mayo-agosto 2007, pp. 55-70 Universidad de Alcalá.
- GONZALES NUÑEZ, J. (2003). Interacción Grupal y Psicopatológica.
- GONZALEZ ORNELAS, V. (2001). Estrategias de enseñanza y Aprendizaje. México: Editorial Pax México.
- HEVIA BERNAL, D. Arte y Pedagogía.
- LEVINSON, S. (1988).Pragmática. Barcelona. Teide, págs. 4-31.
- OLORTEGUI MIRANDA, F. Psicología del Desarrollo. Primera Edición. 1989.
- SCHUNK, Dale. Teorías del aprendizaje. Segunda edición. 1992
- TEJERINA, Isabel (1994). El Juego Dramático. España Editores.

- TEUN A. Van Dijk (2000). El Discurso como Interacción Social. Barcelona: Editorial Gedisa.
- VIGOTSKY, L. (1988). “Cap. IV: Internacionalización de las Funciones Psicológicas Superiores”, y Cap VI: Interacción entre Aprendizaje y Desarrollo”, en: El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores, Crítica, Grijalbo, México, pp. 87-94 y 123-140.
- ZAVALA APARICIO, A. (2009). Interacciones en el aula en estudiantes de 1° grado de secundaria. Universidad Mayor de San Marcos.

LINKOGRAFÍA

- Jiménez, S. (2006). Cuestión de confianza: más allá de la inteligencia emocional. (En línea). España: ESIC Editorial. Disponible en: (http://books.google.es/books?id=bRPgQiebVt0C&pg=PA5&dq=la+confianza+sixto+jimenez&hl=es&source=gb_s_selected_pages&cad=2#v=onepage&q=la%20confianza%20sixto%20jimenez&f=false).
- López Cordero, Daymara. (2011). Estilística, Sociolingüística y Pragmática: Disciplinas de una Misma Ciencia. Cuba: Centro de Información y Gestión Tecnológica. Ciencia en su PC, núm. 3, julio-septiembre, , pp. 121-129: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181322267010> citada.
- Municipalidad Distrital Mariano Melgar. Reseña Histórica. (<http://www.munimarianomelgar.gob.pe>.)
- Renoult, N., Renoult, B., Vialaret, C. (1994). Dramatización Infantil: expresarse a través del teatro. España: Narcea Ediciones. Disponible en: (http://books.google.es/books?id=OQZlbpOf08MC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).

