

ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO
“GUILLERMO UGARTE CHAMORRO”



TESIS

***LA PROPUESTA PEDAGÓGICA “EL PAYASO PLANETA” BASADA EN
JUEGOS DE CLOWN PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES
APLICADA A ALUMNOS DE QUINTO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN ANTONIO DE PADUA” N°02, DEL
DISTRITO DE INDEPENDENCIA, LIMA.***

Para optar el título de Licenciatura en Educación Artística,
Especialidad Arte Dramático

AUTORA:

GLADYS STEFANIE SILVA OBREGON

ASESORA:

CARMELA ESPERANZA SOTOMAYOR ROGGERO

LIMA-PERÚ

2022

Dedicatoria

Este trabajo de investigación quiero dedicarlo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres Manuel Silva y Gladys Obregón por ser fuente de impulso e inspiración y haber estado allí en los momentos desafiantes cuando ya quería tirar la toalla y desistir de seguir con mi investigación.

A mi tía Vilma Obregón, por impulsarme a no retroceder, buscar soluciones y comprometerme al cien por ciento en culminar este trabajo, con mucho esfuerzo y perseverancia.

A mis hermanos Cynthia Silva, Gustavo Silva y Diego Silva, quienes me brindaron ayuda económica para seguir mis estudios y, con su ejemplo, me enseñaron a forjar mi carácter y a ser responsable con mi carrera profesional.

A mis maestros de la ENSAD por su sabiduría, sus palabras de aliento, sus enseñanzas y su vocación, y a mi asesora Carmela Esperanza Sotomayor Roggero por el acompañamiento, la confianza y la seguridad que me transmitió para seguir avanzando con mi trabajo de tesis.

A la directora Zoraida Navarro Pimentel, de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” №02, a la coordinadora del local secundario Maritza Navarro Pimentel, al tutor Jhon Hueza Aspauzo de quinto grado de nivel secundario y a los alumnos por todo lo aprendido mutuamente.

A mis compañeros de estudio, de psicología y a mis maestros sobre el Arte del Payaso por ayudarme a tener claridad sobre mi investigación y apoyarme con diferentes informes académicos.

Resumen

Se abordó la investigación desde el problema que afecta a los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia y que se ha determinado con mi diagnóstico: un limitado desarrollo en sus habilidades sociales debido a que la pandemia ocasionó que ellos no sepan cómo gestionar sus emociones de manera fructífera, lo que causó estrés y ansiedad, volviéndoles poco asertivos y empáticos consigo mismos y con los demás.

Se construyó y aplicó un instrumento de medida de habilidades sociales con ayuda de un especialista y se obtuvo como resultado que los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 mostraron un 70% tener poca empatía, regular comunicación y, baja autoestima, lo que indicaba que estos alumnos tenían bajos niveles de afectividad con sus familiares directos o con sus cuidadores. Ellos, al no tener un espacio de diálogo donde ser escuchados y al no saber organizar su horario para manejar sus tiempos tanto de estudios, recreo y entretenimiento, estas situaciones les causaban altos niveles de estrés y ansiedad. Además, sus profesores de los cursos regulares también los recargaban con más tareas para resolver en casa y adicionalmente algunos se iban a la academia preuniversitaria. En ese aspecto los alumnos tampoco se sentían motivados por sus docentes porque no había estrategias para fomentar habilidades sociales que cooperen al bienestar físico y emocional.

La aplicación de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” dio como resultado la optimización de las habilidades sociales trabajadas en el proyecto de aprendizaje en pro de mejorar la comprensión del otro, autorregulación de emociones y asertividad a través de estrategias, actividades y juegos relacionados al payaso con enfoque pedagógico.

Palabras clave: Habilidades sociales, Optimización, Propuesta pedagógica “El Payaso Planeta”.

Abstract

The research was approached from the problem that affects fifth grade secondary students of the Private Educational Institution "San Antonio de Padua" 02 of the district of Independence and that has been determined with my diagnosis: Limited development in their social skills due to the pandemic caused them not to know how to manage their emotions fruitfully, which caused stress and anxiety, making them less assertive and empathetic with themselves and others.

It was built and applied an instrument of measurement of social skills with the help of a specialist and it was obtained as a result that students of fifth grade of secondary level of the Private Educational Institution "San Antonio de Padua" 02 showed a 70% have little empathy, This meant that these students had low levels of affection with their immediate relatives or caregivers. They, not having a space for dialogue to be heard and not knowing how to organize their schedule to manage their times of study, recreation and entertainment, these situations caused them high levels of stress and anxiety. In addition, their teachers of the regular courses also charged them with more tasks to solve at home and additionally some went to the pre-university academy. In this respect, students were also not motivated by their teachers because there were no strategies to promote social skills that would cooperate with the physical and emotional.

The application of the pedagogical proposal "The Planet Clown" resulted in the optimization of social skills worked on the learning project to improve understanding of the other, self-regulation of emotions and assertiveness through strategies, activities and games related to the clown with pedagogical approach.

Keywords: Social skills, Optimization, Pedagogical proposal "The Planet Clown".

Introducción	1
Capítulo I. Planteamiento del problema.....	2
1.1. Descripción del problema	2
1.2. Formulación del problema.....	4
1.2.1. Problema general.	4
1.2.2. Problemas específicos.	4
1.3. Determinación de objetivos	4
1.3.1. Objetivo general.	4
1.3.2. Objetivos específicos.	4
1.4. Justificación de la investigación	5
1.5. Alcances y limitaciones de la investigación	6
Capítulo II. Marco teórico.....	7
2.1. Antecedentes de la investigación.....	7
2.1.1. Antecedentes internacionales.	7
2.1.2. Antecedentes nacionales.	8
2.2. Bases teóricas.....	11
2.2.1. El Payaso Planeta.....	11
2.2.2. Tipos de payaso.	12
2.2.3. El payaso como enfoque socioeducativo.	13
2.2.4. Aporte social del payaso.	13
2.2.5. El payaso como herramienta pedagógica	13
2.3. Componentes del proyecto de aprendizaje “El Payaso Planeta”	14
2.3.1. Indicadores del conectarse con uno mismo.....	14
2.3.2. Indicadores del conectarse con el compañero:	14
2.3.3. Indicadores del conectar con el espectador.....	15
2.4. Concepto de habilidades sociales.....	15
2.5. Componentes de las habilidades sociales	16
2.5.1. Asertividad.	16
2.5.2. Comprensión del otro.....	17
2.5.3. Autorregulación de emociones.	18
2.6. Definición de términos básicos.....	19
2.7. Plan de acción	20
2.7.1. Características del plan de acción.....	20
2.7.2. Relación con el Currículo Nacional.....	21

2.7.3.	Esquema del plan de acción.	21
2.7.4.	Planteamiento de procesos.	22
2.7.5.	Selección de competencias y capacidades.	23
2.7.6.	Planificar el tiempo de duración de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta”. 24	
2.8.	Teoría sobre educación virtual.....	24
2.9.	Metodología pedagógica de Blended Learning	25
2.10.	Teoría para transferir habilidades sociales hacia la virtualidad en tiempos de pandemia.	26
Capítulo III. Método de investigación		28
3.1.	Tipo de la investigación	28
3.2.	Diseño de la investigación.....	28
3.3.	Sistema de hipótesis.	28
3.3.1.	Hipótesis general.	28
3.3.2.	Hipótesis específicas.....	28
3.4.	Variables e indicadores	28
3.4.1.	Definición conceptual de la variable independiente.	28
3.4.2.	Definición conceptual de la variable dependiente.	29
3.4.3.	Definición operacional.	30
3.4.4.	Operacionalización de variables.	31
3.5.	Población y muestra	36
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
3.6.1.	Técnicas de recolección de datos.....	36
3.6.2.	Instrumentos de recolección y medición de datos.....	36
Capítulo IV. Trabajo de campo.		42
4.1.	Propuesta pedagógica / Características y descripción	42
4.1.1.	Características fundamentales de la propuesta pedagógica.	42
4.1.2.	Cronograma de actividades.	43
4.2.	Modelo didáctico: Proyecto de aprendizaje-unidades didácticas	43
4.2.1.	Fase 1: “Rompiendo el hielo”. Sesión de aprendizaje 1.	44
4.2.2.	Fase 1: “Despertando mi gigante interior”. Sesión de aprendizaje 2	50
4.2.3.	Fase 1: “Emo-acción” Sesión de aprendizaje 3	55
4.2.4.	Fase 1: “Todos juntos en equipo””. Sesión de aprendizaje 4.....	59
4.2.5.	Fase 2: Riéndome de mis defectos. Sesión de aprendizaje 5.	64

4.2.6.	Fase 2: “Fracasando sin roche”. Sesión de aprendizaje 6.	70
4.2.7.	Fase 3: “Integración en conjunto”. Sesión de aprendizaje 7.	75
4.2.8.	Fase 3: “Payalízate”. Sesión de aprendizaje 8.	80
4.3.	Prueba de entrada.....	85
4.3.1.	Resultados directos en la preprueba.	88
4.4.	Resultados en la preprueba en la dimensión Comprensión del otro.	93
4.4.1.	Indicador Empatía.....	94
4.4.2.	Indicador: Escucha activa.	95
4.4.3.	Indicador Comprensión.	96
4.5.	Resultados en la preprueba en la dimensión Autorregulación de emociones.	97
4.5.1.	Indicador Autocontrol.	98
4.5.2.	Indicador Autodisciplina.	99
4.5.3.	Indicador Autoconocimiento.....	100
4.5.4.	Indicador Sensación de logro	101
4.6.	Resultados de la preprueba en la dimensión Asertividad.....	102
4.6.1.	Indicador Respeto por sí mismo.	103
4.6.2.	Indicador Respeto por los demás.....	104
4.6.3.	Indicador: Hablar directo.	105
4.6.4.	Indicador Expresión de ideas	106
4.7.	Análisis.....	107
Capítulo V. Discusión, conclusiones y recomendaciones.....		108
5.1.	Discusión de resultados generales de la preprueba y la posprueba	113
5.1.1.	Prueba de t de Student.....	114
5.2.	Resultados de la primera dimensión: Comprensión del otro.....	114
5.2.1.	Resultados del indicador Empatía.	115
5.2.2.	Resultado del indicador Escucha activa.....	116
5.2.3.	Resultados del indicador Comprensión.	117
5.3.	Resultados de la segunda dimensión: Autorregulación de las emociones.	118
5.3.1.	Resultados del indicador Autocontrol.....	119
5.3.2.	Resultados del indicador Autodisciplina.....	120
5.3.3.	Resultados del indicador: Autoconocimiento.....	121
5.4.	Resultados de la tercera dimensión Comunicación asertiva.....	122
5.4.1.	Resultados del indicador Sensación de logro.....	123
5.4.2.	Resultados del indicador Respeto por sí mismo.....	124

5.4.3. Resultados del indicador Respeto por los demás.	125
5.4.4. Resultados del indicador Hablar directo.	126
5.4.5. Resultados del indicador Expresión de ideas propias.	127
Conclusiones	129
Recomendaciones.....	130
Referencias bibliográficas	131
Anexo. Matriz de consistencia.....	137
Anexo. Fotografías.....	140
Anexo. Compromiso ético	175
Anexo. Autorización de la institución	176

Introducción

La presente investigación trata sobre “El Payaso Planeta”, una propuesta pedagógica que a través de juegos de payaso busca la optimización de las habilidades sociales en los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, ubicada en el distrito de Independencia, Lima.

En el capítulo I se presenta el planteamiento del problema, donde se encontrarán la descripción del problema, la formulación del problema, la determinación de objetivos, la justificación de la investigación, los alcances y limitaciones. En la investigación se evidencia cómo la propuesta pedagógica de “El Payaso Planeta” beneficia el desarrollo de habilidades sociales en la especialidad de Arte y Cultura del Currículo Nacional, en un ámbito lúdico y de disfrute.

El capítulo II contiene el marco teórico de la investigación. Dentro de los métodos teóricos utilizados, están los antecedentes nacionales e internacionales, bases teóricas, definición de términos básicos y el plan de acción con relación a las “habilidades sociales” para fundamentar una propuesta pedagógica relacionada con el arte dramático en este caso “El Payaso Planeta”.

El capítulo III, se dedica al método de la investigación; describe el tipo y diseño de investigación. En este caso, la investigación evalúa las habilidades sociales de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia que son parte de la muestra y luego se describen las propuestas donde se dictan las clases de payaso para ver qué efecto tiene en la optimización de las habilidades sociales de los educandos. Con este fin, se desarrolla un instrumento de medición que cuenta con el tratamiento estadístico apropiado para evidenciar los resultados de la propuesta pedagógica.

El capítulo IV, da cuenta del proceso de recopilación de datos a través de las técnicas de encuestas, llamadas telefónicas y entrevistas a los alumnos del quinto grado de nivel secundario como los docentes y directivos de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima.

Cabe recalcar que los datos estadísticos descriptivos, la codificación y la categorización se dieron de manera cuantitativa.

El capítulo V, muestra los resultados estadísticos de comparación pre y posprueba, las conclusiones y recomendaciones de dicha investigación.

Capítulo I. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

El 11 de marzo del 2020 la Organización Mundial de la Salud (OMS) comunicó que se expandió la pandemia ocasionada por el virus SARS Covid-19 en el mundo. Asimismo, su impacto ocasionó un alto porcentaje de mortandad, generando secuelas emocionales, sociales, y económicas. (OMS, 2020).

Por esta razón, el bienestar físico y emocional de los ciudadanos dependió de la conciencia sobre la responsabilidad de cada integrante de la sociedad y de las directrices del Ministerio de Salud. Dentro de esas directrices la medida de confinamiento era necesaria para salvaguardar la salud y la vida. Pero eso afectó a las posibilidades de contacto no sólo físico sino también afectivo y social. Para los adultos, esas restricciones les afectaron a nivel laboral y económico. Para los adolescentes, sin posibilidad de socializar, lo cual es decisivo para la formación de la identidad, quedar encerrados en la etapa en que sus cuerpos van cambiando, construyendo una autoimagen sin referentes semejantes de aceptación y resiliencia, desarrollaron un problema mayor de autoimagen y por tanto de autoestima que si hubieran crecido junto a sus compañeros. De este modo, padres preocupados e hijos encerrados generó potenciales situaciones conflictivas. No es un entorno facilitador del diálogo asertivo, ni la comprensión del otro que promuevan la solución de conflictos. Y así sucedió por dos años. Un estudiante de 13 años tuvo una moratoria social hasta los 15 años, al regresar a las clases presenciales.

La educación peruana tuvo una transformación de clases presenciales a virtuales, por la crisis sanitaria mundial. En esas condiciones, los alumnos de la educación básica regular tenían la necesidad de optimizar sus habilidades sociales limitadas por el aislamiento de la cuarentena, el distanciamiento social y los protocolos de bioseguridad decretados por el gobierno central en pro de salvaguardar la salud de los ciudadanos. Los efectos de esta pandemia se manifiestan en estrés, intolerancia, ansiedad, incertidumbre, dañando emocionalmente al estudiante. La OMS (2020) sostiene que la salud mental es tan importante como la salud física, ya que la emoción y la cognición van de la mano para un buen desenvolvimiento académico. El adolescente debe ser consciente, responsable y debe saber discernir qué actividades son buenas para su circunstancia, poniendo límites al tiempo que dedica a los videojuegos, la reducción de su exposición al contenido violento en los noticieros, su equilibrio emocional, rutina de alimentación, ejercicios, juegos recreativos, afinidad con los familiares y la comunicación asertiva de sus pares, entre otros. Por tanto, requieren oportunidades de comunicación lúdica

donde desarrolle la capacidad para decir lo que piensa u que sea aceptado, esa asertividad puede desarrollar mejores condiciones para que en presencia los jóvenes se lleven mejor,

Por otra parte, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2020) menciona que las actividades físicas frecuentes mejoran las relaciones interpersonales del adolescente, aprendiendo a guiar sus emociones con asertividad y enfrentando los retos con responsabilidad.

La problemática que se observó en la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 indica en los alumnos conductas, comportamientos y actitudes desafiantes hacia sus compañeros y su docente con demostraciones de intolerancia. La agresividad es opuesta a la asertividad. Otros demuestran apatía, frustración, miedo al ridículo como resultado del insuficiente manejo de habilidades sociales en los alumnos creando inconvenientes como la poca o nula aceptación lo que implica a un aislamiento del otro y una pobre autorregulación de las emociones.

Proyectar e implementar estrategias que impulsen las habilidades sociales debe transformarse en un compromiso de toda institución educativa y al referirnos a estas no se puede pasar por alto que las maneras de pensar y de actuar de los adolescentes son influenciadas por sus metas, siendo éstas una fuente motivacional que los docentes y padres deben comprender, ya que pueden ser adecuadas, contribuyendo positivamente en el comportamiento personal y social del alumno.

Para Caballo (2007), las habilidades sociales pertenecen al grupo del comportamiento intrapersonal e interpersonal en el que nos manifestamos a través de opiniones, sensaciones, sentimientos e ideas en una situación problemática, desarrollando soluciones mediante un diálogo ameno y tranquilo.

El problema amerita investigar la falta de optimización de las habilidades sociales en los alumnos de quinto grado de nivel secundario para contrarrestar las conductas, comportamientos y actitudes que van mostrando en el aula virtual.

Frente a esta situación, la finalidad de esta investigación es optimizar las habilidades sociales con relación a las siguientes dimensiones: Comprensión del otro, Autorregulación de emociones y Asertividad. Por ello, la actividad dramática del payaso resultaría beneficiosa por cuanto ayudaría al adolescente a conocerse a sí mismo y generar empatía con los demás sin “etiquetas sociales”, para fortalecer su autoestima y mejorar sus habilidades sociales. Según Jara (2010) el payaso, por su naturaleza, al transmitir humor, genera un cambio anímico en las personas, como una actividad dramática que usa el sentido de la risa para estimular al estudiante a conocerse y aceptarse comunicándose mejor con los demás.

El egresado de la educación básica regular que presente deficiencias en las habilidades sociales no podrá desarrollarse a plenitud, ni cubrir las necesidades que exige el mundo actual; por eso, es relevante fomentar la práctica, el conocimiento, desarrollo y atención de dichas habilidades.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general.

¿De qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza las habilidades sociales de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia, Lima?

1.2.2. Problemas específicos.

¿De qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza la asertividad en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima?

¿De qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza la comprensión del otro en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima?

¿De qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza la autorregulación de emociones en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima?

1.3. Determinación de objetivos

1.3.1. Objetivo general.

Demostrar de qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza las habilidades sociales de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Establecer la contribución de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” a la asertividad en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, para optimizar las habilidades sociales.
- Distinguir la contribución de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” en la comprensión del otro en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, para optimizar las habilidades sociales.

- Determinar el aporte de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” a la autorregulación de emociones en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, para optimizar las habilidades sociales.

1.4. Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación es importante porque en tiempos de pandemia existen crisis inesperadas (externas) que pueden ocasionar un desequilibrio en el bienestar psico-emocional de los alumnos.

Por esta razón, el propósito de esta investigación es fortalecer la parte socioemocional y socioafectiva optimizando las habilidades sociales del alumno a nivel personal, social, familiar, así como la comunidad; la comunicación asertiva puede contrarrestar la ansiedad, el estrés o la depresión cuando los adolescentes no pueden autorregular sus emociones sobre todo en la convivencia familiar.

La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” es una forma de contribuir en la labor del docente, quien debe tener como bandera el respeto al alumno y la vocación de ser útil para él. El método utilizado para dictar talleres en adolescentes es lúdico. Se trata de estar atento a lo que va apareciendo del mismo placer de jugar, con momentos de reflexión colectiva, también de introspección y autoconocimiento. Hay momentos donde las áreas vulnerables del payaso se transforman con la sensación de ser herido, observado, cuestionado; sin embargo, se aceptan emociones reales y aparecen de un lugar oculto, inquieto, descontrolado y se convierten en material de investigación conectándose con el espectador de manera transparente. Esto va revelando nuestra versión “boba” y que casualmente resulta divertida para los demás. Gran parte de nuestra personalidad oculta se revela en los juegos planteados.

En las propuestas de payasos hay dinámicas grupales, individuales, de dúos, de interrelación y de estatus que permiten sacar material y crear escenas hilarantes de risa, humor y disfrute.

Dicho de otro modo, lo que se quiere manifestar con relación a este trabajo de investigación es que los alumnos optimicen sus habilidades sociales para que tengan mejor asertividad, comprensión con el otro y autorregulación en sus emociones de manera positiva y óptima. Así, es relevante replantear la importancia que tienen las emociones en el contexto educativo, en el currículo nacional, durante las experiencias de aprendizaje y las relaciones interpersonales del alumno y el docente porque un adolescente aprende mejor, jugando con motivación externa e interna según lo manifiesta los artículos de Neuro educación donde

exponen la importancia de cultivar y alfabetizar sus emociones de una manera responsable en pro de mejorar su inteligencia emocional.

1.5. Alcances y limitaciones de la investigación

Con esta investigación se ha tratado de conocer y comprender a los alumnos del quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” №02, del distrito de Independencia, mediante la aplicación de una encuesta de entrada con relación a la optimización de las habilidades sociales; ellos en el contexto de plantear la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” con la que se persigue reforzar valores, la toma de decisiones, la responsabilidad y la capacidad de relacionarse con la familia, comunidad y escuela, a fin de proporcionar a los educandos mejores herramientas para desenvolverse en la vida.

El alcance de la investigación es explicativo, su propósito es demostrar que la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza las habilidades sociales de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” №02 del distrito de Independencia a través de juego, las improvisaciones, la risa, el humor, la escucha activa, la mirada, el fracaso, etc., desarrollando la comprensión del otro, la autorregulación de emociones y la asertividad.

El trabajo tiene un enfoque cuantitativo porque describe el fenómeno utilizando herramientas de recopilación de información, de datos, de diagnóstico, etc. También los resultados y conclusiones aportarán a próximas investigaciones relacionadas con el tema.

Asimismo, no incidiré en todas las implicancias del Covid-19, sino específicamente en aquellas que tengan que ver con las habilidades sociales; por lo tanto, el contexto económico o político no será tratado en este estudio.

También, quisiera informar que las sesiones de mi propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” fueron brevemente 8 sesiones de aplicación en la que tuve coordinaciones previas por llamadas telefónicas y vía WhatsApp con los directivos de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” con la directora Zoraida Navarro Pimentel y la coordinadora de nivel secundaria, Maritza Navarro Pimentel del distrito de Independencia, el tutor del aula virtual, Jhon Hueza Aspauzo y el abordaje inicial con los alumnos de quinto grado de nivel secundario que en total sería 12 sesiones complementándose con la explicación y la evaluación de la pre y posprueba del instrumento de evaluación que se construyó con relación a la variable dependiente de Habilidades Sociales.

Capítulo II. Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales.

Butler (2017) informó sobre las posibilidades del payaso en el ámbito terapéutico.

Investigó el arte del payaso en el ámbito terapéutico desde una perspectiva analítica. Sostiene que el payaso es una metáfora que tiene una energía sanadora. Quién el lenguaje artístico del payaso realiza un acto de contribución, amor, fuerza de voluntad, valentía, validando sus propias sensaciones, pensamientos y comportamientos en un acto de perdón y reconciliación con el “ser”. Permite reconocer las virtudes y defectos de cada individuo, validando sus habilidades sociales, aplaudiendo los logros y confiando en que el otro no va a criticar su apariencia, ni su comportamiento, ni su manera de ser. La vulnerabilidad del payaso es única y va transformando a la persona en un ser comprensivo, empático, capaz de brindar amor, quien, a través del trabajo en equipo, mediante el juego, logra entender que aun con el fracaso se pueden generar grandes triunfos.

Es por ello, que en mi trabajo de tesis es relevante utilizar la herramienta del payaso en pro de optimizar la autorregulación emocional del adolescente y mejorar sus habilidades sociales de una manera consciente y responsable.

Maccario y Smolinsky (2020) realizaron un trabajo final entre fracaso /error y placer como experiencia estética a partir de la técnica del payaso. Su metodología fue explicativa porque describió todo lo que les pasaba a 10 artistas durante la pandemia del Covid-19. Tomar como referencia al clown como medio de exploración hacia los juegos y dinámicas empleadas en dicha investigación.

Efectivamente, la resiliencia es fruto de la aceptación que el payaso procura. Así, pues, el humor y la actitud lúdica que promueve la técnica del payaso ante las propias dificultades también ayuda a desarrollar la habilidad de autorregulación emocional.

De Castillo (2019) investigó y analizó la semejanza transversal en diferentes periodos en la comedia empleando un diseño metodológico repartido en cuatro fases: descriptiva, exploratoria, cualitativa y correlacional; ya que tiene como caso a Avner the Excentric. De esta investigación se concluyó, que la música y los juegos de payaso ayudan a mejorar la corporalidad del artista.

Es por ello, que dentro de mi tesis se emplearon juegos de corporalidad para afianzar la autorregulación de emociones y tener mayor asertividad hacia los otros.

Braccialli (2022) desarrolla en El Arte de formar payasos en Brasil una búsqueda cualitativa, donde 204 artistas clowns cariocas de entre 25 y 60 años participaron del taller en el cual se formaron en esta técnica. Concluye, que el payaso es una herramienta pedagógica que ayuda a conectarse con lo esencial de lo lúdico, explorando el lado irrisorio de la persona y manifestándose con entusiasmo, dinamismo para lograr la comprensión del otro en relación con los demás en específico por adolescentes que están pasando por cambios sociales en su vida.

De Godoy (2019) efectuó una investigación relacionada con el payaso en su potencial creativo. Su metodología fue cualitativa-etnográfica porque analizó el contexto social en una favela de Río de Janeiro. Su grupo de estudio fueron 27 voluntarios de los cuales 10 participaron de todas las etapas de la investigación que comprendió hospitales, talleres artísticos y espacios públicos. De Godoy concluye que el payaso es una herramienta dramática que sensibiliza y humaniza a las personas a través de juegos de recreación corporal y sonora.

En tal sentido, en mi investigación utilizo tanto la corporalidad como medio de exploración de personajes payaso en adolescentes, para optimizar sus habilidades sociales y mejorar su autorregulación emocional.

Montero (2021) ejecuto un trabajo de investigación de habilidades sociales y resiliencia en adolescentes de las casas de acogida de la ciudad de Azogues empleando un estudio cuantitativo de tipo descriptivo utilizando una muestra no probabilística en donde colaboraron un total de 29 adolescentes voluntarios de las cuatro casas de acogida de la ciudad de Azogues (18 mujeres y 11 hombres) en edades de 12 a 18 años en el periodo 2020-2021.

De esta investigación se concluyó, que los adolescentes manifiestan baja capacidad para manejar asertivamente sus emociones, pensamientos y sensaciones ante un posible problema en un contexto social. Es por ello, que la importancia y la optimización de habilidades sociales en la gestión emocional de los adolescentes mejora a nivel socioemocional de manera positiva y optima.

2.1.2. Antecedentes nacionales.

Unocc, (2017), realizó una investigación de enfoque cuantitativo y de tipo aplicativo, con un diseño preexperimental, para comprobar que se pueden incrementar las habilidades sociales de un conjunto de estudiantes de la Facultad de Letras de la UNMSM mediante un taller de clown. La muestra fue no probabilístico intencional y estuvo conformada por 20 alumnos, a quienes se aplicó un pretest y posprueba basado en el Test Clásico de Habilidades Sociales de Goldstein. El autor en sus resultados comprobó la efectividad del taller de clown, el cual mejora significativamente las habilidades sociales en el grupo de estudiantes sanmarquinos.

Unocc obtuvo siete valiosas conclusiones la cuarta de ellas está más relacionada con la presente investigación pues demostró que el taller de clown aumentó la expresión de los sentimientos en el grupo de estudiantes sanmarquinos. También concluye que hay un incremento favorable de la inteligencia emocional de cada uno de ellos. Lo mismo aconteció con los estudiantes de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” de Independencia. Las habilidades sociales se relacionan con la autorregulación de emociones, con la asertividad, las cuales se evidenciaron en los estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” con la práctica efectiva de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta”.

Nuñonca y Mayta (2017), aplicaron el payaso como estrategia para favorecer la expresión oral en alumnos de primer grado de educación secundaria en la Institución Educativa Padre Pérez de Guereñu del distrito de Paucarpata; Arequipa. El diseño que utilizaron fue cuasiexperimental con pre y posprueba. La muestra fue de 50 estudiantes. Demostraron que la práctica del payaso coopera de manera eficaz en beneficiar la locución verbal, que los alumnos mejoren sus expresiones orales manifestando con precisión sus percepciones empleando procesos comunicativos que sustentan el filamento temático durante la transmisión de relatos.

La práctica del payaso va a optimizar, pues, las habilidades sociales con relación a la presente investigación como un medio para que los estudiantes puedan afianzar mejor su aprendizaje y enfrentarse correctamente a los problemas personales, de grupo y entre otros.

Monasterio (2019) estudió la correlación entre habilidades sociales y conductas de riesgo en adolescentes de una institución educativa privada de Lima Metropolitana. La población estudiantil fue de cuarto y quinto de secundaria, constituida por 120 alumnos adolescentes entre 14 y 18 años; sin embargo, la muestra fue de 83 alumnos, 33 hombres y 50 mujeres. El instrumento seleccionado fue el test de habilidades sociales elaborado por el Ministerio de Salud. La autora analizó cómo reducir comportamientos disruptivos en el aula y prevenir que los jóvenes se muestren en condiciones de riesgo o se lastimen. Demostró un vínculo estadísticamente transversal entre las habilidades sociales y los comportamientos de riesgo. Tanto lo asertivo y las conductas de riesgo se enlazan de aspecto colateral.

Así, pues, las habilidades sociales se muestran de manera positiva a través de las actitudes del alumno. En este caso, esta investigación demuestra que poner énfasis en el asertividad a través de la optimización de sus habilidades sociales logra un mayor control hacia uno mismo.

Bautista (2019) elaboró un estudio descriptivo cuantitativo sobre las habilidades sociales en adolescentes de primer año de secundaria en la Institución Educativa María Parado

de Bellido, en el distrito de Rímac. La población fue constituida por 270 estudiantes de primer año de secundaria en la que participaron solamente 212 adolescentes. Empleó como trabajo de campo el instrumento de recolección de datos llamado Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero en la que fue constituido por 6 dimensiones tales como: autoexpresión de situaciones sociales, defensa de propios derechos, expresión de enfado, aprender a decir “no” en un plano sincero, hacer peticiones e iniciar interacciones con el sexo opuesto. La autora concluyó que, con respecto a la dimensión hacer peticiones, prevalece el nivel medio, seguido del nivel bajo y alto, puesto que las adolescentes, en algunas situaciones, solicitan ayuda con sencillez solo cuando son de su ambiente más cercano (Bautista, 2019).

Se aprecia que la dimensión de la habilidad social se desarrolla más cuando hay una afinidad con la otra persona y se genera una empatía acorde con el contexto.

Briones (2017) investigó las habilidades sociales según el género en estudiantes del nivel secundario del Colegio Adventista de Puno. La metodología fue descriptiva cuantitativa. El levantamiento de datos se dio en una sola ocasión sobre la base de 237 estudiantes de primero a quinto de secundaria. De esta investigación se concluyó que las dimensiones de las habilidades sociales fueron expresivas para la identidad del género tanto en la manifestación de emociones, toma de decisiones, comprensión del otro y la interacción positiva de sus pares (Briones, 2017).

La relación que tiene con el estudio de investigación se refiere al trabajo con las dimensiones de las habilidades sociales ya estudiadas, generando beneficio en el desarrollo de ellas.

Riquelme (2021) efectuó una tesis usando el enfoque cuantitativo con diseño preexperimental. La muestra está conformada por 17 estudiantes s entre 14 y 15 años de edad de la Institución Educativa “Darrío Arus Cuestas”, en el distrito de Bellavista, en el Callao. De esta tesis se finalizó que los estudiantes mejoraron su actitud afianzando mejor su personaje payaso (Riquelme, 2021).

La correlación que posee con el trabajo de investigación es con la dimensión de autorregulación de emociones de las habilidades sociales ya simuladas, originando utilidad en el incremento de los alumnos.

Rani (2017) estudió de modo descriptivo las habilidades sociales de una población de 238 estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Nacional de Chiclayo. Observó que los estudiantes de cuarto grado de nivel secundario afianzaron mejor su autoestima teniendo mayor afectividad, empatía y toma de decisiones. De allí que en la presente investigación se

tomará en cuenta la optimización de las habilidades sociales de los adolescentes con relación a la confianza, el dominio escénico y el control de sus emociones.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. *El Payaso Planeta.*

Es importante hacer una distinción del vocablo payaso y su uso en la presente investigación debido a su opción por el anglicismo clown. Según el diccionario etimológico de Corominas (2018), la palabra payaso deriva del italiano pagliaccio que, a su vez, deriva del latín paglia o paja, vendría a ser el hombre de paja. De hecho, la primera acepción de la palabra en el diccionario italiano es esa, paja o heno. Pero la segunda acepción está referida al concepto de representación:

2. a. Attore comico che, vestito in modo buffo, con giacca e pantaloni troppo larghi e scarpe smisurate, truccato in modo vistoso o grottesco, si esibisce nei circhi e nei teatri, recitando scenette ridicole o farsesche; al pagliaccio (o clown) fa da spalla l'augusto¹ (Treccanni, 2022, párr. 1).

Así, pues, el payaso es el Augusto, de la tradición de la Commedia dell'Arte italiana, nótese que también se menciona al clown que proviene de la tradición inglesa. Por su parte, la Real Academia de la Lengua Española, define el vocablo payaso en tres acepciones:

1. adj. Dicho de una persona: Que hace reír con sus dichos o gestos. U. t. c. s. U. t. en sent. peyor.

2. adj. C. Rica. Dicho de un artista: Ambulante y que debuta en las mojigangas enmascarado.

3. m. y f. Artista de circo, generalmente caracterizado de modo extravagante, que hace reír con su aspecto, actos, dichos y gestos (Real Academia Española, s.f., definición 1, 2 y 3)

Las dos primeras acepciones son adjetivos y la primera alude a la finalidad y la forma del sentido del humor. Sin embargo, también señala que se usa también en sentido peyorativo, lo que en efecto sucede también en la cultura peruana. La segunda acepción se usa en Costa Rica y reconoce su calidad de artista ambulante y callejero, lo cual también se presenta en nuestro país y forma parte de nuestro imaginario colectivo. Finalmente, la tercera acepción es un sustantivo que designa al artista de circo, aludiendo su extravagancia al vestir y al gesticular.

El castellano es un idioma de origen latino y de allí la preferencia por el término, además que en nuestra cultura al payaso o, mejor aún, el payasito, está presente en las fiestas de los niños y por ello está lingüísticamente más próximo a ellos. El término clown también se usará

¹ Traducción libre: Actor cómico que, vestido de manera bufonesca, con chaqueta y pantalón demasiado anchos y zapatos demasiado grandes, maquillado de manera llamativa o grotesca, actúa en circos y teatros, realizando parodias ridículas o farsescas; el payaso (o *clown*) da lugar al Augusto

como sinónimo intercambiable a payaso. La mayoría de los textos consultados sobre clown también hacen el intercambio de sinonimia con payaso y se refieren al mismo proceso pedagógico.

Un payaso es una persona que reflexiona, que se encuentra y se transforma desde su propio ser con goce, entretenimiento y regocijo, disfrutando en sí de una naturaleza ocurrente y cotidiana, apoyada en la capacidad de placer, risa y seguridad (Jara, 2010). Esta esencia es útil para orientar a los estudiantes en el sentido de que un payaso es mostrarse con uno mismo con toda la libertad para jugar y reír sin ningún tipo de prejuicio social.

Por otro lado, es importante indicar lo que menciona Genè (2016): detrás de cada payaso existe un orientador que discierne su conocimiento hacia la imaginación y la construcción de un personaje divertido.

Por lo tanto, el payaso es un personaje distinto a otros que emanan comicidad pues cada uno de ellos tiene su propia esencia como payaso, mostrando defectos, virtudes y muchas cosas inapropiadas que deben ser mejoradas en el mundo social.

Una de las definiciones más importantes es la que nos brinda Dream (2012) acerca del rol convencional que las personas tienen de este personaje payaso, cuya imagen es alguien con cara blanca, nariz roja, peluca y zapatos gigantescos. Sin embargo, la autora ha desmitificado esta visión que no encaja con la realidad. En otras palabras, el símbolo del payaso solo sería la nariz roja.

Por ello, en los colegios es necesario ofrecer en las clases de Arte un taller de payaso, como un recurso didáctico en el que exista la libertad de mostrarse con total autenticidad, libre de prejuicios; de juzgar a otros y aceptar sus propias emociones y las de los demás; manejando la frustración y el fracaso ante situaciones adversas.

Lecoq (2001) propone que la esencia del payaso es aprender a aceptar sus virtudes y defectos, y reconocer sus propios errores, subrayando la importancia de tener un juicio objetivo de sí mismo, lo cual influye positivamente en nuestra forma de pensar, de comportarnos y de actuar frente a los distintos problemas de la vida social.

2.2.2. Tipos de payaso.

Los modelos de payaso que propongo en el programa pedagógico “El Payaso Planeta” guarda relación con los diferentes tipos del payaso que conoce el mundo occidental, tales como los de la Comedia del Arte (Pantalone, Arlechino, Colombina, los criados y los Enamorados), los del Cirque du Soleil, Circo América de México, el Circo Perejil del Perú con Alejandro Valle, el circo La Tarumba, El Circo de la Chola Chabuca y el Circo de Timoteo, entre otros.

En la experiencia circense peruana tenemos tres modelos clown conocidos: Carablanca, Contra Augusto y Augusto. Por ejemplo, Contra Augusto representa al tonto, al poco inteligente y que comete errores permanentemente; por otra parte, Cara Blanca simboliza a la autoridad y viste con elegancia, es formal y detesta las bromas. Y Augusto es el payaso principal que muestra torpezas, todo lo arruina, todo lo echa a perder, es impuntual, es desafinado y arma enredos en cualquier situación. Sin embargo, los juegos empleados por estos payasos guardan estrecha relación con las actividades extra cotidianas de la coyuntura.

2.2.3. *El payaso como enfoque socioeducativo.*

El termino payaso se emplea de manera universal para determinar esta ciencia artística con enfoque pedagógico; ya que, tiene la capacidad de influir en las emociones de los alumnos de una manera responsable y consciente en la que el cuerpo es un medio de canalizar su energía y expresar su sentir. Y esto se da a través de la risa y humor sensibilizando y transformando los pensamientos de los demás de una manera asertiva y consciente (Gana,2018). Es decir, la capacidad e influencia del payaso en colegios es un medio de transformación del ser al alumno porque le entrega recursos y estrategias para sus habilidades sociales siendo autentico con su forma de ser y viviendo la vida con risa, disfrute y goce.