EVIDENCIAS

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
• La clase se inició a las 9.00 am se pudo observar que las estudiantes estaban tranquilas, escuchando las indicaciones que la docente les daba. • Luego de recibir toda la información necesaria para realizar la siguiente actividad en donde cada estudiante tenía que dar a conocer sus gustos casi como una pequeña presentación ante sus compañeras de forma oral una por una. • Durante la actividad se notó la ausencia de tres estudiantes porque estaban ensayando para el desfile y participando en las prácticas deportivas por lo tanto el grupo se redujo a catorce estudiantes. • Mientras cada estudiante daba a conocer su pequeña presentación se pudo notar que no todas sabían algunas cosas de las otras, en ese momento recién se estaban enterando como en caso de Ivon y María porque no sabían exactamente sus edades y algunas cosas más. • La participación se desarrolló de manera voluntaria, pero había más predisposición en algunas más que en otras porque tenían un poco de cohibición o vergüenza para decir su edad y sus gustos sin embargo poco a poco lo fueron haciendo con ayuda de sus propias compañeras. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente y se contó con aportes de las estudiantes para que sepan y estén más interesadas en las cosas de sus compañeras y para que puedan hacer algo en las fechas de sus cumpleaños para que el grupo esté más pendiente del otro.	LOGROS Todas las estudiantes participaron de forma muy natural y con un poco de esfuerzo aquellas que no querían al principio porque se sentían avergonzadas para decir su edad, ya que hay diferencias grandes entre la población investigada. DIFICULTADES El grupo no estaba completo ya que solo había alrededor de catorce estudiantes de un total de dieciséis. El sujeto típico estaba ausente no se pudo observar su comportamiento ni aportar nada para la investigación.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
• La clase se inició a las 9.00 am se pudo observar que las estudiantes estaban tranquilas, escuchando las indicaciones que la docente les daba. • Luego de recibir toda la información necesaria para realizar la siguiente actividad en donde cada estudiante tenía que representar un animal de la selva cualquiera escogido por ellas mismas, también tenían que adoptar sus comportamientos. • Se les dio un tiempo prudencial para que piensen que animal querían ser, posteriormente se les pregunto a cada una que animal habían escogido. • Durante la actividad se notó que las estudiantes habían escogido animales domésticos por lo que la docente tuvo que escoger otros y determinar quién iba a ser cada uno de ellos llegando a un acuerdo con las estudiantes para la realización de la actividad. • Mientras cada estudiante empezaba hacer su pequeña presentación se pudo notar que no todas querían asumir su papel del animal que les había tocado, en ese momento no querían hacer caso a la docente simplemente se reusaban hacerlo como el caso de Ivon y Senayda porque no les gustaba las actividad, sin embargo Vivian y Julissa fueron más entusiastas y colaboradoras para hacer la actividad. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente y se notó que algunas estudiantes estaban descontentas y algo aburridas porque no les gustaba la actividad según ellas porque era una actividad para niños y ellas ya eran muy señoritas y no se podían comportar como una pantera u otro animal. • Se les recomendó tratar de participar en todas las actividades por más sencillas que sean porque son parte del proceso de investigación.	LOGROS Todas las estudiantes participaron de forma muy natural y con un poco de esfuerzo aquellas que no querían al principio porque se sentían avergonzadas por su edad, ya que hay diferencias grandes entre la población investigada y algunas estudiantes sienten vergüenza pero se logró culminar la actividad. DIFICULTADES Hubo un poco de desánimo en algunas estudiantes porque no querían participar alegando que era una actividad para niños y no querían asumir sus roles.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
• Para la realización de la siguiente actividad se pudo observar que las estudiantes estaban un poco inquietas, con mucha curiosidad de saber que iban hacer mientras escuchaban las indicaciones que la docente les daba. • Luego de recibir toda la información necesaria para realizar la actividad que consistía en crear una historia partiendo de un enunciado que la docente daba en relación al tema una a una iba aumentando una idea más teniendo en cuenta el significado de las ideas para que la historia tenga cierto grado de coherencia con las ideas aportadas de las estudiantes. • Durante la actividad se notó la ausencia de tres estudiantes porque estaban ensayando para el desfile y participando en las prácticas deportivas por lo tanto el grupo se redujo a catorce estudiantes. • Mientras cada estudiante daba a conocer sus aportes de forma oral, la docente era quien escogía a la persona que debía seguir la historia de esta forma estaban atentas a la relación de la historia. • La participación se desarrolló con satisfacción pero había más predisposición en algunas más que en otras porque no tenían idea de que decir para aumentar la historia y no le daban sentido pero con ayuda de otras estudiantes se pudo continuar con la historia y finalmente llegar a una conclusión. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente haciendo preguntas a las estudiantes acerca de la historia que ellas mismas crearon, los personajes principales y la secuencia de la misma. Las estudiantes se dieron cuenta de la importancia de tener conocimientos y conectores para crear una historia.	LOGROS Se culminó con satisfacción la actividad y con la participación de las estudiantes creando la historia dándole un inicio y una conclusión, se insertó los personajes principales y las características físicas de cada personaje. DIFICULTADES Había un grupo de señoritas que no sabía cómo hilar las ideas y darle sentido a la historia pero con la ayuda de otras se pudo completar la actividad. Se notó poca colaboración de las estudiantes Ivon, María, y Senayda porque no le daban el interés adecuado a la historia.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
Primero se les dio todas las indicaciones para desarrollar esta actividad “El lazarillo.” • Luego de recibir toda la información necesaria para realizar la actividad que consistía en llegar de un lado a otro con los ojos vendados y con la ayuda de su pareja porque una tenía que ayudar a la otra para que llegue a su destino y en el camino las demás estudiantes serían los obstáculos tratando de impedir su llegada. • Como siempre se notó la ausencia de alguna estudiante porque hasta ahora no llegan a estar completas algunas faltaron o llegan demasiado tarde, pero afortunadamente nuestros sujetos típicos siempre están presentes. • Se escogió las parejas al azar para ver como trabajaban sin ningún vínculo de afinidad y la primera pareja lo hizo bien y sus compañeras hicieron ruidos, se pusieron en el camino para perturbar su llegada. • Con el transcurso del tiempo hasta la segunda pareja se desarrolló bien pero las demás parejas se tornaban aburridas y ya no querían participar porque estaban desganadas. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente haciendo preguntas a las estudiantes acerca del juego para incrementar la confianza en los demás.	LOGROS Se culminó la actividad planificada se contó con la participación de las estudiantes creando obstáculos para la llegada de la otra participante a su destino. DIFICULTADES El espacio elegido era muy pequeño por ello se llegaban a juntar demasiado y se notaba desorden en la clase, al final toda las participantes de aburririeron porque se hacía lo mismo. Se notó poca colaboración de las estudiantes María, y Senayda porque no le daban el interés adecuado al juego dramático llamado: “EL LAZARILLO.”