2.2.4. *Aporte social del payaso.*

Los payasos son un elemento esencial en el circo. Igual que los malabaristas, domadores, trapecistas, contorsionistas, cantantes y músicos.

El payaso construye a su personaje. El payaso siempre hace todo seriamente. Por cierto, ello no significa que no quiera ser cómico. Al contrario, su meta es hacer reír. Pero el verdadero cómico lo logra sin tratar de hacer reír a toda costa.

Para nosotros el payaso es, antes que nada, un artista que entra en la pista para expresarse a sí mismo ante el público. En vez de simbolizar un personaje de ficción o un tipo tradicional, lo que expresa el payaso actual es un ser humano común y corriente.

Cada payaso tiene su propia psicología, su propio humor. Augusto es el tipo clásico del individuo que fracasa en todo, siempre sometido al dominio del payaso Cara Blanca, que hace el papel del señor, del intelectual, del hombre duro y de mente racional.

De esta definición se concluye que cada payaso tiene su propia esencia de ser, de jugar e interactuar consigo mismo, con el otro y con lo que sucede en dicha situación de convivio teatral.

2.2.5. *El payaso como herramienta pedagógica*

La utilidad que nos ofrece el payaso permite humanizar al alumno y enriquecer expresivamente la conexión con el docente.

Esta pedagogía de placer y humor busca establecer una fusión entre la relación emocional y la escolar, acomodando así el desarrollo instructivo.

También propone que la inteligencia es la aptitud para hacer algo de modo asertivo y se obtiene en diferentes áreas de la vida. No solo existe la inteligencia cognitiva, hay otro tipo de inteligencias como la social y la interpersonal que nos posibilitan interactuar con los demás, solucionar problemas, etc.; esto tiene importancia al implicar el método del payaso en este proceso creativo, puesto que también existe la inteligencia emocional, que está relacionada con esta propuesta pedagógica porque genera importantes transformaciones en las habilidades sociales.

2.3. Componentes del proyecto de aprendizaje “El Payaso Planeta”

El payaso tiene una compasiva opinión de sí mismo. Siempre dice “sí” a cualquier propuesta pedagógica, a cualquier desafío que le interese fallar, porque se cree capaz de confrontarlo sin ningún problema. Y constantemente va a separar lo afectivo de lo que le suceda, aún de lo importante de las frustraciones (Jara, 2010). Cabe añadir el trabajo con uno mismo como la oportunidad de optimizar las habilidades sociales y desarrollar la asertividad del estudiante con la que pueda tener una buena actitud frente a los retos y a las dificultades, sin temer al fracaso. Además, trabaja la conexión con el compañero, como ejercicio para lograr la coordinación necesaria para enfrentar problemas externos para que cada uno busque soluciones individuales y grupales. Logra así una buena comprensión del otro.

Incluso el payaso busca participar, comprometer a quien lo observa, le despoja su anhelo de complicidad y confianza con las otras personas (Jara, 2010).

Más aún, la conexión con el público, como los ejercicios y dinámicas de trabajo en equipo, posibilita la expresión y comunicación ante una audiencia sin sentirse intimidado por nadie, teniendo confianza y seguridad de su verdad.

2.3.1. Indicadores del conectarse con uno mismo.

- Realizar a través del payaso juegos de improvisación (entrar con ganas, escuchar y estar en modo payaso).
- El uso y manejo adecuado de la nariz roja.

2.3.2. Indicadores del conectarse con el compañero:

- Propiciar juegos de escucha.
- Ejercicios para generar buena comunicación.
- Improvisación de dificultades en las rutinas, solucionadas entre los alumnos en el mismo acto.

2.3.3. Indicadores del conectar con el espectador.

- Compartir juegos de mirada y de observación.
- Realizar juegos de risa.

2.4. Concepto de habilidades sociales

Meichenbaum y otros (como se cita en Caballo, 2007) consideran imposible una definición consistente de las habilidades sociales debido a que el contexto es cambiante. Al respecto, Caballo sostiene que “la habilidad social debe considerarse dentro de un marco cultural determinado, y los patrones de comunicación varían ampliamente entre culturas y culturas y dentro de una misma cultura, dependiendo de factores tales como la edad, el sexo, la clase social y la educación” (2007, p.4).

En este sentido, las habilidades sociales influyen en el comportamiento del adolescente en su hogar, en el colegio, en su barrio, con sus amigos y con él mismo, fortaleciendo su asertividad, comprensión del otro y autorregulación emocional en el espacio territorial que habita con los demás.

Asimismo, Gardner (2001) manifiesta que, de las siete inteligencias investigadas académicamente, serán la inteligencia intrapersonal y la interpersonal las que harán posible el desarrollo de las aptitudes y actitudes de los alumnos y ello influye positivamente entre sus pares y en ellos mismos.

Igualmente, otros autores señalan que las habilidades sociales son un inventario de conductas, pensamientos y emociones que permiten a las personas interactuar de manera positiva entre ellas, como expresar opiniones, pedir lo que se desea, negar de forma sincera y directa cuando las ocasiones lo ameriten, siempre respetando las opiniones de otros que son diferentes a la suya (Ramírez, 2017).

Por lo tanto, las habilidades sociales tienen mucha importancia en el mundo escolar y estudiantil y debe ser mejor desarrolladas por los maestros, profesores y docentes cuando se trabaja con adolescentes y jóvenes, para contribuir a mejorar sus comportamientos sociales.

Temple (2015) refiere que las habilidades sociales también son esenciales para la empleabilidad laboral porque los alumnos, al culminar la secundaria, están pensando en su futuro y ellos deben conocer la carrera o la profesión que deseen desarrollar considerando tres puntos importantes: lo ético, la red de relaciones sociales y las aptitudes necesarias para enfrentar el mundo globalizado.

2.5. Componentes de las habilidades sociales

Van Hasselt y otros (1979) exponen tres componentes fundamentales de las habilidades sociales:

- Las habilidades sociales son únicas y precisas a las situaciones. La razón de una establecida conducta modificará dependiendo de la coyuntura.
- La efectividad interpersonal en lo que se dice en la palabra del lenguaje corporal y los gestos señaladas por la persona.
- El rol de los otros y la eficacia interpersonal cuando nos comportamos con otras personas.

2.5.1. Asertividad.

Difabio y de Anglat (2002) refieren que la asertividad es la autoafirmación de la persona vinculada al respeto por uno mismo y hacia los demás. En ese sentido, esta habilidad social es fundamental en la conducta de las personas. El respeto es una consideración en relación con la dignidad personal. En el Currículo Nacional (Ministerio de Educación, Minedu, 2017), el respeto se menciona en relación con la diversidad sociocultural, los derechos humanos y los deberes ciudadanos, en el diálogo en las comunidades virtuales, por la tolerancia por las diversas cosmovisiones y creencias religiosas, por las diferencias de opinión, la diversidad cultural en la interculturalidad, lo que incluye la propia identidad, por el diálogo y la mutualidad, por toda forma de vida, en la reciprocidad de la amistad y en las relaciones afectivas, por las normas, por las relaciones de género, por el bienestar común, en la convivencia y la participación democrática, en la diversidad por el talento. Como se aprecia, el respeto por sí mismo y por los demás, forma parte de la asertividad en la medida en que proporciona el marco cognitivo de todas las consideraciones sociales en las que el individuo mismo también está involucrado.

De otro lado, las personas asertivas se toman el tiempo para pensar, decidir, actuar, analizar, consensuar y mostrar sus emociones aprendiendo a decir “no” cuando es necesario (Rojas, 2021). Para Kelly (2002) la asertividad puede darse en dos contextos. El primero es el conflictivo, ocurre cuando una persona se opone a otra bloqueando sin argumentación válida el comportamiento de otra persona

El tipo de respuesta asertiva que resulta apropiado en esa situación se conoce como oposición asertiva, porque el individuo se opone a, o rechaza, la conducta o comentario inaceptable del antagonista y trata de conseguir una conducta más aceptable en el futuro (p. 175).

La oposición asertiva implica hablar directo, saber defenderse con energía, pero sin violencia. Este es el caso más reportado de asertividad. De hecho, los estudiantes deben saber enfrentar situaciones de oposición haciendo prevalecer el respeto por sí mismos de modo que su comportamiento no dependa de la voluntad de otros sino de su propia valoración. Muchos de los conflictos que se han señalado en nuestra población de estudio tiene una salida inhibida o agresiva frente al conflicto. La oposición asertiva elude el conflicto, pero no la afirmación de sí mismo. Las técnicas del payaso implican asumir los conflictos con aceptación, afirmándose a sí mismos.

Sin embargo, Kelly señala otra circunstancia de la asertividad: “La aceptación asertiva, en cambio, se refiere a la habilidad de un individuo para transmitir calidez y expresar cumplidos u opiniones a los demás cuando la conducta positiva de éstos lo justifica” (Kelly, 2002, p. 175). Es decir, que la persona asertiva no solo es capaz de defenderse sino también de expresar sin inhibición los sentimientos e ideas acerca del comportamiento y los afectos positivos dirigidos a otras personas. De allí la necesidad de trabajar en sí mismo la expresión de las ideas propias para luego trabajar en la relación frente a los demás, como ocurre en la propuesta de técnica del payaso.

2.5.2. *Comprensión del otro.*

Las habilidades sociales no solamente implican la actitud personal hacia los demás sino tener capacidades para comprender los sentimientos y las ideas de los demás a través de la escucha activa con una actitud empática.

Para Rivero (2019) no sólo significa entender lo que la otra persona está expresando sino que es una capacidad en la que la persona realiza un esfuerzo por salirse de su propia perspectiva humanizando la comunicación:

Definimos la empatía como la capacidad de captar lo que otro piensa y necesita y la conexión sincera con su sentir como si fuera propio –a pesar de que no sea lo mismo que uno pensaría o sentiría en la misma situación– sintiendo a la vez el deseo de consolar y de ayudar. Significa ir más allá de la focalización con uno mismo, significa salir del propio yo para abrirse a los demás. Esta capacidad predispone no solo a sentir el sufrimiento sino a compartir también la dicha y a participar de la alegría de otra persona (Rivero, 2019, p. 4).

Así, la empatía no sólo es un acto cognitivo sino también sensible porque no solamente se entiende lo que la persona dice sino se entiende el comportamiento del otro. En esta habilidad, tal como indica Sosa (2013), se muestra una proximidad y una cercanía hacia el otro y se reconocen las maneras como expresan su propia verdad.

Comprender al otro no sólo requiere de una actitud empática sino una capacidad de escucha activa. Para Ariste (2021)

La Escucha Activa es el proceso de comprensión de la experiencia de la otra persona en un momento puntual y la capacidad de comunicarle esa comprensión. Empatía no es decirle: –Te comprendo, te entiendo, yo también he pasado por lo mismo–. Cuando Carl Rogers dice: «Tratar de comprender lo que la experiencia de la otra persona significa para ella», nos introduce en el significado de la auténtica empatía. Necesitamos convencernos de que su experiencia es suya. Empatía es comunicarle lo que entendemos nos está diciendo verbal y no verbal y ser capaz de comunicárselo sin juicio de valor para que piense y comprenda (pp. 10 -11).

Así, pues, la escucha activa implica decirle a la otra persona lo que ha expresado no solo con las palabras sino con sus actitudes. Al hacerlo sin juicios de valor, la persona piensa en su propia situación y le permite plantearse acciones desde su propia perspectiva. Ahora, bien, cabe preguntarse qué es lo que se comprende. La comprensión empática implica comprender la circunstancia del otro tal como la otra persona lo percibe, lo piensa y lo experimenta así lo que diga sea contradictorio (Unikel, 2007).

Dilthey (2006) afirma que comprender al otro sería pasar de una exteriorización del espíritu a su vivencia originaria del otro; el conjunto de actos que han producido la exteriorización, sobre cualquier objeto cultural sin vivencia no tiene posibilidades de vivencia originaria.

Para efecto de este trabajo, definimos la comprensión del otro como una observación profunda hacia la otredad, colocándonos en el lugar de la otra persona y generando una escucha activa ante cualquier problema que pudiera presentarse.

2.5.3. Autorregulación de emociones.

Goleman (2020) refiere que las emociones demuestran los sentimientos positivos y negativos y que se traducen en estados psicobiológicos y los tipos de preferencia que tienen las personas en los acontecimientos o hechos que muestran situaciones adversas. Los sentimientos positivos o negativos pueden conducir a comportamientos inadecuados como cuando la alegría se expresa en actos exaltados alterados que pueden ocasionar daños físicos en sí mismos o como cuando la cólera conduce a la agresión. Sin embargo, sentir alegría o cólera son inevitables con relación a la estimulación recibida.

En el epígrafe que inicia el libro de Goleman se cita a Aristóteles que dice: “Cualquiera puede enfadarse, eso es algo muy sencillo. Pero enfadarse con la persona adecuada, en el grado exacto, en el momento oportuno. Con el propósito justo y del modo correcto, eso, ciertamente, no resulta tan sencillo” (Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, como es citado por Goleman, 2020, p. 3). Eso requiere dominio sobre sí mismo, autocontrol, autodisciplina, autoconocimiento lo que conduce a una sensación de logro.

Goleman dice que el autocontrol está ligado al conocimiento y reconocimiento de las propias emociones lo que supone una alfabetización emocional, que la persona conozca el

nombre de los sentimientos que experimente y qué los ocasiona; la conciencia de sí mismo es la atención permanente de los sentimientos internos que suceden en el interior. El equilibrio alude al autocontrol e implica la proporción entre los sentimientos positivos y negativos y estrategias para regular la angustia, por ejemplo, como la realización de ejercicios, la postergación del comportamiento del enfado, el repaso de lo ocurrido para tomar decisiones adecuadas.

Por otro lado, Braidot (2013) menciona que esta aptitud de autorregulación emocional depende del manejo asertivo de la persona y del control idóneo para mantenerse en un ambiente saludable para todos.

En la presente investigación, definimos la autorregulación de emociones como la experimentación de la emoción en la que se generan actitudes positivas y esto se utiliza para valorar el entorno y los espacios de interacción social.

2.6. Definición de términos básicos

- **Habilidades sociales:** Es un grupo de comportamientos emitidos por una persona en un entorno interpersonal (De Miguel, 2021).
- **Asertividad:** Es el comportamiento que admite a un individuo ejecutar en principio a sus intereses personales, manifestar sus emociones y empatizar con los otros (Alberti y Emmons, 2018).
- **Comprensión del otro:** La práctica del entendimiento propio al juicio sobre un caso útil de otro, así quien discierne debe tener buen sentido y tiene que usarlo para develar, no para ejecutar (Gadamer, 2006).
- **Autorregulación de emociones:** Es el uso conductual como vital de la misma persona (Villouta, 2017).
- **El Payaso Planeta:** Es un hecho de una enorme intimidad y vulnerabilidad con el payaso donde descubre su esencia y la posibilidad de jugar, reír, cantar y bailar (Moreira, 2016).
- **Conectarse con uno mismo:** La persona adquiere valores de honestidad, aceptación, sinceridad, alegría obteniendo capacidades de disfrute de la vida y cognitivas como sentir, distinguir y reflexionar (Ucar y Clemente, 2013).
- **Conectarse con el compañero:** Para los payasos el juego es una pauta para ayudar a esa comunicación [...]. El payaso no es solo tonto, sino que también es estúpido, su quehacer escénico está lleno de incoherencias, de contradicciones y algunas veces de una enorme sabiduría. Quien interprete un payaso ejerce una gran cantidad de energía equivocada, para lograr finalmente muy poco o casi nada (Rosales, 2019).

- Conectarse con el espectador: Un payaso que entra en escena entra en contacto con todas las personas que forman el público, su juego es influido por sus reacciones (Lecoq,2001).

2.7. Plan de acción

2.7.1. Características del plan de acción.

El plan de acción es un compromiso ético por parte de la investigadora con los alumnos que fueron parte del estudio, estableciendo el cronograma y monitoreo de las acciones diseñadas en la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta”

Entre sus principales características tenemos:

- Disposiciones positivas como la motivación, la confianza en uno mismo, una mejor aceptación y valoración en los demás.
- Fomentar su sensibilidad de manera personal y grupal, considerando el trabajo interdisciplinario.

La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” se basa en la metodología educativa Blended Learning (metodología activa y participativa) a través de estrategias didácticas de Jesús Jara y Caroline Dream desarrolladas de manera lúdica y espontánea. También desarrolla, actividades del arte dramático como el juego e improvisaciones con la nariz roja mediante técnicas de payaso como la mirada, la verdad, la escucha activa y el disfrute. Asimismo, por medio de juegos teatrales de interdependencia en los que se reflexiona a partir de la construcción del personaje, con el fin de optimizar las habilidades sociales de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” №02. Se ha respetado la valoración de la prueba de entrada y salida para conocer la cantidad de estudiantes que querían participar en dicho proyecto de aprendizaje.

La duración de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” fue de ocho sesiones pedagógicas, con dos sesiones adicionales para la evaluación inicial y final; en el caso de la investigación, fue de octubre a diciembre del 2021. La estructura de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” es de un proyecto de aprendizaje que consta de tres unidades: la primera tiene cuatro sesiones, la segunda dos sesiones y la tercera dos sesiones. El tiempo estimado es de 40 minutos y la frecuencia una vez por semana. La mayor dificultad que debió enfrentar fue la falta de tiempo en la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático (ENSAD): no se culminó la asignatura de Investigación con el maestro Luis Reyme Wendell, tanto es así que nos dieron un espacio de asesoramiento grupal con la maestra Karen Calle de marzo a abril del 2021 y personalizada con la maestra Karen Lizárraga de mayo a julio del 2021. Y con relación, a la

Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” № 02, habilitaron un horario inadecuado para la aplicación de dicho trabajo.

2.7.2. *Relación con el Currículo Nacional.*

La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” tiene como uno de sus cimientos el área curricular de Arte y Cultura, que prioriza el eje de bienestar emocional, la competencia “Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas” y crea desde los lenguajes artísticos la exploración, aplicación y evaluación de sus procesos y proyectos audiovisuales para su muestra de payaso, descubriendo su energía payasa con los cinco sentidos en alerta para que compartan su verdad, la complicidad, el juego, la mirada y escucha activa con los otros. (Minedu, 2016).

Las técnicas de payaso utilizadas en la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” son juegos de calentamiento corporal, de imaginación, de exploración, de confianza, de interacción, de entretenimiento e improvisaciones con nariz roja, donde los alumnos de quinto grado de nivel secundario descubrían su propia autenticidad del personaje payaso, desinhibiéndose sus emociones, mostrándose tal y como son para optimizar sus habilidades sociales y sentirse confiados y seguros a fracasar en equipo.

La nueva visión de la ENSAD se basa en el enfoque de, Jorge Dubatti, quien menciona que el teatro ha cambiado en esta pandemia; ha pasado de ser convivio a tecnovivio de una manera inaudita, donde el espectador tiene otra visión. Dentro de las múltiples formas de teatralidad existe el teatro matriz, que entiende al payaso como un lenguaje que aprende a percibir y disfrutar de las singularidades de experiencias que suceden a su alrededor.

2.7.3. *Esquema del plan de acción.*

A continuación, se muestra el esquema del plan de acción del proyecto de aprendizaje de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” desarrollado con el fin de optimizar las habilidades sociales de los alumnos de quinto grado de nivel secundaria en la I.E.P “San Antonio de Padua” №02, ubicada en el distrito de Independencia.

Con esta propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” se procuró desaprender y aprender a potenciar las habilidades sociales de los estudiantes, conectar con otras personas de su edad y sobre todo ¡jugar! Porque el juego es un medio de creación y exploración muy poderoso para descubrirnos y transformarnos en ser mejores personas a nivel espiritual, personal y social.

2.7.4. Planteamiento de procesos.

Tabla 1

Estrategias de aprendizaje

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ¿Qué deben aprender?	ESTRATEGIAS ¿Cómo lo haremos?	RECURSOS Y HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS. ¿Con qué lo haremos?	PRODUCTO ¿Para qué lo haremos?
<p>Reconocer, valorar la asertividad potenciando la parte socioemocional y socioafectiva de sí mismo y la relación con el otro.</p> <p>Conectar con la esencia del humor, la risa, el juego del absurdo y el disfrute en relación con el otro.</p> <p>Dramatizar e improvisar con verdad las rutinas de payaso.</p> <p>Ejecutar juegos de calentamiento y preparación corporal, improvisación con la nariz roja.</p>	<p>A través de metodología educativa Blended Learning (metodología activo-participativa).</p> <p>A través de estrategias didácticas de Jesús Jara y Caroline Dream.</p> <p>A través de actividades del Arte Dramático como el juego e improvisaciones con la nariz roja.</p> <p>A través de técnicas de clown como la mirada, la verdad, la escucha activa y el juego.</p> <p>A través de juegos teatrales de interdependencia reflexionando a partir de la construcción del personaje.</p>	<p>Plataforma Zoom. Medios audiovisuales como Filmora versión 9 e Inshot.</p> <p>Ropa vintage y extravagante</p> <p>Materiales reciclados</p> <p>Indumentarios de vestuario</p> <p>Nariz roja de payaso</p>	<p>Producto final “Payalízate con tus miedos”</p> <p>Para que los alumnos potencialicen sus habilidades sociales al mostrarse la rutina de su personaje payaso a través del ensayo-error, el manejo de la asertividad, la comprensión del otro y la autorregulación de emociones a su vez, introduciéndose al lenguaje audiovisual.</p>

Elaboración propia.

Tabla 2
Organización de los aprendizajes.

¿QUÉ NECESITAMOS?	¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS?	ROLES Y RESPONSABILIDADES
Materiales Lugar cómodo sin interrupciones Nariz roja de payaso Ropa cómoda Agua Toalla Bolsas Pelotas Soga Botellas Juguetes de niños Ropa vintage Indumentarios Globos Cuentos Música Cajón, maracas Hoja bond y plumones	En equipos de trabajo. Participación activa y organizada de los alumnos y el docente.	Alumno: Espectador de las clases virtuales Padres de familia o cuidador a cargo: Espectadores y evaluadores de las clases virtuales. Docente: Encargado de la realización de las clases virtuales y creador de los contenidos visuales.

Elaboración propia

2.7.5. Selección de competencias y capacidades.

Tabla 3
Selección de competencias y capacidades

NIVEL	EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	ÁREA
VII SECUNDARIA	BIENESTAR EMOCIONAL ¿Cómo podemos promover la expresión de emociones y destrezas para fortalecer sus habilidades sociales?	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Percibe manifestaciones artístico-culturales Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artístico- culturales	Arte y Cultura
		Crea desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes artísticos. Aplica los procesos creativos. Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	

COMPETENCIA TRANSVERSAL	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.</i>	<i>Personaliza entornos virtuales Interactúa en entornos virtuales</i>
	<i>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</i>	Define metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de igualdad de género Enfoque orientación al bien común.	Empatía e igualdad. Solidaridad y orientación al mérito.

Elaboración propia

2.7.6. Planificar el tiempo de duración de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta”.

Tabla 4

Cronograma de actividades de la propuesta pedagógica.

FECHAS	OCTUBRE		NOVIEMBRE				DICIEMBRE	
	21/10	28/10	04/11	11/11	18/11	25/11	02/12	09/12
“Rompiendo el hielo”	X							
“Despertando mi gigante interior”		X						
“Emo-acción”			X					
“Todos juntos en equipo”				X				
“Riéndome de mis defectos”					X			
“Fracasando sin roche”						X		
“Integración en conjunto”							X	
“Payalízate con tus miedos”								X

Elaboración propia

2.8. Teoría sobre educación virtual

La circunstancia de la educación a nivel mundial durante la época de la pandemia se transformó en un reto para los gobiernos y para la sociedad educativa, pues varias familias no expresaban con los procesos necesarios para garantizar a las peticiones planteadas por el sistema educativo.

La educación virtual trae consigo rentabilidad a la agrupación educativa, permite incrementar habilidades como la estructura de información, el uso de nuevos conceptos, el aumento de lenguaje que favorece la comunicación y la conectividad.

El empleo del espacio virtual en el desarrollo de instrucción y estudio en tiempos de pandemia reivindica modificaciones en la apariencia de ser, de reflexionar y de elaborar de los sujetos involucrados, conlleva nuevos modelos de alfabetizar y de instruir (Aguilar, 2020) Asimismo, la educación virtual fue un cambio radical en los alumnos debido a que las restricciones sanitarias por el covid-19 reprimieron la parte socioemocional y socio-afectiva y más aún que la conectividad era un dilema del día a día porque ellos mismos se recargaban 5 soles para cumplir con las responsabilidades de los cursos académicos y no tenían un lugar seguro donde expresar sus emociones con respeto, cautela y responsabilidad.

El aula invertida o “Flipped Classroom”, interviene en el aprendizaje activo, logrando la independencia del alumno, asimismo, permite que el alumno “haga uso de recursos como videos para la percepción de contenidos, determinación de ejercicios y trabajos grupales, como actividades ideales para aplicar la teoría y profundizar el contenido de estudio. También el aula invertida, “Flipped Classroom” o “Inverted Classroom”, es vista como una estructura de pedagogía de manera semipresencial o mixta (“blended learning”) esto debido a su forma presencial y otra virtual, a distancia. Es decir, permite al alumno realizar en casa las actividades de clases, elaborando uso de herramientas multimedia, lo que se elabora en el aula de manera tradicional y lo que frecuentemente se hace en casa (como los deberes o quehaceres domésticos), se desarrolla en el aula, poniendo en práctica los diversos procedimientos interactivos de trabajo colaborativo (Ventosilla,2021)

En otros términos, la educación mixta o híbrida debería de ser beneficioso para el desarrollo socioemocional del alumno en la que el docente utilice estrategias adecuadas para fomentar el interés y la motivación de las clases remotas en tiempos de pandemia.

2.9. Metodología pedagógica de Blended Learning

La novedad tecnológica de la información y las comunicaciones (Tics) no sólo simbolizan una herramienta o un original método de comunicación. Es primordial tomar en observación que originan un nuevo universo social y por ende un nuevo espacio educativo notable como Educación a distancia. (Bailey, 2020).

Por ende, la educación a distancia con el uso de las Tics se determina por tener como propósito esencial la creación integral del alumno a partir del incremento de su autonomía y su autorregulación de emociones, con una concepción del desarrollo de enseñanza-aprendizaje de manera interesante, creativa e innovador en sus clases de manera remota.

Las Tics y la Web 2.0, muestran una progresión diferente de alternativas para que el docente, creador de propuestas didácticas pueda hacer interesante las tareas o asignaciones a sus alumnos. Lo que se notifica es que el alumno disponga del tiempo o una rutina diaria para cumplir con las actividades diseñadas en línea. De esta forma se transforma al alumno en participe de su propia formación sin perjudicar su libertad de participación.

La modalidad Blended Learning es una pedagogía innovadora posibilitando el acceso y flexibilidad de la información con el incremento de tanto lo virtual como lo presencial aportando a la interactividad asignada por la tecnología.

El alumno es el protagonista de la enseñanza, y éste se da cuando el alumno interactúa con sus experiencias con el docente y sus compañeros, es decir comparte su conocimiento con otros, donde sucede el acuerdo por parte del docente en un entorno preciso y a través de unos procesos empleados en un ámbito de estudio apropiado. (Yauli, s.f.) Por esta razón, las estrategias y recursos utilizados con las tics es un medio de interacción con el aprendizaje significativo del alumno optimizando en las habilidades sociales como asertividad, autorregulación de emociones y comprensión del otro a nivel personal y social teniendo herramientas adecuadas en la interrelación con sus pares y siendo un mejor ser humano para la sociedad.

2.10. Teoría para transferir habilidades sociales hacia la virtualidad en tiempos de pandemia.

Desde el 16 de marzo del 2020 la educación presencial se vio obligada a modificar en educación virtual. Con ello los vínculos sociales que se fortalecían por medio de la educación también se vieron perjudicadas, de modo que los alumnos tuvieron que crear nuevas habilidades para interactuar (Villacis, 2022).

Asimismo, los adolescentes en esta nueva era digital buscan constantemente integrarse y ser aceptados en un grupo social, poniendo en práctica las habilidades sociales que procuran mediante los cálculos y conductas que se exponen en los medios de comunicación que adaptan a observar, el ambiente familiar en que se desenvuelven, su inteligencia emocional, la autoestima, el uso ya sea correcto o incorrecto que le dan a las redes sociales y la institución educativa a la que pertenecen en pro de su educación para alfabetizar nuevo conocimiento en su desarrollo social.

También, la influencia de los Entornos Virtuales de Enseñanza – Aprendizaje (EVEA) han comprobado ser procedimientos reiterados para la dirección de habilidades sociales dadas sus amabilidades en la certeza del procedimiento de estudiante. El soporte adquiere directamente tareas cuyo cargo se pone en contacto inmediatamente con la conexión y la labor

en conjunto con los alumnos (Gonzales,2021) Cabe añadir que los inconvenientes para llevar a cabo conductas hábiles en los ambientes virtuales y mediados por las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Algunas veces, a los alumnos les cuesta participar en espacios de correspondencia sincrónica y otras veces no lo hacen adecuadamente en términos de asertividad o afectividad debido a que tienen miedo a que pasen vergüenza o comentan errores, y que sus compañeros o docentes señalen dicho inconveniente es por ello que deciden estar con cámara apagada y no participar durante la clase. La responsabilidad en este sentido, no es solo de los alumnos, muchas veces tiene que ver más con la administración de los docentes de acuerdo con el diseño, la planificación e implementación de los cursos en las modalidades presenciales, semipresenciales, o virtuales acorde al lineamiento planteado en clase, tratando de cumplir con la temática; y no implementando recursos o estrategias tecnológicos como padlet, kahoot entre otros medios interactivos para motivar al alumno y que la clase impacte a nivel socioemocional siendo agentes de cambio e incursionando por el aprendizaje significativo del educando.

Capítulo III. Método de investigación

3.1. Tipo de la investigación

La investigación es cuantitativa porque detalla las partes del mencionado objeto a través de mediciones de estadística no paramétrica; asimismo, es explicativa porque se analizan las causas y efectos de las relaciones existentes entre las variables “El Payaso Planeta” y la optimización de las habilidades sociales se van presentando, según lo que sucede con la muestra de estudio.

3.2. Diseño de la investigación

Por la propia esencia de nuestra investigación, que es de tipo aplicada, el diseño de la investigación será preexperimental porque a la muestra se le aplicó la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” en pro de optimizar las habilidades sociales, con mediciones de la variable dependiente antes y después de la introducción de la variable independiente.

3.3. Sistema de hipótesis.

3.3.1. Hipótesis general.

La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza las dimensiones Asertividad, Comprensión del otro y Autorregulación de emociones, de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia, Lima.

3.3.2. Hipótesis específicas.

He1. La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza significativamente la asertividad de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia, Lima.

He2. La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza significativamente la comprensión del otro de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia, Lima.

He3. La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza significativamente la autorregulación de emociones de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia, Lima.

3.4. Variables e indicadores

3.4.1. Definición conceptual de la variable independiente.

El Payaso Planeta:

Navarro (2015) refiere que el Payaso Planeta significa la libertad de explorar cosas nuevas a través de lo lúdico, disfrutando procesos creativos y mostrando la vulnerabilidad que llevamos en nuestro interior y en nuestro propio ser.

Ramos (2018) indica que el payaso sería un personaje que emerge en el contexto del entretenimiento y al momento de exponerse ante los otros muestra la ridiculez que observamos en los comportamientos o conductas cotidianas.

Jara (2010) menciona que el payaso es un entusiasta y optimista de la vida, como un niño que corre, se tropieza, se empuja, se cae y se divierte permaneciendo en esa atmósfera lúdica e imaginativa.

Según Ucar y Clemente (2013), el conectarse con uno mismo implica que el payaso debe mostrar signos de bondad, de autenticidad y de ser fiel a sí mismo logrando encontrar goce y placer de la naturaleza y del mundo social.

Como menciona Rosales (2019) los payasos interactúan a través del juego y las improvisaciones propiciando la escucha activa con los otros, conectándose e interactuando con la mirada y utilizando un lenguaje absurdo que provoca hilaridad y contando con la complicidad de sus compañeros y todo ello coadyuva a enfrentar el fracaso ante situaciones difíciles, de una manera asertiva.

Lecoq (2001) afirma que un payaso en escena mantiene una comunicación no verbal usando la corporalidad y gestualidad con el espectador, por ello se garantiza una diversión total.

Por otro lado, Jara (2000) nos aconseja que el clown debe transmitir una imagen positiva que nos haga mantener la fe en nosotros mismos con nuestras virtudes y defectos y manteniendo la confianza con los demás.

3.4.2. Definición conceptual de la variable dependiente.

Habilidades sociales:

Robinson (2011) menciona que todos tenemos habilidades y gustos que pueden servirnos de impulso para alcanzar mucho más de lo que comprendemos. Tenemos talento, personalidad y energía para innovar siendo proactivos e intuitivos en el logro satisfactorio de nuestros objetivos.

Rueda (2021) refiere que las habilidades sociales establecen elevada proporción de nuestra vida cotidiana y más aún cuando eres adolescente; los amigos y el vínculo social son lo más importante en ese momento.

Granja y Dolores (2022) mencionan que el incremento de las habilidades sociales en los adolescentes significa reforzar la aptitud para reconocer y comprender sus emociones

manifestando empatía con los demás, edificando vínculos interpersonales positivos para tomar decisiones responsables para su vida.

En lo referente a la asertividad, Rojas (2019) afirma que las personas asertivas se toman el tiempo para reflexionar y demostrar sus opiniones y practican decir “no” cuando es necesario.

Jiménez (2018) indica también que la asertividad proporciona un mayor dominio en la comunicación, favoreciendo las relaciones interpersonales.

En lo relativo a la comprensión del otro, Sosa (2011) refiere que el que comprende a otro es alguien que siente como él teniendo una mirada más empática del asunto.

Fernández y Ocando (2006) afirman que comprender es ponerse en el lugar de la otra persona siendo resiliente con su sentir.

Goleman (2020) opina que la autorregulación emocional se refiere a una emoción, pensamiento y acción que emergen de la persona de una manera positiva.

Mayer (2007) sostiene que la autorregulación de emociones consta de la capacidad para sensibilizar y reconocer las emociones de manera consciente y responsable.

3.4.3. Definición operacional.

El Payaso Planeta:

En la presente investigación se define al payaso como una actividad artística que usa el sentido del humor para estimular al alumno a reconocerse y aceptarse con la finalidad de llevarse mejor con los demás.

Se define conectarse con uno mismo como la fase inicial de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta”, donde el alumno se muestra a sí mismo con honestidad, aceptación, sinceridad y alegría, que son las bases para la construcción del personaje que creó durante las sesiones.

Para efectos de la presente investigación, conectarse con los compañeros implicó la participación de juegos de interacción, juegos de relación y actividades lúdicas de comunicación.

De igual modo, se define la conexión con el espectador de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” como el producto final de las clases empleadas, en las que el alumno se presenta ante el espectador a través de un video, desde su verdad narrada a través de su autenticidad y vulnerabilidad.

Habilidades sociales:

Se define la habilidad social como una serie de comportamientos intrapersonales e interpersonales en las que manifestamos opiniones e ideas en un contexto social desarrollado, de manera amena y tranquila.

En el estudio se define asertividad como la percepción que tenemos hacia nosotros mismos sin juicio social, en la que somos responsables de nuestro dialogo interno.

Por otro lado, la comprensión del otro se define como la inspección de observación hacia la otra persona; implica ponerse en el lugar del otro para generar una buena escucha activa ante cualquier circunstancia.

Se entiende por autorregulación de emociones a la experimentación de la emoción en la que se generan actitudes y esto se utiliza para valorar una situación.

3.4.4. Operacionalización de variables.

Tabla 5
Operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES O COMPONENTES	INDICADORES	ÍTEMS	
			ENCUESTA	FICHA DE OBS.
VARIABLE I. DEFINICIÓN CONCEPTUAL El Payaso Planeta Definición teórica Según Jara (2010) “El payaso es uno de los mejores transmisores del humor y de la risa que la humanidad haya tenido jamás [...] nos ayuda a comprender mejor a los demás y a nosotros mismos, a aceptarlos y a aceptarnos” (p.59). “El payaso es el niño que todos llevamos dentro, que no tiene tabúes, que	Dimensión A Conectarse con uno mismo Definición teórica Según Ucar y Clemente (2013) “El payaso trabaja con procesos comunitarios y creativos, que se pueden resumir en el juego, y de este modo estimula y transmite valores y emociones que potencian la adquisición de capacidades personales y colectivas. Así es como se instala en 1) La dimensión persona; la persona adquiere valores de honestidad, aceptación, sinceridad, alegría, obteniendo capacidades de disfrute de la vida y cognitivas como imaginar, percibir y razonar” (p.6). Gené (2016) Tengo para mí que un payaso es un personaje [...] porque se comporta de una manera poco corriente. En realidad, todos somos personajes; pero hay algunos que nos llaman más la atención que otros porque sus actitudes distan mucho de ser las que esperamos que sean para una sociedad como la nuestra [...]. No	Lenguaje payasesco.	Desarrollar la conciencia corporal mediante juegos físicos e imaginativos para que se pueda conectar con la esencia del humor y de la risa.	Lista de cotejo
		Desinhibición de las emociones.	Exponer la aceptación de la exploración de sus emociones mediante juegos de preparación para dejar de lado las inhibiciones.	
		Creación de movimientos extra cotidianos y de formas de contar historias.	Producir la exageración con el lenguaje no verbal para dejar de lado los estereotipos sociales.	