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
• La siguiente actividad denominada “Juego de Confianza” sirve para incrementar la confianza mutua que consiste en formar un círculo entre todas y una participante se colocara en el medio para luego con los brazos cruzados se lanzara a cualquier lado, para ello el círculo formado por las demás estudiantes deberá protegerlo para que no caiga al piso. • Luego de recibir toda la información necesaria para realizar la actividad se formó el círculo entre todas las estudiantes y se escogió la participante al azar para que empiece con la actividad. • Durante la actividad se empezó con la participación de Nadeysha por ser la más segura del grupo además para que sirva de ejemplo entre sus compañeras. • Mientras se daba indicaciones al principio se asustaron un poco por el grado de dificultad pero conforme pasaba el tiempo se sintieron seguras. • La participación se desarrolló con satisfacción pero había más predisposición en algunas más que en otras porque no todas confiaban en sus compañeras y tenían miedo si caían al piso y sus compañeras no la protegían. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente haciendo preguntas a cada una de las estudiantes acerca del juego dramático y rescatando la importancia de la confianza.	LOGROS Se culminó con satisfacción la actividad en el tiempo planificado y con la participación de las estudiantes. Al término de la reflexión se notó un pequeño cambio en nuestros sujetos típicos. DIFICULTADES Había temor en un grupo de señoritas porque tenía miedo de caer al piso principalmente de Senayda y Maribel porque según ellas no tienen amigas y sus compañeras no las iban a proteger.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
• La actividad denominada “Saludos Locos” que consiste en hacer dos filas frente a frente donde las estudiantes se saludan en diferentes estados de ánimo triste, alegre, llorando, feliz, melancólico, etc. Y las parejas se escogían al azar. • Luego de recibir toda la información para realizar la actividad se colocó a las estudiantes en filas. • Durante la actividad se pudo observar que los estados de ánimo que utilizaron iban aumentando en exageración para que se pueda notar la diferencia pero cuando llegaba a la risa de toda la clase se cambiaba de pareja. • Mientras cada pareja se saludaba, se notaba los comportamientos felizmente nuestros sujetos típicos se desenvolvían pausadamente en cuanto a Senayda pero Nadeysha si exageraba siempre. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente haciendo preguntas a las parejas acerca de su intervención en el juego y el uso de diferentes estados de ánimos para desarrollar la comunicación verbal y la expresión facial. • Los aportes de las participantes son necesarios para ver la evolución de todo nuestro proceso.	LOGROS Se desarrolló la comunicación verbal además de las expresiones faciales en cuanto a los estados de ánimo durante el tiempo planificado y con la participación voluntaria y sin excusas. DIFICULTADES Cuando se tornaba la misma secuencia se cambiaba de consigna y se escogía a las parejas para que interactúen entre sí, sin repetir los mismos estados de ánimo.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
• La siguiente actividad denominada “El Espejo” tuvo como objetivo principal desarrollar la comunicación no verbal haciendo uso de todos los gestos y movimientos corporales posibles para imitar a su compañera simulando estar frente al espejo. • Luego de recibir toda la información necesaria para realizar la actividad se formó dos filas para estar frente a frente pero se escogió las parejas al azar para que no haya grado de afinidad y trabajen con cualquier persona. • Durante la actividad se pudo apreciar que algunas no hacían muchos movimientos frente al espejo, por lo que la docente tuvo que improvisar situaciones distintas para que las estudiantes las realicen. • La participación se desarrolló con todas las que estaban presentes, hubo una estudiante que llegó tarde y se incorporó después con las indicaciones de la docente. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente haciendo preguntas a las estudiantes resaltando la importancia de la comunicación mediante la expresión corporal.	LOGROS Se culminó con satisfacción el desarrollo de la comunicación no verbal mediante la expresión corporal. Todas las estudiantes participaron sin dificultad. El tiempo se graduó de acuerdo a lo planificado. DIFICULTADES Al principio se notaba monotonía en los gestos pero después con las consignas que daba la docente pudieron variar las situaciones.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