<p>disfruta jugando y que quiere ser como los adultos, aunque nunca pueda conseguirlo” (Navarro,2015). Definición conceptual Definimos al payaso como una actividad dramática que usa el sentido del humor para estimular al estudiante a conocerse y aceptarse, para llevarse mejor con los demás.</p>	<p>hay que olvidar, detrás de cada payaso hay un intérprete que conoce su técnica a la perfección y que sin dudar crea un personaje (pp.23-27). Definición conceptual Para efectos de la presente investigación, se define la conexión con uno mismo como la fase inicial de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta”, donde el estudiante se muestra a sí mismo con honestidad, aceptación, sinceridad, alegría, que son las bases para la construcción de su propio personaje.</p>	<p>El uso y manejo adecuado de la nariz roja.</p>	<p>Crear propuestas de improvisaciones con nariz para descubrir nuestra sensibilización y espontaneidad.</p>	
	<p>Dimensión B Conectarse con el compañero Definición teórica Al referirse al conectarse con el compañero, Rosales (2019) menciona lo siguiente: “Para los payasos el juego es una conducta para ayudar a esa comunicación [...]. El payaso no es solo tonto, sino que también es estúpido, su quehacer escénico está lleno de incoherencias, de contradicciones y algunas veces de una enorme sabiduría. Las y los clowns ejercen una gran cantidad de energía equivocada, para lograr finalmente muy poco o casi nada” (pp.171-187). Lecoq, (2001) El payaso es el que sufre el fracaso, que falla en su número y que, por lo tanto, coloca al espectador en estado de superioridad [...]. Pero no es suficiente fallar en cualquier cosa, es necesario fallar en algo que se sabe hacer, es decir, una hazaña [...]. El trabajo payanesco consiste entonces en poner en relación la hazaña y el fracaso (pp.167-168). Definición conceptual Para efectos de la presente investigación, se define conectarse con el compañero de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” como juegos cotidianos y extracotidianos de relación y comunicación en el que el fracaso es triunfo para el payaso.</p>	<p>Propiciar juegos de escucha en la virtualidad.</p>	<p>Nombrar palabras de animales con la primera letra de nuestro nombre mediante juegos de interacción y mirada a través de Zoom para tener mayor concentración, retención y memoria activa.</p>	
		<p>Ejercicios de “El rincón de los fracasados” en versión payaso y tomado como referencia del libro” El payaso que hay en ti” de Caroline Dream.</p>	<p>Adivinar la historia que tu compañero narra con su cuerpo para que tú comprendas cómo pasó su día antes de entrar a este espacio.</p>	
		<p>Improvisación de dificultades.</p>	<p>Observar la forma de caminar y realizar diferentes acciones mediante juegos de roles para imitar y exagerar los comportamientos externos del otro.</p>	

	<p>Dimensión C Conectarse con el espectador Definición teórica Una de las definiciones de la conexión con el espectador de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” es con relación a la desinhibición, sensibilización, honestidad y sinceridad con uno mismo. Según Gené (2016): “Una muestra abierta al público y es mi intención que ahora los alumnos constaten ante otro público sus hallazgos y experimenten por sí mismos otra faceta de la soledad [...] Se necesita trabajar duro y reflexionar seriamente sobre la tarea realizada. También navegar aguas turbulentas y ser hundido muchas veces y hundir algunas naves en la batalla” (p.103). Lecoq (2001) afirma: “Un clown que entra en escena entra en contacto con todas las personas que forman el público, su juego es influido por sus reacciones” (pp.168-169). Según Ucar y Clemente (2013): “La dimensión social o comunitaria; existe una transmisión de valores humanos y positivos que consiguen implicar a la persona en la comunidad a través del arte, dotándola de capacidad para participar en la vida social y en las relaciones” (p.8).</p> <p>Definición conceptual Para efectos de la presente investigación, se define la conexión con el espectador como el producto final de las clases empleadas en el que el alumno se presenta ante el espectador, a través de un video, desde su</p>	Selección de las rutinas de las secciones anteriores.	Demostrar todo lo aprendido en las clases anteriores para dejar fluir tu imaginación y creatividad en tus rutinas de payaso.
		Creación de las rutinas para el video.	Desarrollar tu potencialidad emotiva con las estrategias empleadas en las clases anteriores, para romper con la cuarta pared.
		Ensayo de rutina.	Descubre tu energía payasa con los cinco sentidos en alerta para que compartas tu verdad, la complicidad, juego, mirada y escucha activa con el público.
		Introducción de lenguaje audiovisual.	Producir las técnicas o manejos de programas de edición como Filmora 9 para interactuar con la construcción de tu video.

	verdad narrada a través de su vulnerabilidad y autenticidad.	Grabaciones de las rutinas.	Prepara un espacio adecuado y pertinente para grabar tu rutina de payaso con tu tablet, celular o laptop para realizar tu muestra clownesca.	
		Inclusión de los gags visuales y auditivos en el video.	Escoger audios, música o efectos sonoros con el aplicativo Filmora 9 para generar contenidos y transiciones de movimientos en tus videos de 10 minutos.	
<p>VARIABLE II DEFINICION CONCEPTUAL Habilidades sociales Definición teórica Una de las definiciones más importantes de las habilidades sociales es tomar conciencia a nivel personal y social. Según Caballo (1986): Las HH. SS. son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa</p>	<p>Dimensión A Asertividad Definición teórica Según Da Dalt de Mangione y Difabio de AnglatSe (2002), “Se refiere a la autoafirmación como capacidad ligada al respeto por uno mismo y, consecuentemente, hacia los demás” (p.6). “Las personas asertivas se toman el tiempo para pensar, decidir y actuar. Son aquellas que saben argumentar, negociar y validar sus emociones y aprender a decir “no” en un plano sincero y de calma” (Rojas, 2021). Definición conceptual Para la presente investigación, se define asertividad como la percepción que tenemos hacia nosotros mismos sin juicio social, en la que somos responsables de nuestro diálogo interno.</p>	Respeto por sí mismo.	Me disgusta mostrar mis defectos. Me comporto de modo diferente de lo que soy.	Test de evaluación
		Respeto por los demás.	A veces me burlo de los comentarios que hacen mis compañeros.	
		Hablar directo.	Cuando estoy en conflicto suelo reaccionar impulsivamente.	

<p>sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás; comportamientos con los que generalmente resuelve problemas inmediatos mientras minimiza la probabilidad de futuras dificultades (p.17). Definición conceptual Para efecto de la presente investigación definiremos la habilidad social como comportamientos intrapersonal e interpersonal en los que nos manifestamos a través de opiniones e ideas en un contexto social desarrollado teniendo un diálogo ameno y tranquilo.</p>		Expresión de ideas propias.	Tengo temor de decir lo que siento frente a los demás. Siempre digo lo que pienso.	
	<p>Dimensión B Comprensión del otro Definición teórica Según Sosa (2011), el que comprende no adopta una posición de supuesta superioridad, sino reconoce la necesidad de someter a examen la supuesta verdad propia” (p.4).</p> <p>Fernández y Ocando afirman: comprender es, de esta manera, una técnica mayéutica; así como Sócrates con el trato dialógico produce claridad consciente en otros, así también la persona que comprende lleva la oscuridad de la vivencia significativa a la claridad del concepto” (p.98). Definición conceptual En la presente investigación, se define comprensión del otro como la observación de la otra persona, poniéndose en su lugar y generar una buena escucha activa ante cualquier circunstancia.</p>	Empatía.	No suelo darme cuenta cuando otra persona tiene malas intenciones. Cuando alguien necesita ayuda me es difícil ofrecerme para ayudarlo	
		Escucha activa.	No me gusta cuando alguien me cuenta sus problemas. Suelo acertar cuando me doy cuenta de cómo se sienten los demás.	
		Comprensión.	Siempre entiendo lo que los demás dicen. Cuando alguien me cuenta sus problemas me cargo emocionalmente.	
	<p>Dimensión C Autorregulación de emociones Definición teórica Goleman (1996) opina: “La autorregulación emocional se refiere a un sentimiento y a los pensamientos, los estados biológicos, los estados psicológicos y el tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan” (p.242).</p>	Autocontrol.	Suelo perder el control cuando me emociono. Soy muy impulsivo.	
		Autodisciplina.	Soy constante en lo que me propongo.	
		Autoconocimiento.	Muchas veces no sé lo que me pasa.	

	Definición conceptual Para efecto de la presente investigación, se define gestión de emociones como la experimentación de la emoción en la que se generan actitudes y esto se utiliza para valorar una situación.	Sensación de logro.	Yo suelo conseguir lo que me propongo. Reconozco cuando me está yendo bien. Suelo dar buena opinión a los demás. Siempre felicito a los demás cuando logran algo.	
--	--	---------------------	--	--

Elaboración propia.

3.5. Población y muestra

El presente trabajo de investigación se enmarca dentro del territorio de Lima Norte, distrito de Independencia, la población total de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 es de 150 estudiantes, distribuidos entre (60 varones y 90 mujeres) de primero a quinto de nivel secundario.

Inicialmente la muestra de la investigación es la sección de quinto grado de nivel secundario se iba a ejecutar con 18 estudiantes, 11 varones y 7 chicas; sin embargo, el grupo se redujo debido a la pandemia, entre otras razones. Tres alumnos se infectaron del coronavirus y por razones médicas guardaron reposo absoluto y no participaron de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta”; otros cinco priorizaron sus estudios preuniversitarios.

Para efectos del estudio solo se ha considerado a 10 estudiantes que respondieron al Test de Goldstein, el cual adapté para aplicarlo a los estudiantes de quinto de secundaria de la I.E.P. “San Antonio de Padua” N°02.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas de recolección de datos.

Las técnicas empleadas en la investigación fueron:

- Encuestas por correo y online.
- Técnica de recopilación de datos en repositorios.
- Técnica de análisis de contenido.

3.6.2. Instrumentos de recolección y medición de datos.

- Prueba de entrada
- Prueba de salida
- Ficha de metacognición
- Lista de cotejo.

PRUEBA DE ENTRADA

Alumna (o)..... Grado:

Fecha: /..... /.....

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

- **Lee cada uno de los ítems y marca con una “X” según creas que la frase representa lo que sueles hacer, según la siguiente calificación:**

- (1) Me sucede pocas veces
- (2) Me sucede algunas veces
- (3) Me sucede a veces
- (4) Me sucede muchas veces

Tabla 6
Prueba de entrada

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3	4
DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN DEL OTRO					
INDICADOR: EMPATÍA					
1	Yo ayudo a que los demás se conozcan entre sí.				
2	Yo intento comprender el enfado de la otra persona.				
3	Yo pido disculpas a los demás por haber hecho algo malo.				
4	Yo explico con claridad a los demás cómo hacer una tarea en específico.				
INDICADOR: ESCUCHA ACTIVA					
1	Yo planifico la mejor forma para exponer mi punto de vista antes de una situación.				
2	Yo resuelvo lo que necesito saber y cómo conseguir la información.				
3	Yo escucho a los demás antes de dar mi punto de vista.				
INDICADOR: COMPRENSIÓN					
1	Yo encuentro otra forma para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearme.				
2	Yo intento llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien.				
3	Yo comprendo la razón por la que mi compañero ha fracasado en una determinada situación y le aliento para que la próxima tenga éxito.				
4	Yo siempre entiendo asertivamente lo que los demás me quieren decir.				
DIMENSIÓN: AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES					
INDICADOR: AUTOCONTROL					
1	Yo suelo perder el control cuando me emociono.				
2	Yo resuelvo la sensación de miedo iniciando una nueva actividad interesante.				

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3	4
3	Yo reconozco si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo mi control.				
4	Yo intento reconocer las emociones que experimento.				
INDICADOR: AUTODISCIPLINA					
1	Yo soy constante en lo que me propongo.				
2	Yo controlo mi carácter de modo que no se me “escape las cosas de la mano”.				
3	Yo reconozco las emociones como el enojo y la tristeza.				
4	Yo elijo la mejor forma para integrarme en un grupo o para participar en una determinada actividad.				
5	Yo presto atención a las instrucciones y pido explicaciones si no entiendo algo.				
INDICADOR: AUTOCONOCIMIENTO					
1	Yo hago alguna actividad que me ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido.				
2	Yo tomo decisiones realistas sobre lo que soy capaz de realizar antes de comenzar una tarea.				
3	Yo soy consciente cuando me han dejado de lado en alguna actividad, y, luego, hago algo para sentirte mejor en ese momento.				
4	Yo pienso porqué estoy asustado y hago algo para disminuir mi miedo.				
INDICADOR: SENSACIÓN DE LOGRO					
1	Yo consigo lo que propongo.				
2	Yo reconozco cuando me está yendo bien.				
3	Yo suelo dar buena opinión a los demás.				
4	Yo siempre felicito los logros de los demás.				
DIMENSIÓN ASERTIVIDAD					
INDICADOR: RESPETO POR SÍ MISMO					
1	A mí me disgusta mostrar mis defectos.				
2	Yo me comporto de modo diferente de lo que soy.				
3	Yo defiendo mis derechos dando a conocer mi punto de vista a los demás.				
INDICADOR: RESPETO POR LOS DEMÁS					
1	Yo persuado a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona.				
2	Yo hablo con otras personas sobre temas que nos interesan a ambos.				
3	Yo a veces me burlo de los comentarios que hacen mis compañeros.				

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3	4
4	Yo presto atención a la persona que me está hablando y hago un esfuerzo para comprender lo que está diciendo.				
5	Yo manifiesto mi sentir a los demás que han tratado injustamente a un amigo.				
INDICADOR: HABLAR DIRECTO					
1	Yo, cuando estoy en conflicto, suelo reaccionar impulsivamente.				
2	Yo me doy a conocer a los demás por propia iniciativa.				
INDICADOR: EXPRESIÓN DE IDEAS PROPIAS					
1	Yo tengo temor a que se burlen de mí cuando hablo de mi sentir.				
2	Yo siempre digo lo que pienso.				
3	Yo digo que me gusta algún aspecto positivo de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.				

Elaboración propia

PRUEBA DE SALIDA

Alumna (o)..... Grado:

Fecha: / /

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Lee cada uno de los ítems y marca con una "X" según creas que la frase representa lo que sueles hacer, según la siguiente calificación:

- (1) Me sucede pocas veces
- (2) Me sucede algunas veces
- (3) Me sucede a veces
- (4) Me sucede muchas veces

Tabla 7

Prueba de salida

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3	4
DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN DEL OTRO					
INDICADOR: EMPATÍA					
1	Yo ayudo a que los demás se conozcan entre sí.				
2	Yo intento comprender el enfado de la otra persona.				
3	Yo pido disculpas a los demás por haber hecho algo malo.				
4	Yo explico con claridad a los demás cómo hacer una tarea en específico.				
INDICADOR: ESCUCHA ACTIVA					
1	Yo planifico la mejor forma para exponer mi punto de vista antes de una situación.				
2	Yo resuelvo lo que necesito saber y cómo conseguir la información.				

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3	4
3	Yo escucho a los demás antes de dar mi punto de vista.				
INDICADOR: COMPRENSIÓN					
1	Yo encuentro otra forma para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearme.				
2	Yo intento llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien.				
3	Yo comprendo la razón por la que mi compañero ha fracasado en una determinada situación y le aliento para que la próxima tenga éxito.				
4	Yo siempre entiendo asertivamente lo que los demás me quieren decir.				
DIMENSIÓN: AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES					
INDICADOR: AUTOCONTROL					
1	Yo suelo perder el control cuando me emociono.				
2	Yo resuelvo la sensación de miedo iniciando una nueva actividad interesante.				
3	Yo reconozco si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo mi control.				
4	Yo intento reconocer las emociones que experimento.				
INDICADOR: AUTODISCIPLINA					
1	Yo soy constante en lo que me propongo.				
2	Yo controlo mi carácter de modo que no se me “escape las cosas de la mano”				
3	Yo reconozco las emociones como el enojo y la tristeza.				
4	Yo elijo la mejor forma para integrarme en un grupo o para participar en una determinada actividad				
5	Yo presto atención a las instrucciones y pido explicaciones si no entiendo algo.				
INDICADOR: AUTOCONOCIMIENTO					
1	Yo hago alguna actividad que me ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido.				
2	Yo tomo decisiones realistas sobre lo que soy capaz de realizar antes de comenzar una tarea.				
3	Yo soy consciente cuando me han dejado de lado en alguna actividad, y, luego, hago algo para sentirte mejor en ese momento.				
4	Yo pienso porqué estoy asustado y hago algo para disminuir mi miedo.				
INDICADOR: SENSACIÓN DE LOGRO					
1	Yo consigo lo que propongo.				
2	Yo reconozco cuando me está yendo bien.				
3	Yo suelo dar buena opinión a los demás.				
4	Yo siempre felicito los logros de los demás.				
DIMENSIÓN ASERTIVIDAD					

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3	4
INDICADOR: RESPETO POR SÍ MISMO					
1	A mí me disgusta mostrar mis defectos.				
2	Yo me comporto de modo diferente de lo que soy.				
3	Yo defiendo mis derechos dando a conocer mi punto de vista a los demás.				
INDICADOR: RESPETO POR LOS DEMÁS					
1	Yo persuado a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona.				
2	Yo hablo con otras personas sobre temas que nos interesan a ambos.				
3	Yo a veces me burlo de los comentarios que hacen mis compañeros.				
4	Yo presto atención a la persona que me está hablando y hago un esfuerzo para comprender lo que está diciendo.				
5	Yo manifiesto mi sentir a los demás que han tratado injustamente a un amigo.				
INDICADOR: HABLAR DIRECTO					
1	Yo, cuando estoy en conflicto, suelo reaccionar impulsivamente.				
2	Yo me doy a conocer a los demás por propia iniciativa.				
INDICADOR: EXPRESIÓN DE IDEAS PROPIAS					
1	Yo tengo temor a que se burlen de mí cuando hablo de mi sentir.				
2	Yo siempre digo lo que pienso.				
3	Yo digo que me gusta algún aspecto positivo de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.				

Elaboración propia

Capítulo IV. Trabajo de campo.

4.1. Propuesta pedagógica / Características y descripción

La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” se basa en juegos y técnicas de clown como la mirada, la verdad, el disfrute y la escucha activa, en las estrategias didácticas de Jesús Jara y Caroline Dream en actividades del arte dramático como el juego e improvisaciones con la nariz roja y en juegos teatrales. En el programa se reflexiona sobre la construcción del personaje payaso para optimizar las habilidades sociales de los alumnos del quinto de secundaria de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02. La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta ¡Rompiendo la cuarta pared!” que desarrollo entre octubre y diciembre del 2021.

4.1.1. Características fundamentales de la propuesta pedagógica.

La propuesta pedagógica es una herramienta que contiene el propósito de una institución educativa respecto del desarrollo de la instrucción-práctica de su institución, en el contexto de la autonomía responsable que el entorno y las capacidades establecidas les permiten tener (Ministerio de Educación, 2022).

“El Payaso Planeta” es una propuesta pedagógica enfocada en el adolescente, quién atraviesa una etapa complicada por los cambios físicos, emocionales, psicológicos y sociales que le es difícil entender y afrontar. Es un período extrafamiliar porque el adolescente requiere de sus pares para afianzar sus ideas en un entorno de soporte fuera de la crítica. La familia, el colegio y las amistades deben acompañar este proceso de cambios para afianzar la autoestima, el manejo de su carácter y desarrollar nuevas habilidades sociales para expresar sus ideas, opiniones, deseos y pensamientos de una manera asertiva y respetuosa.

Con relación a la problemática expuesta, la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza las habilidades sociales con el fin de desarrollar asertividad, comprensión del otro, autorregulación de emociones con ellos mismos y sus pares. La propuesta se fundamenta en la metodología activa- participativa; fomenta reconocer y valorar la asertividad potenciando la parte socioemocional y socioafectiva de sí mismo y la relación con el otro. También busca conectar con la esencia del humor, la risa, el juego del absurdo y el disfrute en relación con los demás; así como dramatizar con verdad las rutinas de payaso y ejecutar juegos de calentamiento y preparación corporal e improvisación con la nariz roja.

La sistematización de la propuesta se apoya en el estudio de las variables: la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” como la variable independiente y las habilidades sociales como la variable dependiente. La variable independiente tiene como dimensiones la conexión con uno mismo, la conexión con el compañero y la conexión con el espectador; mientras que la

dependiente comprende la asertividad, la comprensión del otro y autorregulación de emociones como la variable dependiente. Se intenta determinar la influencia de la variable independiente a la variable dependiente expresada en indicadores para evidenciar los resultados esperados en los alumnos durante la ejecución de las sesiones de clase.

En función, de lo expuesto se ha organizado la propuesta pedagógica en tres fases con ocho sesiones de aprendizaje de manera virtual.

La primera fase “Reconociendo mi clown” aborda la dimensión de asertividad y autorregulación de emociones con las sesiones “Rompiendo el hielo”, “Despertando mi gigante interior”, “Emo-acción” y “Todos juntos en equipo”. Y en la segunda fase “Paya acción” con la dimensión de comprensión del otro, con las sesiones “Riéndome de mis defectos” y “Fracasando sin roche”. Por último, en la tercera fase “Payalízate” aborda la dimensión de asertividad teniendo como sesiones “Integración en conjunto” y “Payalízate con tus miedos”.

4.1.2. Cronograma de actividades.

Tabla 8

Cronograma del proyecto

FECHAS	OCTUBRE		NOVIEMBRE				DICIEMBRE	
	21/10	28/10	04/11	11/11	18/11	25/11	02/12	09/12
“Rompiendo el hielo”	X							
“Despertando mi gigante interior”		X						
“Emo-acción”			X					
“Todos juntos en equipo”				X				
“Riéndome de mis defectos”					X			
“Fracasando sin roche”						X		
“Integración en conjunto”							X	
“Payalízate con tus miedos”								X

Elaboración propia

4.2. Modelo didáctico: Proyecto de aprendizaje-unidades didácticas

El propósito del proyecto de aprendizaje es reconocer, valorar la asertividad potenciando la parte socioemocional y socioafectiva del estudiante y la relación con el otro;

También conectar con la esencia del humor, la risa, el juego del absurdo y el disfrute en relación con los demás; dramatizar con verdad las rutinas de payaso y ejecutar juegos de calentamiento y preparación corporal, e improvisación con la nariz roja. Utilizando estrategias como la metodología educativa Blended Learning (metodología activa-participativa), la metodología de Jesús Jara y de Caroline Dream, las actividades del arte dramático como el juego e improvisaciones con la nariz roja y técnicas de clown como la mirada, la verdad, la escucha activa y el disfrute.

4.2.1. Fase 1: “Rompiendo el hielo”. Sesión de aprendizaje 1.

Sesión de aprendizaje virtual n° 1

Tabla 9

Sesión de aprendizaje N° 1

Datos informativos					
Docente:	Gladys Stefanie Silva Obregón	Título:	“Rompiendo el hielo”	Duración:	40 minutos
Área: Especialidad:	Arte y Cultura Arte Dramático	Grado y sección:	5to de secundaria	Fecha:	21 -10 -2021
Propósitos de aprendizaje					
Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales					
Capacidad:	Desempeño	Contenido	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación	
Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte y estimula las habilidades expresivas a nivel personal.	El reconocimiento del esquema corporal.	Desarrollar la conciencia corporal mediante juegos físicos e imaginativos para que se pueda conectar con la esencia del humor y de la risa.	Lista de cotejo	
				Estrategia de retroalimentación	
				Palabra “mágica”.	
Enfoque transversal	Valores	Actitudes			
Enfoque orientación al bien común.	Compromiso.	Capacidad y toma de consciencia del trabajo.			

Secuencia didáctica				
	PROCESOS PEDAGÓGICOS	Actividades de aprendizaje	Tiempo	Materiales, herramientas y recursos TIC
Inicio		<p>La profesora se presentará e indicará las reglas de convivencia virtual a través del Zoom y hará el juego de “veo” de colores para que los alumnos estén atentos a la dinámica planteada.</p> <p>De allí vamos a escribir en una hoja con qué palabra queremos empezar y cómo nos sentimos. Por ejemplo, mi palabra mágica es “Nervios” y así sucesivamente cada uno de ellos mostrará su palabra en la cámara. Les entiendo que no hay respuesta buena o mala, todo es válido.</p> <p>En esta clase vamos a aprender cuatro reglas del juego de payaso para que sea entretenido como: mirada, escucha, verdad y disfrute.</p> <p>Dinámica #1 “Dos verdades y una mentira”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es tu nombre y tu edad? 2. ¿Cuál es tu pasatiempo favorito? 3. ¿Qué te motivó a estar en este taller? 	10 minutos	<p>APP ZOOM</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Música</p> <p>1 cuaderno de apuntes</p> <p>Lapiceros (negro o azul)</p> <p>1 hojas bond</p> <p>1 plumón grueso de color negro</p> <p>Ropa cómoda</p>

Desarrollo		<p>Juego “La ducha” Se trata de imaginar que nos despertamos, adormecidos. Bostezamos, nos estiramos, y finalmente, nos levantamos. Nos dirigimos pesadamente a la ducha y entramos en ella. Cada persona se frota a sí misma, como si se estuviera duchando. La profesora va marcando la temperatura del agua de menos a más fría con los números del 1 al 10. Los alumnos tienen que seguir duchándose, sintiendo ese cambio gradual de temperatura. En el punto máximo de frío (diez) la ducha pasa a ser colectiva, teniendo que frotarse unas personas a otras. Una norma en este juego es cantar, bailar y gritar.</p> <p>Juego “Árbol-Manzana” Activación del cuerpo (previo calentamiento corporal) Ejemplo: Yo soy un árbol/ Yo soy la manzana del árbol/ Yo soy el gusano dentro de la manzana Yo soy el árbol y voy a decidir llevarme a... Yo soy la manzana.... Uno de ustedes lo complementa con un elemento, color, cosa, objeto o emoción. De allí lo haremos con profesiones u oficios... El reto de esta dinámica es tener escucha activa, paciencia, aceptar y conectar con la historia para complementarlo con algo más...</p> <p>Juego “Talk Show” En grupo de tres Entrevistador a personajes absurdos Especialista con temática absurda Traductor (voz/ cuerpo)</p>	15 minutos	
Cierre		<p>Se les pedirá a los alumnos que escriban al reverso de la hoja con qué palabra “mágica” se quedan en el aprendizaje significativo de la clase. Luego, en su cuaderno de anotaciones se les indicará que escriban: “¿Cuáles han sido sus dificultades y logros? con relación a nuestra primera clase”, la siguiente clase deben traer un objeto significativo.</p>	10 minutos	

Elaboración propia

Capacidades específicas e indicadores de evaluación

Lista de cotejo #1

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Área: Arte y Cultura

Especialidad: Arte Dramático

Grado: 5.º de secundaria

Sesión#1: “Rompiendo el hielo”

Propósito de aprendizaje:

- Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas- culturales
- Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes artísticos.

Tabla 10

Evaluación de la sesión N° 1.

Criterios por evaluar	Desarrollar la aceptación de sus emociones con juegos imaginarios “la ducha” y “dos verdades y una mentira” para dejar de lado las inhibiciones	Realiza dinámicas de introspección como “Árbol-Manzana” y “Talk Show” con movimientos extracotidianos con tu cuerpo y voz para expresar tu lado irrisorio.
N° NOMBRES Y APELLIDOS	Logrado / No logrado	Logrado / No logrado
1. Victoria Aguilar Herrera	No logrado	Logrado
2. Brad Apcho Alarcón	No logrado	No logrado
3. Alexander Balcázar Zenozain	No logrado	No logrado
4. Nayeli Coello Cajavilca	Logrado	Logrado
5. Rocío del Cielo Gamarra Pacheco	Logrado	Logrado
6. Nayeli Magno Casimiro	Logrado	Logrado
7. Fernando Miguel Valerio	Logrado	No logrado
8. Milagros Quispe Apastegui	Logrado	Logrado
9. Juan Diego Segura Matta	Logrado	Logrado
10. Elizabeth Serna Barzola	Logrado	Logrado

Elaboración propia

Resumen de la ficha de metacognición #1

Alumno: Fernando Guillermo Miguel Valerio

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy cómodo y relajado.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de las clases?

Sus actividades.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Diciendo “sí”.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Nada, me sentí relajado al hacerlas.

5. ¿Qué aprendiste?

A no tener vergüenza.

Alumno: José Camilo Flores Olórtegui

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Animado, tranquilo.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de las clases?

El hecho de haber participado.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Teniendo más convicción a lograrlo.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Acomodar mi cámara.

5. ¿Qué aprendiste?

A tomar decisiones y escoger.

Alumna: Elizabeth Serna Barzola

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Me sentí cómoda y feliz.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de las clases?

Me gustó mucho el desenvolvimiento de la señorita Stefanie.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Participando más en la clase.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Lo más dificultoso fue la falta de comunicación y expresiones por parte de los estudiantes.

5. ¿Qué aprendiste?

Aprendí a cómo y en qué circunstancias tengo que expresar mis emociones.

Alumno: Brad Jeremy Apcho Alarcón

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Relajado.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de las clases?

Los ejercicios que realizaron.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El prestar atención porque mi internet estaba lenta y no escuchaba bien.

5. ¿Qué aprendiste?

Algunos ejercicios que me ayudan con mi relajación.

Alumna: Ana Milagros Quispe Apaestegui

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Fue muy divertido.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de las clases?

Las dinámicas de la miss.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Siendo más creativa.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Pensar un poco rápido al momento de responder.

5. ¿Qué aprendiste?

A encontrar mis emociones y a ser más creativa.

Alumna: Victoria Aguilar

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Libertad, aunque en partes me ponía nerviosa al participar.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de las clases?

Elegir y usé mi imaginación, escogí un murciélago.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Soltándome y no poniéndome nerviosa

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El de hacer señas de periodismo.

5. ¿Qué aprendiste?

Usar mi imaginación y aprendí más sobre qué es el rompimiento de hielo

Alumna: Jayzuri Nayeli Coello Cajavilca

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Normal, algo cansada.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de las clases?

Las canciones que había en algunos ratos.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

No estoy segura.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Pararme.

5. ¿Qué aprendiste?

Nada que no supiera de antemano.

4.2.2. Fase 1: “Despertando mi gigante interior”. Sesión de aprendizaje 2

Sesión de aprendizaje virtual n° 2

Tabla 11

Sesión de aprendizaje N° 2.

Datos informativos					
Docente:	Gladys Stefanie, Silva obregón	Título:	“Despertando a mi gigante interior”	Duración:	40 minutos
Área: Especialidad:	Arte y Cultura Arte dramático	Grado y sección:	5.to de secundaria	Fecha:	28-10-2021
Propósitos de aprendizaje					
Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales					
Capacidad	Desempeño	Contenido	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación	
Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Mantiene un registro visual de los procesos demostrando como ha seleccionado técnicas para desarrollar sus ideas.	La contextualización del espacio y el cuerpo.	Producir la exageración con el lenguaje no verbal para dejar de lado los estereotipos sociales.	Lista de cotejo	
				Estrategia de retroalimentación	
				Emo-Rostri	
Enfoque transversal	Valores	Actitudes			
Enfoque orientación al bien común.	Respeto	Respetar los derechos de los demás y tratarlos con educación.			
Secuencia didáctica					
	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Tiempo	Materiales, herramientas y recursos TIC	

Inicio		<p>La profesora indicará las reglas de convivencia virtual a través del Zoom y hará la estrategia de activación. Por otro lado, si durante la clase nos acompaña el “cubo preguntón” y vemos la letra “A”, “nos daremos un abrazo, y cuando mostremos la letra “B”, nos daremos un beso y cuando se muestre la letra “M” moveremos la cabeza de un lado hacia el otro. Y, por último, cuando se muestre una imagen de un pez, moveremos los pies, y si mostramos durante las actividades un canguro, saltaremos. Chicos, buenos tardes PERSONAJE INTRUSO. Un ratito voy al baño a miccionar. ¡Muajajaja ¡ Hoy decidí vestirme como bruja porque me comentaron que ustedes tienen miedo al ridículo. Les cuento una anécdota, cuando tenía 15 años, me diagnosticaron “dislexia” en el que tenía que hacer cambios para mi crecimiento personal. En esta clase vamos a gestionar asertivamente la emoción del “miedo” y seguir aprendiendo las cuatro reglas del juego para que sea más dinámico: mirada, escucha, verdad y disfrutar.</p>	10 minutos	<p>APP ZOOM Lista de cotejo Música 1 cuaderno de apuntes Lapiceros Cubo mágico Ropa cómoda 1 hoja bond Plumones o colores</p>
--------	--	--	------------	---

Desarrollo		<p>“Juego de fiesta imaginaria” Vamos a imaginar que estamos en una fiesta y en ese lugar añadiremos que aportamos en dicho lugar. Por ejemplo, mi nombre es Stefanie y con la primera letra de mi nombre voy a aportar una “sandía” de allí la siguiente persona dirá su nombre y su aporte, el nombre de su compañero y el aporte... así sucesivamente... hasta que el último complete todos los nombres y aportes de las personas.</p> <p>“Juegos de dramatización para exteriorizar el miedo” Técnica de externar el miedo. Cierra los ojos. Conéctate con el aspecto doloroso del miedo. Imaginante que estás em frente de ti ¿Qué sientes al ver tu aspecto temeroso de esa manera? ¿Qué te dirías? ¿Qué respondería tu aspecto temeroso? Responde lo que te dirías. Interioriza esa respuesta como recurso.</p> <p>“Juego de roles con profesiones u oficio” Inicio- desarrollo-cierre Grupo 1: Cosmetología (3) Grupo 2: Artistas (3)</p>	15 minutos	
Cierre		<p>Se le pedirá al estudiante que dibuje en una hoja su rostro con una emoción: que dé significado a cómo se sintió durante la clase. De allí pintará con el color que más le guste las partes de su cuerpo y las cosas por trabajar. Luego, en su cuaderno de anotaciones se les indicará que para la siguiente clase nos puedan contar ¿Cuáles han sido sus virtudes y qué cosas están por mejorar?</p>	10 minutos	

Elaboración propia

Lista de cotejo #2

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Área: Arte y Cultura

Especialidad: Arte Dramático

Grado: 5to de secundaria

Sesión#2: “Despertando a mi gigante interior”

Propósito de aprendizaje:

- Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas- culturales
- Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes artísticos.

Tabla 12

Evaluación de la sesión N° 2.

Criterios por evaluar	Experimenta la aceptación de sus emociones con juegos imaginarios “cubo preguntón” “personaje intruso” “veo, veo” y “fiesta imaginaria” para tener escucha activa, ser sinvergüenza y perder el miedo al ridículo.	Crea la complicidad de mirada con los demás con juegos de dramatización “Externando el miedo” y juego de roles e improvisación con profesiones para hablar con autenticidad.
N° Nombres y apellidos	Logrado / no logrado	Logrado / no logrado
1. Victoria Aguilar Herrera	Logrado	Logrado
2. Brad Apcho Alarcón	Logrado	Logrado
3. Alexander Balcázar Zenozain	No asistió	No asistió
4. Nayeli Coello Cajavilca	No asistió	No asistió
5. Rocío del Cielo Gamarra Pacheco	Logrado	Logrado
6. Nayeli Magno Casimiro	Logrado	Logrado
7. Fernando Miguel Valerio	Logrado	EN PROCESO
8. Ana Milagros Quispe Apategui	No asistió- FALTA JUSTIFICADA	No asistió- FALTA JUSTIFICADA
9. Juan Segura Matta	Logrado	Logrado
10. Elizabeth Serna Barzola	Logrado	Logrado

Elaboración propia

Resumen de la ficha de metacognición #2

Alumna: Elizabeth Serna Barzola

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Me sentí feliz.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Poder hacer estiramientos para relajarnos

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Socializando mejor.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Lo más difícil fue poder seguir la conversación entre mis compañeros.

5. ¿Qué aprendiste?

Aprendí que me pongo nerviosa cuando no tengo las palabras para expresarme.

Alumno: Fernando Guillermo Miguel Valerio

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy cómodo.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las actividades.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Que todos participen más en las dinámicas

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Los ejercicios físicos, ya que el lugar donde estoy es muy reducido.

5. ¿Qué aprendiste?

A identificarnos tal y como somos, respetando nuestros valores y defectos (cosas por mejorar).

Alumno: Brad Apcho

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Relajado.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

La dinámica de “veo-veo”.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Escuchando más y participando en las clases

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Los juegos de roles.

5. ¿Qué aprendiste?

Cómo enfrentar mis miedos aceptando mis emociones sin juicio social.

Alumna: Nayelly Magno Casimiro

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy bien.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Me gustó todo porque la profesora es muy divertida.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Soltándome más y confiando en los demás

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Los juegos de roles.

5. ¿Qué aprendiste?

A ser sociable.

4.2.3. Fase 1: “Emo-acción” Sesión de aprendizaje 3

Sesión de aprendizaje virtual n° 3

Tabla 13

Sesión de aprendizaje N° 3.

Datos informativos					
Docente:	Gladys Stefanie, Silva Obregón	Título:	“Emo-acción”	Duración:	40 minutos
Área: Especialidad:	Arte y Cultura Arte Dramático	Grado y sección:	5.to de secundaria	Fecha:	04-11-2021
Propósitos de aprendizaje					
Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.					
Capacidad:	Desempeño	Contenido	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación	
Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios y los va mejorando en respuesta a la retroalimentación que recibe durante el proceso de creación.	Percepción corporal. Exhibición de las emociones.	Exponer la aceptación de la exploración de sus emociones mediante juegos de preparación para dejar de lado las inhibiciones.	Lista de cotejo	
				Estrategia de retroalimentación	
				Rostro “caricaturesco”	
Enfoque transversal	Valores	Actitudes			
Enfoque orientación al bien común.	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.			
Secuencia pedagógica					
Secuencia didáctica					
Procesos pedagógicos				Recursos e instrumentos de evaluación	

Inicio	<p>Estrategia de atención “El globo mágico”: Toda la molestia negativa que registran en su cuerpo la dirigiremos a soplar en el globo Piensa en lo que te causa miedo, si te trae preocupación, si tal vez quieres jugar con ese amigo... vamos a ir descargando todo eso en el globo. Vamos a ir pensando en lo que nos hace mal, lo que nos preocupa o lo que nos hace sentir tristes y vamos a ir soplando y pensando en eso para ir liberando.... Sopla y sopla Y una vez que hayan sentido que han votado todo eso... revienta el globo y di que ya no tienes ese mal adentro, ya te sientes liberado y que toda la carga está en el globo... tranquilidad... botamos eso porque ya no nos pertenece... toda la carga negativa... y de esta manera vamos a hacer que nos sintamos en paz.... En esta clase vamos a seguir aprendiendo las tres reglas del juego para que sea más dinámico: mirada, escucha, verdad y disfrutar.</p>	
Desarrollo	<p>Juego “deshinbición de emociones” (molesto, feliz, triste o sorprendido) Ejemplo: Evelyn, ¿qué te pasa? No, Wendolyn, ¿qué te pasa a ti?</p> <p>Juego “El espejo” (gestos y movimientos extracotidianos) Les pedimos a los alumnos que formen pareja uno al frente del otro. Uno será el espejo y el otro hará todos los movimientos que quiera que el espejo haga (luego cambian los papeles). Y, finalmente, se juega libremente sin determinar quiénes lleva a quien, dejando que ese rol se produzca espontáneamente.</p> <p>Juego de rutina de payaso (amoroso, gritando, riéndose, molesto, dramático, etc.) Ejemplo: Jenny te vendo un pato Pica o no pica No pica Te lo compro Te lo vendo</p> <p>Juego de improvisación de roles Grupo II: Rodrigo, Rocío y Victoria (profesión: ingeniería) Grupo III: Brad- Fernando (profesión: doctor)</p>	<p>Zoom Cuaderno de apuntes Música Imágenes de personajes con emociones básicas. Personajes con muecas Hoja bond Plumón delgado de color morado Colores</p>
Cierre	<p>¿Qué hemos hecho el día de hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Fue fácil o difícil? Ritual de despedida: Rostro en caricatura (en una sola palabra como se identifican) Luego, en su cuaderno de anotaciones se les indicará que para la siguiente clase nos puedan contar: ¿cuáles han sido sus dificultades y logros?</p>	

Elaboración propia

Lista de cotejo #3

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Área: Arte y Cultura

Especialidad: Arte Dramático

Grado: 5.to de secundaria

Sesión#3: “Emo-Acción”

Propósito de aprendizaje:

Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales

Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes artísticos.