• La siguiente actividad denominada “Sigue la Corriente” que consistía en pasar un mensaje a otra participante con la mano tocándose en el hombro, en la espalda, en la cabeza, sin llegar a la violencia, pero utilizando diferentes dejos como el de la sierra, el de la selva, el adinerado, el pasivo, el agresivo, y así, de manera que se noten diferencias entre los personajes para fomentar la comunicación verbal. • Luego de recibir toda la información necesaria para realizar la actividad se empezó con el ejemplo de la docente imitando a un personaje de la selva y esta a su vez pasaba la corriente a otra participante, lo nuevo de esta actividad era que mientras te demoras contábamos hasta tres y te abombabas y todas decían se abombó. • Durante la actividad se notó la rapidez de las participantes obviamente porque no querían abombarse y por ello la actividad fue más dinámica y todas participaron. • Mientras cada estudiante pasaba la corriente se prestaba para la risa porque algunas repetían adrede y eso les causaba gracia y hasta Senayda pasaba la corriente rápido porque la primera vez se abombó. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente haciendo preguntas a las estudiantes acerca juego dramático que realizamos destacando la importancia de la comunicación.	LOGROS Se culminó con satisfacción la actividad y con la participación de todas las estudiantes creando un ambiente de juego donde todas querían sobresalir y no abombarse. Se cumplió con el objetivo de pasar mensajes con diferentes dejos. DIFICULTADES No se mostraron dificultades porque todas entendieron el proceso.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.00am HORA DE TERMINO: 9.45 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E” Actividad monitoreada por el grupo de investigación.	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	
• La siguiente actividad denominada “El Teléfono Malogrado” consistía en pasar un mensaje de una persona a otra pero solo con mímicas hasta el final y la última participante tenía que decir cuál era el mensaje a toda la clase. • Luego de recibir toda la información necesaria para realizar la actividad se formó una fila para que el mensaje se vaya pasando, primero se empezó con Julissa y ella fue pasando el mensaje a su compañera haciendo uso de sus gestos y su expresión corporal. • Durante la actividad se notó que algunas estudiantes aumentaban acciones y otras disminuían pero cuando llegó el mensaje a Senayda llegó incompleto pero se acercaba al mensaje inicial. • Mientras cada estudiante pasaba el mensaje se notó claramente sus esfuerzos para hacer los gestos y completar las acciones en la segunda fase. • La participación se desarrolló con satisfacción pero había más predisposición en algunas más que en otras porque desentendían el mensaje y no sabían que hacer. • Al término de la actividad se hizo la reflexión correspondiente haciendo preguntas a las estudiantes acerca de las acciones que realizaron	LOGROS Se culminó con satisfacción la actividad y se pudo desarrollar la expresión corporal mediante el uso de gestos. Participaron todas las estudiantes sin excepción incluso Senayda y Maribel que son nuestros sujetos típicos. Su participación mejora en cada actividad. DIFICULTADES El espacio donde se desarrollo era muy pequeño por lo que en momentos se juntaban mucho. Los mensajes no llegaban completos pero se asemejaban al inicial.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.10am HORA DE TERMINO: 9.40 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E”	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	Objetivos
• Título del juego “hormigas en el cuerpo”. La actividad se inició a las 9 .00 de la mañana las estudiantes estaban situadas en sus lugares asique se pudo trabajar de manera inmediata. • La docente dio las instrucciones para la realización de la actividad las estudiantes se mostraron animosas lo cual sería muy fortuito para la realización de la actividad. • Las estudiantes como Francia, Maribel, Julissa demostraron participación muy activa, en general las estudiantes colaboraban con cada indicación dada por la docente. • Por otra parte en Senayda se notó un cambio ya que la actividad que se aplicó hizo que ella participase con sus compañeras. • En términos generales las estudiantes participaron se divirtieron ya que al finalizar la actividad se mostraron entusiasmadas y terminaron divirtiéndose por un momento.	Mediante este juego de movimientos corporales constantes buscamos de acuerdo al plan de acción que las estudiantes incrementen su expresión corporal y su desenvolvimiento