Tabla 14

Evaluación de la sesión N° 2

Criterios por evaluar	Ejecuta la expresividad de sus emociones con juegos de introspección “globo de la emoción” “ha llegado una carta” para ser sinvergüenza y perder el miedo al ridículo.	Realiza movimientos cotidianos y extra cotidianos con juegos de complicidad como “desinhibición de emociones” “rutina de payaso” “la reina de España dice” para dejar fluir tu lado irrisorio.
N° Nombres y apellidos	Logrado / No logrado	Logrado / No logrado
1. Victoria Aguilar Herrera	No logrado	No logrado
2. Brad Apcho Alarcón	Logrado	Logrado
3. Alexander Balcázar Zenozain	Logrado	Logrado
4. Nayeli Coello Cajavilca	No asistió	No asistió
5. Rocío del Cielo Gamarra Pacheco	No asistió	No asistió
6. Nayeli Magno Casimiro	No asistió	No asistió
7. Fernando Miguel Valerio	Logrado	Logrado
8. Ana Milagros Quispe Apastegui	No asistió	No asistió
9. Juan Segura Matta	Logrado	Logrado
10. Elizabeth Serna Barzola	Logrado	Logrado

Elaboración propia

Resumen de la ficha de metacognición #3

Alumna: Rocío Gamarra

1. ¿Qué son las habilidades sociales?

Saber desenvolverse con las otras personas.

2. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy bien, me siento feliz.

3. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las dinámicas.

4. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Participando más.

5. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Improvisar.

6. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Aprender a improvisar, reconocer emociones.

7. Recomendaciones

No tengo ninguna recomendación.

Alumno: Alexander Balcázar Zenozain

1. ¿Qué son las HH. SS.?

Son las habilidades que tiene una persona para pensar diferentes actividades que se presentan en la sociedad o en la vida cotidiana.

2. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Tranquilo.

3. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las dinámicas

4. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Creo que todavía no hay nada que tenga que mejorar.

5. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El final, donde me pidieron dibujar y no tenía hoja.

6. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Muchas cosas nuevas que aprendí en las clases como coordinación y otras cosas.

7. Recomendaciones

Ninguna, estuvo buena la clase

Alumno: Juan Segura

1. ¿Qué son las habilidades sociales?

Son habilidades para desarrollarte con el medio que te rodea. Por ejemplo, la empatía.

2. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy bien.

3. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Los temas y el cómo se explyaba al hablar.

4. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Haciéndome un autodiagnóstico.

5. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Levantar el brazo derecho, debido a que estaba vacunado en dicho brazo.

6. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Gratitud y alegría.

7.Recomendaciones

Nunca cambie su forma de ser .

4.2.4. Fase 1: “Todos juntos en equipo”. Sesión de aprendizaje 4.

Sesión de aprendizaje virtual n° 4

Tabla 15

Sesión de aprendizaje N° 4

Datos informativos					
Docente:	Gladys Stefanie, Silva Obregón	Título:	Todos juntos en equipo	Duración:	40 minutos
Área: Especialidad:	Arte y Cultura Arte Dramático	Grado y sección:	5.to de secundaria	Fecha:	11-11-2021
Propósitos de aprendizaje					
Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.					
Capacidad:	Desempeño	Contenido	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación	
Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación que recibe durante el proceso de creación.	La creatividad corporal. El uso y manejo adecuado de la nariz roja.	Crear propuestas de improvisaciones con nariz para descubrir nuestra sensibilización y espontaneidad.	Lista de cotejo	
				Estrategia de retroalimentación	
				Juego de ruletas	
Enfoque transversal	Valores	Actitudes			
Enfoque orientación al bien común	Solidaridad	Ayudar a las personas que lo necesitan			
Secuencia didáctica					
	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Tiempo	Materiales, herramientas y recursos TIC	
Inicio		La profesora indicará las reglas de convivencia virtual a través del Zoom y hará la estrategia de activación: si se muestra la imagen de un piojo “nos rascaremos la cabeza”, si mostramos una imagen de una pulga “rascaremos el cuerpo” y si mostramos la imagen de una mosca “la espantaremos”. En esta clase vamos a seguir aprendiendo las tres reglas del juego para que sea más dinámico: mirada, escucha, verdad y disfrutar.	10 minutos	Juego de ruleta Zoom Música Nariz roja de payaso Ropa cómoda	

Desarrollo		<p>“Historia ;Hazlo Ya!” Ejemplo: Elizabeth (cuenta la historia) Juan (realiza las preguntas de la historia) Rocío (realiza las preguntas incómodas) Fernando (movimientos extra cotidianos seguidos por la persona que cuenta la historia).</p> <p>“La falsa buena noticia” Entra una persona muy contenta porque le han contratado para un trabajo y desarrolla durante un tiempo esa emoción. Después, entra otra que le comunica que ha habido un error y no ha sido seleccionada para el puesto, sino ella misma, quien se lo está comunicando. La primera sale, decepcionada, y queda la segunda, contenta. Pero entrará una tercera que comunicará a la segunda que ha habido un error, y así hasta completar todo el grupo.</p> <p>“La clase de aerobic” Previamente, la profesora debe disponer de un equipo de sonido con melodías diversas y ritmos que inciten a bailar. Todo el grupo baila al mismo tiempo y la profesora va adjudicando el rol del líder a diferentes personas. El líder ha de inventar un paso de baile que todos los demás deberán imitar el unísono. Es como una clase de aerobic en la que el líder actúa como monitor.</p> <p>“Todos a la vez” Se trata de que la profesora vaya señalando circunstancias cotidianas para todo el conjunto y que reaccionen de forma activa y audaz. El ejemplo siempre vendrá destacado con la frase Vamos caminando, cuando de pronto, todos a la vez.... Comenzamos a volar, o caemos en un agujero negro, o quedamos paralizados, o nos transformamos en un animal, o comenzamos a perder todos nuestros líquidos internos, o cualquier otra propuesta que suponga transportarse al imaginario.</p>	15 minutos	
Cierre		<p>“Juego de ruletas” ¿Qué momento de la clase te gusto a ti? ¿Qué parte deseas que vuelva a explicar? Luego, en su cuaderno de anotaciones se les indicará que para la siguiente clase nos puedan contar: ¿Cuáles han sido sus dificultades y logros?</p>	10 minutos	

Elaboración propia.

Lista de cotejo #4

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Área: Arte y Cultura

Especialidad: Arte Dramático

Grado: 5to de secundaria

Sesión#4: “Todos juntos en equipo”

Propósito de aprendizaje:

Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales

Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes artísticos.

Tabla 16

Evaluación de la sesión de aprendizaje N° 4.

Criterios por evaluar	Crea propuestas de improvisación con juegos de roles como “Historia hazlo, ya” y “Piojo, mosca y pulga” para permitirte disfrutar de tu proceso creativo.	Demuestra con tu cuerpo movimientos cotidianos y extra cotidianos con juegos de escucha activa y mirada como “Invento mi nombre clown” “La clase de aerobic” para aceptar tus emociones.
N° Nombres y apellidos	Logrado / No logrado	Logrado / No logrado
1. Victoria Aguilar Herrera	No logrado	No logrado
2. Brad Apcho Alarcón	Logrado	Logrado
3. Alexander Balcázar Zenozain	Logrado	No logrado
4. Nayeli Coello Cajavilca	Logrado	Logrado
5. Rocío del Cielo Gamarra Pacheco	No asistió / Justificada	No asistió / Justificada
6. Nayeli Magno Casimiro	Logrado	Logrado
7. Fernando Miguel Valerio	Logrado	Logrado
8. Ana Milagros Quispe Apastegui	Logrado	Logrado
9. Juan Segura Matta	Logrado	Logrado
10. Elizabeth Serna Barzola	Logrado	Logrado

Elaboración propia

Resumen de la ficha de metacognición #4

Alumno: Fernando Miguel

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy entretenido.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las actividades.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Que todos participen.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El no participar por culpa del internet

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Mucha información y autoestima alta.

6. Recomendaciones

Pues hacer que todos participen.

Alumna: Nayelly Magno

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Super bien.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Cambiarnos los nombres.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Todo bien por ahora.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Bailar.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Muchas risas.

6. Recomendaciones

Ninguna, todo bien.

Alumno: Alexander Balcázar Zenozain

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Intranquilo.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

El descanso.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

No sé cómo puedo mejorarlo porque todo me parece bien.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Casi todo porque no entendía las dinámicas debido a mi internet, que hacía que se escuchara entrecortado y otras en donde debía pararme, pero no tenía espacio para levantarme y la última que fue la de bailar, no lo hice porque no me gusta.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Aprendizaje, conocimiento, felicidad.

6. Recomendaciones

Ninguna

Alumna: Elizabeth Barzola

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Alegre.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

La animación de la señorita Stefanie.

3. ¿Cómo puedo mejorar el trabajo realizado?

Perdiendo la vergüenza.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Participar.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Perder la vergüenza y el miedo al ridículo.

6. Recomendaciones

Ninguna.

Alumna: Jayzuri Coello

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Normal.

2. ¿Qué es lo que más te gusto de la clase?

El interactuar con mis compañeros.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Participando más.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Perder el miedo al ridículo, ya que para mí es algo incómodo.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Un poco de conocimiento del clown.

6. Recomendaciones

No hay, creo que simplemente hay gente que le gusta el clown y a otros no.

4.2.5. Fase 2: Riéndome de mis defectos. Sesión de aprendizaje 5.

Sesión de aprendizaje virtual N° 5

Tabla 17

Sesión de aprendizaje N° 5.

Datos informativos					
Docente:	Gladys Stefanie Silva Obregón	Título:	“Riéndome de mis defectos”	Duración:	40 minutos
Área: Especialidad:	Arte y Cultura Arte Dramático	Grado y sección:	5to de secundaria	Fecha:	18 -11 -2021
Propósitos de aprendizaje					
Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos					
Capacidad:	Desempeño	Contenido	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación	
Aplica procesos creativos	Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que va a utilizar de acuerdo con sus intenciones.	Propiciar juegos de escucha	Nombrar palabras de animales con nuestra primera letra de nuestro nombre mediante juegos de interacción y mirada para tener mayor concentración, retención y memoria activa.	Lista de cotejo	
				Estrategia de retroalimentación	
				Creación de un rap	
Enfoque transversal	Valores	Actitudes			
Enfoque de igualdad de género.	Voluntad	Decido y expreso mi sentir sin prejuicios sociales.			
Secuencia didáctica					
	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje		Tiempo	Materiales, herramientas y recursos TIC

<p style="text-align: center;">Inicio</p>		<p>La profesora indicará las reglas de convivencia virtual a través del Zoom y hará estrategia de atención como refranes incompletos “Camarón que se duerme...”. En esta clase vamos a soltar el miedo y la vergüenza haciendo cosas diferentes. Hay que recordar las reglas del juego: mirada, escucha, verdad y disfrute.</p> <p>De allí se les pedirá que puedan prender su cámara para activarnos corporalmente, masajes por todo el cuerpo. Luego, haremos calentamiento vocal en el que tomaremos consciencia de nuestra respiración diafragmática al inhalar (vamos a inflar la barriga) como si fuera un globo y al exhalar (vuelve en sí). Además, repetiremos la palabra “Ma” ... “Ma” ... “Ma” (3 VECES).</p> <p>Luego, la palabra “Cu” ... “Cu” ... “Cu” (3 VECES). Asimismo, la palabra “Ah-ah” ... “Ah-ah” ... “Ah-ah” ... (3 VECES) y resonaremos con la letra “R” durante tres veces como si fuéramos “caballos, relinchando” y por último la palabra “Bu” ... “Bu” ... “Bu” ... (3 VECES).</p> <p>Estrategia de activación</p> <p>Dinámica de atención: se les indicará a los alumnos una actividad con relación a la concentración y memoria activa de un 1 limón, ½ limón, 5 limones.</p>	<p>10 minutos</p>	<p>APP ZOOM Lista de cotejo Música Cuaderno de apuntes Lapiceros (negro o azul) Tambor Ropa cómoda Nariz roja de payaso Palitos de tempo Gorros</p>
---	--	--	-------------------	--

	<p>“Emoticones de monitos” La profesora indicará la actividad de los monos de no escucho, no hablo y no veo y con el juego de la mirada nos pondremos de acuerdo que sean gestos similares para tener mayor retención y atención. También se implementarán gestos o algún movimiento en el que se sigue al líder, imaginando que son entrenadores profesionales de diferentes países. Cada alumno tendrá un tiempo para ejecutar un movimiento cotidiano o extra cotidiano. “Los saludos mentirosos” Todo el grupo camina por el espacio. La profesora indica que cuando dé una palmada, cada persona encontrará con un amigo (a) que no ve hace cinco minutos. Entonces, el grupo se divide en parejas y comienzan a contarse lo que les ha ocurrido en esos cinco minutos con la condición de que todo lo que cuenten sea mentira. Al cabo, de un rato, la profesora indica que se despidan de las amistades porque se tienen que ir. Vuelve a caminar todo el grupo hasta que otra vez la palmada. A cada palmada, aumentará el tiempo que no ven a la otra persona: cinco horas, cinco días, cinco semanas, cinco meses, cinco años, cincuenta años, cinco siglos, siempre contando mentiras y añadiendo alguna pauta nueva como una sensación o una emoción. “El círculo armonioso” Todo el grupo está de pie, en círculo. Una persona comienza a realizar un movimiento que repetirá hasta el final del juego, acompañado de un sonido rítmico con la boca, con una determinada frecuencia. Cuando están plenamente instalados el movimiento y el sonido y son claros para todo el grupo, la persona de al lado comenzará a instalar igualmente otro movimiento y otro sonido, con la condición de que sean armoniosos con los de la primera, pero diferentes. Así, sucesivamente hasta que todo el grupo está implicado en la sinfonía que se ha creado de forma improvisada. A partir de ahí, existen varias posibilidades para jugar. “Juego de roles de profesiones” Se van a efectuar diferentes situaciones de improvisaciones e interpretaciones de roles de profesiones o vocaciones como ingeniería ambiental, cocinero, doctor, administrador, abogado infectólogo, cobrador, músico y psicólogo animal. Cada grupo se pondrá de acuerdo en demostrar la decisión del adolescente del presente al futuro. Uno puede ser la madre o padre y el otro el acompañante o amigo que le ayudará a tomar una decisión.</p>	15 minutos	
--	--	------------	--

Cierre		Para finalizar esta clase vamos a mostrar nuestra línea de tiempo y en una sola frase u oración con que nos podemos quedar. Asimismo, se realizará una música creada por nosotros mismos. Por ejemplo: Risa por aquí... mis defectos por allá, me rio mucho de mí y disfruto de ti... ¡Oh yeahh!	10 minutos	
--------	--	--	------------	--

Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO #5

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Área: Arte y Cultura

Especialidad: Arte Dramático

Grado: 5to de secundaria

Sesión#5: “Riéndome de mis defectos”

Propósito de aprendizaje:

Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas- culturales

Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes artísticos.

Tabla 18

Evaluación de la sesión N° 5.

Criterios por evaluar	Ejecuta estrategias de activación corporal con juegos de exploración como “Emoticones” “El árbitro dice...” “1 limón ½ limón...” para optimizar la escucha activa.	Desarrolla una improvisación de juego de roles como “Variedad de profesiones” y “El círculo armonioso” para sociabilizar y generar trabajo en equipo.
N° Nombres y apellidos	Logrado / No logrado	Logrado / No logrado
1. Victoria Aguilar Herrera	No logrado	No logrado
2. Brad Apcho Alarcón	Logrado	Logrado
3. Alexander Balcázar Zenozain	No logrado	No logrado
4. Nayeli Coello Cajavilca	Logrado	Logrado
5. Rocío del Cielo Gamarra Pacheco	Logrado	Logrado
6. Nayeli Magno Casimiro	No asistió	No asistió
7. Fernando Miguel Valerio	Logrado	Logrado
8. Ana Milagros Quispe Apastegui	Logrado	Logrado
9. Juan Segura Matta	Logrado	Logrado
10. Elizabeth Serna Barzola	Logrado	Logrado

Resumen de la ficha de metacognición #5

Alumna: Jayzuri Nayelli Coello Cajavilca

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Bien, fue divertido.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Interactuar.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Aprovechar más el tiempo sin pasarse de la hora, ya que la hora termina a las 2 y 15, según el horario del colegio.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El trabajo con compañeros que no aportaron.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Un poco más de facilidad para interactuar.

6. Recomendaciones

Permitir que las personas hagan sus grupos, nos conocemos y sabemos quiénes no trabajan. Aunque también puede ser un arma de doble filo.

Alumna: Rocío Gamarra

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Me sentí bien.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las dinámicas.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Participando.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Logré entender todo fácilmente.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

La escucha activa.

6. Recomendaciones

Poner algunas canciones.

Alumno: Alexander Balcázar Zenozain

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Intranquilo y perdido porque no entendía algunas dinámicas y no sabía qué hacer o qué decir y preferí quedarme callado

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Fueron dos cosas: “El árbitro dice” y el rap al final.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Explicando en qué consisten las dinámicas que presenta la profesora en cada clase.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Casi todo porque hubo partes en donde no escuchaba y tuve algunos problemas al intentar encender mi cámara.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Atención, escucha activa, coordinación, improvisación y alegría.

6. Recomendaciones

Ninguna.

Alumno: Fernando Guillermo Miguel Valerio

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy cómodo.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las actividades y el mensaje que nos dan.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Con más colaboración.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Imaginar la situación.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Mucho conocimiento.

6. Recomendaciones

Todo está piola.

Alumna: Ana Milagros Quispe Apastegui

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Se sintió divertido y me siento bien realizando las actividades.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Me gustó cuando la miss nos dividió en grupos y pudimos crear escenas.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Siendo más creativa e improvisando más.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

No me pareció nada difícil.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Me llevé de la sesión la improvisación en equipo.

6. Recomendaciones

Crear más grupos en Zoom para poder interactuar.

Alumna: Elizabeth Serna Barzola

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Alegre con las dinámicas.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las actividades empleadas en clase.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Soltarme más.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Nada.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Hay buenos intérpretes en la clase

6. Recomendaciones

En la siguiente clase puede poner “Afrodita”, la diosa griega destripando la historia.

Alumno: Juan Diego Segura Matta

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy bien.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las dinámicas en grupo.