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.10am HORA DE TERMINO: 9.40 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E”	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	Objetivos
• Título del juego “Suma y Resta” la clase de inicio a las 9:10 am sin inconveniente alguno las estudiantes se encontraban en el salón de aula y solo se procedió a dar las indicaciones de la actividad. • Primero la docente dio las instrucciones de la actividad y las situó en la parte central del aula. • Luego se les pusieron un tema musical de fondo las estudiantes comenzaron a realizar la actividad Maribel y María fueron las estudiantes que realizaban los movimientos con más facilidad. • Por otra parte se observó a un grupo de estudiantes haciendo un pequeño alboroto pero este incidente pudo ser superado. • A medida que las estudiantes fueron adecuándose a la actividad se les hacía más fácil ejecutar movimientos corporales se les puso diferentes fondos musicales para variar los movimientos y que fuesen también de su gusto. • La actividad culmino a las 9.45 minutos sin otro inconveniente.	Mediante esta actividad se busca que las estudiantes logren hacer uso de su cuerpo con movimientos corporales y así incrementar el movimiento corporal valga la redundancia.

REGISTRO ETNOGRÁFICO

HORA DE INICIO: 9.10am HORA DE TERMINO: 9.40 am FECHA: GRUPO OBSERVADO: segundo “E”	
NARRACIÓN DETALLADA DE LOS HECHOS	Objetivos
• Título del juego “Los cuatro puntos cardinales” la actividad se inició a las 9.10 am las estudiantes estaban ubicadas en el salón de clases así que no hubo ningún problema en ubicarlas o algo que hiciese que la aplicación se demore. • La docente comenzó por dar las instrucciones de la actividad que se iba a llevar a cabo las estudiantes prestaron atención a las indicaciones. • Durante el proceso de esta actividad se notó a algunas estudiantes como: Zureyka, Maribel y nicol un poco temerosas ya que tenía miedo de que alguna de sus compañeras pudiese soltarlas o no agarrarlas bien y ellas pudiesen caer. • Por otra parte las estudiantes en general realizaron la actividad una por una en algunos momentos hubieron dificultades como inseguridades o alborotos por parte de las estudiantes pero nada que no pueda solucionarse. • Para terminar la actividad finalizo a las 9.45.am sin algún inconveniente las estudiantes participaron hubieron unas más entusiasmadas que otras pero en general todo bien.	Mediante juego según el plan de acción general se busca que las estudiantes incrementen su seguridad y confianza con esta actividad las estudiantes mostraron cuan confiadas con y cuanta seguridad en ellas mismas poseen.

ANEXOS

CUESTIONARIO A LOS PADRES DE FAMILIA

Estimado padre de familia, te invito a responder una serie de preguntas que se le presentara a continuación las cuales deberá marcar una “X” a la alternativa que usted considere correcta. Por favor marque solo una respuesta por pregunta con la mayor veracidad posible. Agradecemos tu participación.

MARCAR CON UNA “X” LA RESPUESTA CORRECTA:

En relación al campo laboral:

1. ¿Cuál es su ocupación laboral?

- A. Comerciante
- B. Trabajador agrícola
- C. Trabajador ganadero
- D. Microempresario

2. El trabajo que realiza es:

- A. Estable
- B. Eventual

A. Por contrato De s/200 a s/400

B. De s/200 a s/800

C. De s/800 a s/1000

D. De s/1000 a más

C.

D. N. A.

3. ¿Qué cantidad de ingreso al mes es la que genera usted aproximadamente?

3. ¿Cuál es su lugar de procedencia?

- A. Arequipa
- B. Puno
- C. Cusco
- D. Moquegua
- E. Otros

4. ¿Qué medio de comunicación es de su preferencia?

- A. Programas televisivos
- B. Periódicos y revistas
- C. Programas radiales
- D. Internet

De acuerdo al entorno familiar:

1. ¿Quiénes conforman su núcleo familiar?

- A. Madre, padre y hermanos
- B. Madre, padre, hermanos y otros familiares
- C. Solo madre o padre y hermanos
- D. Familia extendida (conviven en un mismo lugar dos o más familias nucleares)

2. ¿Cuántos miembros conformar su núcleo familiar?

- A. De 3 a 5
- B. De 6 a 8
- C. De 9 a 12
- D. De 13 a 20

3. ¿Cuál es su número de hijos?

- A. De 1 a 3
- B. De 4 a 6
- C. De 7 a 10
- D. De 11 a más

En relación al grado de estudios y nivel cultural:

1. ¿Cuál es el máximo nivel educativo alcanzado?

- A. Solo primaria
- B. Primaria y secundaria
- C. Carrera superior
- D. Ninguno

2. ¿Cuál es su lengua materna?

- A. Castellano
- B. Quechua
- C. Aymara
- D. Castellano y Quechua
- E. Castellano y Aymara



CUESTIONARIO AL DOCENTE DEL AULA

Estimado profesor, a continuación se le mostrara una serie de preguntas sobre distintos aspectos en cuanto al desenvolvimiento de las estudiantes en el aula. Por favor, contestar con la mayor veracidad posible. Le agradecemos su participación.

MARCAR CON UNA "X" LA RESPUESTA QUE CONSIDERE CORRECTA:

1. Las actitudes de las estudiantes dentro del aula en su mayoría son:
 - A. Positivas
 - B. Negativas
2. La comunicación entre las estudiantes es buena:
 - A. Siempre
 - B. Nunca
 - C. A veces
3. Las estudiantes prefieren trabajar en el aula:
 - A. Solas
 - B. En parejas
 - C. En forma grupal
4. ¿Cuál es el interés que le ponen las estudiantes a alguna actividad específica?
 - A. Mucho
 - B. Poco
 - C. Nada



CUESTIONARIO A LAS ESTUDIANTES

Querida estudiante, te invito a responder esta serie de preguntas con la mayor veracidad posible. Marca con una “x” la respuesta que consideres correcta. Gracias por tu apoyo.

De Acuerdo A Tus Gustos Y Preferencias

1. ¿Qué actividad practicas con mayor frecuencia?
 - A. Canto y baile
 - B. Lectura
 - C. Dibujo y pintura
 - D. Deporte
 - E. Ninguno
2. ¿Qué actividad prefieres realizar en tu tiempo libre?
 - A. Jugar con sus amigos
 - B. Navegar en internet
 - C. Mirar televisión

De acuerdo al ámbito familiar:

1. ¿Tus padres te apoyan en las tareas escolares?
 - A. Siempre
 - B. Nunca
 - C. A veces
2. ¿Recibes algún tipo de castigo por incumplir tus deberes y/o tareas?:
 - A. Siempre
 - B. Nunca
 - C. A veces
3. Cuando tienes algún problema en la escuela o con tus amigos, ¿le comunicas a tus padres?
 - A. Siempre
 - B. Nunca
 - C. A veces

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN



FICHA DE METACOGNICION

ξ ¿Qué aprender?

ξ ¿Cómo lo aprender?

ξ ¿Para qué me sirve?