Con más entusiasmo por parte mía.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Nada.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Memoria y prestar mucha atención.

6. Recomendaciones

Más dinámicas en grupo.

4.2.6. Fase 2: “Fracasando sin roche”. Sesión de aprendizaje 6.

Sesión de aprendizaje virtual n° 6

Tabla 19

Sesión de aprendizaje N° 6

Datos informativos					
Docente:	Gladys Stefanie, Silva Obregón	Título:	“Fracasando sin roche”	Duración:	40 minutos
Área: Especialidad:	Arte y Cultura Arte Dramático	Grado y sección:	5to de secundaria	Fecha:	25/11/2021
Propósitos de aprendizaje					
Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos					
Capacidad:	Desempeño	Contenido	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación	

Aplica procesos creativos	Selecciona los formatos de sus proyectos tomando en cuenta sus propósitos para potencia el efecto que espera generar.	Ejercicios del rincón de los fracasados en modo payaso (Acción reacción)	Adivinar la historia que tu compañero narra con su cuerpo para que tú comprendas cómo pasó su día antes de entrar a este espacio.	Lista de cotejo
				Estrategia de retroalimentación
				Concurso de baile
Enfoque transversal	Valores	Actitudes		
Enfoque de igualdad de género.	Confianza	Asumir riesgos y reconocer los méritos del equipo.		
Secuencia didáctica				
	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Tiempo	Materiales, herramientas y recursos TIC
Inicio		<p>La profesora indicará las reglas de convivencia virtual a través del Zoom y hará la estrategia de activación haciendo un chiste: “¿Ustedes saben cuál es el colmo de un payaso? Tirarse pedos de colores” y riéndose de sí misma. En esta clase seguiremos aprendiendo juntos a perder el miedo y la vergüenza. Recordaremos las reglas del juego: mirada, escucha, verdad y disfrute. De allí haremos calentamiento corporal y vocal en el que tomaremos conciencia de nuestra respiración diafragmática al inhalar (vamos a inflar la barriga) como si fuera un globo y al exhalar (vuelve en sí). Además, repetiremos la palabra “Ma” ... “Ma” ... “Ma” (3 VECES) Luego, la palabra “Cu” ... “Cu” ... “Cu” (3 VECES) Asimismo, la palabra “Ah-ah”. “Ah-ah” ... “Ah-ah” ... (3 VECES) y resonaremos con la letra “R” durante tres veces como si fuéramos “caballos, relinchando y por último la palabra “Bu” ... “Bu” ...” Bu” ... (3 VECES)</p>	10 minutos	<p>APP ZOOM Lista de cotejo Música (mix de canciones) Cuaderno de apuntes Lapiceros Ropa cómoda Indumentarios de vestuario Nariz roja de payaso Traer un objeto</p>

	<p>“Concéntrate con presencia” Escoge a dos personas para observar detenidamente en qué lugar se encuentran, qué vestuario utilizan y qué están haciendo. El objetivo de esta dinámica es tener concentración y atención con la mirada.</p> <p>“Concurso de canciones” Se forman dos equipos. En un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera. Tan pronto lo haga, son ellos los que proponen la palabra para entonar la otra canción, basta solo con empezarla.</p> <p>“El concurso” Los payasos han preparado un poema, una canción o cualquier otra cosa que implique una habilidad o capacidad. Llevan largo tiempo haciéndolo y, por fin, llega su gran oportunidad. Llegan ante el público y hacen lo que ha ensayado, canción, poema, rutina circense... Cuando han terminado, salen. Es importante entrar con un estado emocional claro: alegría, miedo, vergüenza, confianza, excitación. Observar y vivir la reacción del público, es decir, el éxito o fracaso de su interpretación y salir de escena con la emoción que ello le produce. Exploración con el objeto: ¿Qué es! Textura-color-forma Función real - Función inversa Taza sirve para tomar café - Es un teléfono imaginario. Adelante el objeto ¿Qué emoción les produce al observar el objeto? Meditación de introspección: Cerrar los ojos/ breve viaje Preguntas concretas: ¿Dónde estabas? ¿Con quién estabas? ¿Qué aroma tenía? ¿Era de día o de noche? Tres voluntarios para que hagan un sketch o una impro con su objeto en la que haya inicio, conflicto final... El error es parte del aprendizaje, lánzate, confía y entrégate.</p>	15 minutos	
--	--	------------	--

Cierre		Concurso de baile en modo payaso con diferentes sonidos, canciones y movimientos exagerados de un nivel del 1 al 5.	10 minutos	
--------	--	---	------------	--

Elaboración propia.

Lista de cotejo #6

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Área: Arte y Cultura

Especialidad: Arte Dramático

Grado: 5.to de secundaria

Sesión#6: “Fracasando sin roche”

Propósito de aprendizaje:

Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas- culturales

Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes artísticos.

Tabla 20

Evaluación de la sesión N° 6

Criterios por evaluar	Practica la atención con tu objeto favorito a través de juegos de acción- reacción como “Yo te elijo” “Función adversa de mil formas” “Meditación de introspección” para explorar tu parte lúdica.	Prepara tu rutina de payaso con juegos de interacción “Concurso de charadas”, “Concurso de dramaturgia” para lograr toma de decisiones
N° Nombres y apellidos	Logrado / No logrado	Logrado / No logrado
1. Victoria Aguilar Herrera	No asistió	No asistió
2. Brad Apcho Alarcón	No logrado - Problemas de internet	Logrado
3. Alexander Balcázar Zenozain	No logrado- Problemas de internet	Logrado
4. Nayeli Coello Cajavilca	Logrado	Logrado
5. Rocío del Cielo Gamarra Pacheco	Logrado	Logrado
6. Nayeli Magno Casimiro	No asistió- Asuntos de salud	No asistió- Asuntos de salud
7. Fernando Miguel Valerio	No asistió- Asuntos personales	No asistió- Asuntos personales
8. Ana Milagros Quispe Apastegui	Logrado	Logrado
9. Juan Segura Matta	No asistió- Asuntos de salud	No asistió- Asuntos de salud
10. Elizabeth Serna Barzola	Logrado	Logrado

Elaboración propia

Resumen de la ficha de metacognición #6

Alumna: Elizabeth Serna Barzola

1. ¿Cuál es tu nombre clown y por qué has elegido ese sobrenombre?

Elly, lo elegí porque muchos me llaman así.

2. ¿Qué es el fracaso para ti?

Es algo del que se puede aprender.

3. ¿Cuál es tu miedo? O ¿a qué le temes?

A las alturas.

4. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Tranquila.

5. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

La buena vibra.

6. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Trabajando más en mi comunicación social.

7. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Nada.

8. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Alegría.

Alumna: Jayzuri Nayelli Coello Cajavilca

1. ¿Cuál es tu nombre clown y por qué has elegido ese sobrenombre?

Komi, no se me ocurría nada y recordé uno de los animes que se están emitiendo todos los miércoles y me acorde de KOMI- SAM

2. ¿Qué es el fracaso para ti?

Fallar en algo en lo que me propuse hacer

3. ¿Cuál es tu miedo? O ¿a qué le temes?

Un poco a la oscuridad.

4. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Fue divertido y entretenido.

5. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Improvisar e interactuar con los demás

6. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Sería bueno que se pidieran los materiales un poco más de tiempo y no solo un día antes, para poder conseguirlos.

7. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Creo que no hubo nada que fuera muy dificultoso.

8. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Diversión y un sentimiento de relajación.

4.2.7. Fase 3: “Integración en conjunto”. Sesión de aprendizaje 7.

Sesión de aprendizaje virtual n° 7

Tabla 21

Sesión de aprendizaje N° 7

Datos informativos					
Docente:	Gladys Stefanie Silva Obregón	Título:	“Integración en conjunto”	Duración:	40 minutos
Área: Especialidad:	Arte y Cultura Arte Dramático	Grado y sección:	5to de secundaria	Fecha:	02/12/2021
Propósitos de aprendizaje					
Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.					
Capacidad:	Desempeño	Contenido	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación	
Aplica procesos creativos	Evalúa el impacto de sus proyectos en él mismo y en los demás.	Creación del parlamento del texto. Improvisación de dificultades.	Ejecuta una canción de manera extra cotidiana con sonidos onomatopéyicos.	Lista de cotejo	
			Observa la forma de caminar y realiza diferentes acciones mediante juegos de roles para imitar y exagerar los comportamientos externos del otro.	Estrategia de retroalimentación “Mini-Tiktok en modo clown.”	
Enfoque transversal	Valores	Actitudes			
Enfoque de igualdad de género.	Responsabilidad	Mostrar constancia y esfuerzo en el trabajo escolar.			
Secuencia didáctica					
	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje		Tiempo	Materiales, herramientas y recursos TIC

Inicio	<p>La profesora indicará las reglas de convivencia virtual a través del Zoom y hará la estrategia de activación “Crema mágica”. Vamos a imaginar que tenemos una crema imaginaria de colores que tiene mucho brillo. De allí cerraremos los ojos y vamos a untar en toda la parte de nuestro cuerpo, imagínense cómo su brazo va quedando de brillante, en el cuello, en los cachetes, oídos ¡Ay, ¡qué suavcito se siente! Y así nos sentiremos mejor. En esta clase seguiremos aprendiendo juntos a perder el miedo y la vergüenza. Recordaremos las reglas del juego: mirada, escucha, verdad y disfrute. De allí haremos calentamiento vocal en el que tomaremos conciencia de nuestra respiración diafragmática al inhalar (vamos a inflar la barriga) como si fuera un globo y al exhalar (vuelve en sí). Además, repetiremos la palabra “Ma” ...” Ma” ... “Ma” (3 veces) Luego, la palabra “Cu” ...” Cu” ...” Cu” (3 VECES). Asimismo, la palabra “Ah-ah” ... “Ah-ah” ...” Ah-ah” ... (3 veces) y resonaremos con la letra “R” durante tres veces, como si fuéramos “caballos” y por último la palabra “Bu” ...” Bu” ...” Bu” ... (3 veces).</p>	10 minutos	<p>Zoom Lista de cotejo Música Cuaderno de apuntes Lapiceros Ropa cómoda Indumentarios de vestuario Nariz roja de payaso Cuentos clásicos Imágenes de animales</p>
--------	--	------------	---

Desarrollo		<p>“El análisis del texto” Tres payasos escuchan a la profesora, leer un texto lo más técnico o farragoso posible en su vocabulario o en sus contenidos. Posteriormente, cada clown ha de explicar con palabras más sencillas cuales son los conceptos más importantes de lo que se ha leído.</p> <p>“El documental de la 2” Dos payasos vienen a ofrecer al público una charla informativa sobre ritos, costumbres, animales o plantas de cualquier país del mundo. Uno de ellos es el encargado de explicar y el otro de poner imágenes, como ocurre en los documentales de la televisión. Al comenzar el ejercicio, es el que narra quien tiene la iniciativa que el ilustrador ha de seguir. Después, este esquema puede cambiarse y ser el ilustrador el que dé ideas al que narra, a medida que vaya accionando.</p> <p>El país será propuesto en el momento de comenzar el ejercicio por el formador o compañeros. Es importante que el narrador adopte un estilo apasionado, tipo “Feliz Rodríguez de la Fuente”, nada de voces y tonos aburridos. Ya se sabe que el clown siempre debe transmitir entusiasmo.</p> <p>“El cuento colectivo” La persona que narra y hace comienza de cero, con una frase como “Había una vez...”. A partir de ahí, va narrando y haciendo al mismo tiempo lo que cuenta. Los demás intervienen cuando es necesario para interpretar otros personajes que aparezcan en la historia, así como todo tipo de animales, objetos y elementos en general. Por ejemplo, se puede representar tanto un reloj de pared o una silla, que solo necesita una persona, como una puerta hecha entre dos, o un bosque o un vertedero, que probablemente precisará la participación de todas. Cuando esos personajes terminan su presencia en la historia, los payasos salen hasta que vuelvan a ser necesarios para hacer nuevos personajes. De esa manera la historia se va creando colectivamente.</p>	15 minutos	
Cierre		La profesora mostrará un “Mini-Tik Tok en modo clown” de Cerebro y Pinky para que los alumnos lo tomen de referencia y lo envíen en el Drive.	10 minutos	

Elaboración propia.

Lista de cotejo #7

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Área: Arte y Cultura

Especialidad: Arte Dramático

Grado: 5to de secundaria

Sesión#7: “Integración en conjunto”

Propósito de aprendizaje:

Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Capacidad: Aplica procesos creativos.

Tabla 22

Evaluación de la sesión N° 7.

Criterios por evaluar	Ensayo la rutina de payaso con juegos de ensayo-error. “Activación corporal” “El espejo” “dibujante7clown” para mostrar tu vulnerabilidad	Comparte saberes con juegos de interrelación “El análisis de textos” “El documental del 2” “El cuento colectivo” para ser autentico.
N° Nombres y apellidos	Logrado / No logrado	Logrado / No logrado
1. Victoria Aguilar Herrera	No logrado	No logrado
2. Brad Apcho Alarcón	No logrado – Retos familiares	Logrado
3. Alexander Balcázar Zenozain	No logrado- Problemas de internet	Logrado
4. Nayeli Coello Cajavilca	Logrado	Logrado
5. Rocío del Cielo Gamarra Pacheco	No asistió	No asistió
6. Nayeli Magno Casimiro	Logrado	Logrado
7. Fernando Miguel Valerio	No asistió	No asistió
8. Ana Milagros Quispe Apastegui	Logrado	Logrado
9. Juan Segura Matta	Logrado	Logrado
10. Elizabeth Serna Barzola	Logrado	Logrado

Elaboración propia

Resumen de la ficha de metacognición #7

Alumna: Ana Milagros Quispe Apaestegui

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy bien.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

La creación de grupos para armar una historia.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Tal vez, proponiendo más ideas.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Nada, la verdad.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Me llevé imaginación y creatividad que se puede usar para crear un cuento.

6. Recomendaciones

Que haya más variación de grupos.

Alumno: Alexander Balcázar Zenozain

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Tranquilo.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las dinámicas.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Creo que el trabajo está bien y no necesito mejorar.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Algunas dinámicas que no podía realizar como hacer la nariz clown.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Las historias, las risas, prestar atención y muchas más cosas que nos enseñó la profesora.

6. Recomendaciones

Ninguna.

Alumna: Jayzuri Nayelli Coello

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Relajada.

2. ¿Qué es lo que más te gusto de la clase?

Las actividades.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Creando actividades más entretenidas.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Formar equipo con personas que no participan.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Alegría.

6. Recomendaciones

Creo que no necesito de mejorías.

Alumna: Elizabeth Serna Barzola

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Me sentí normal.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

La buena vibra.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Ayudando a mis compañeros a participar.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Nada.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Felicidad.

6. Recomendaciones

Opino que no es indispensable agregar una recomendación.

4.2.8. Fase 3: “Payalízate”. Sesión de aprendizaje 8.

Sesión de aprendizaje virtual n° 8

Tabla 23

Sesión de aprendizaje N° 8

Datos informativos					
Docente:	Gladys Stefanie Silva Obregón	Título:	“Payalízate”	Duración:	40 minutos
Área: Especialidad:	Arte y Cultura Arte Dramático	Grado y sección:	5to de secundaria	Fecha:	09/12/2021
Propósitos de aprendizaje					
Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.					
Capacidad:	Desempeño	Contenido	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación	
Aplica procesos creativos	Registra lo aprendido en el proceso y en la presentación de sus proyectos para aplicarlo en nuevos emprendimientos.	Inclusión de los gags visuales y auditivos en el video.	Escoge audios, música o efectos sonoros con el aplicativo Filmora 9 para generar contenidos y transiciones de movimientos en tus videos de 30 segundos.	Lista de cotejo	
				Estrategia de retroalimentación	
				Padlet	
Enfoque transversal	Valores	Actitudes			
Enfoque de igualdad de género	Tolerancia	El respeto íntegro hacia el otro, hacia sus ideas, prácticas o creencias, independientemente de que sean diferentes de las nuestras.			
Secuencia didáctica					
	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje		Tiempo	Materiales, herramientas y recursos TIC

Inicio		La profesora indicará las reglas de convivencia virtual a través del Zoom y hará la estrategia de activación: juego de cámara (stop/ fotografía) En esta clase seguiremos aprendiendo juntos a perder el miedo y la vergüenza. Las reglas del juego: mirada, escucha, verdad y disfrute.	10 minutos	
Desarrollo		“Juego del armado del monstruo” Vamos a componer un animal raro que tiene un nombre, extremidades superiores (boca, brazos) y extremidades inferiores (patas). El monstruo va a caminar, descansar, alimentarse y hacer sus necesidades. “Presentación de las rutinas” Prepara un espacio adecuado y pertinente para grabar tu rutina de payaso con tu Tablet, celular o laptop para realizar tu muestra payasesca.	15 minutos	Zoom Lista de cotejo Música Cuaderno de apuntes Lapiceros Ropa cómoda Indumentarios de vestuario Nariz roja de payaso
Cierre		PADLET: Se creará un Padlet para que los alumnos comenten qué aprendizajes les dejó la asignatura.	10 minutos	

Elaboración propia.

Lista de cotejo #8

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Área: Arte y Cultura

Especialidad: Arte Dramático

Grado: 5to de secundaria

Sesión#8: “Payalízate con tus miedos”

Propósito de aprendizaje:

Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Capacidad: Aplica procesos creativos.

Tabla 24

Evaluación de la sesión N° 8.

Criterios por evaluar	Demuestra la aceptación con juegos de complicidad “Cámara” “Armado de monstruo” para mostrar tal y como eres.	Ensayo tu rutina de payaso con tu imaginación para dejar fluir tu esencia.
N° Nombres y apellidos	Logrado / No logrado	Logrado / No logrado
1. Victoria Aguilar Herrera	No logrado	Logrado
2. Brad Apcho Alarcón	Logrado	Logrado
3. Alexander Balcázar Zenozain	Logrado	Logrado
4. Nayeli Coello Cajavilca	Logrado	Logrado
5. Rocío del Cielo Gamarra Pacheco	Logrado	Logrado
6. Nayeli Magno Casimiro	Logrado	Logrado

7. Fernando Miguel Valerio	Logrado	Logrado
8. Ana Milagros Quispe Apastegui	Logrado	Logrado
9. Juan Segura Matta	Logrado	Logrado
10. Elizabeth Serna Barzola	Logrado	Logrado

Elaboración propia

Resumen de la ficha de metacognición #8

Alumno: Fernando Guillermo Miguel Valerio

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Me sentí muy cómodo y entretenido.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las actividades

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Que todos apoyen en las actividades.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Nada.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Aprendizaje.

6. Recomendaciones

Ninguna.

Alumno: Juan Diego Segura Matta

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy feliz.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las dinámicas.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Poniéndole más ganas, realizando las dinámicas.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El no tener los materiales necesarios.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Me llevé muy bien con todos.

6. Recomendaciones

Promover a los estudiantes a ser sinvergüenzas y perder el miedo al ridículo.

Alumno: Brad Apcho

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Desestresado.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

La forma de conexión con mis compañeros.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

La coordinación en equipo.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El no poder prender la cámara, ya que mi hermano lo necesitaba.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Sabiduría.

6.Recomendaciones

Nunca dejar de hacer lo que realmente te apasiona.

Alumna: Ana Milagros Quispe Apaestegui

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy bien.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

La finalización del taller.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Ejecutando con imaginación las actividades.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

No encontré nada con dificultad, todo estuvo muy divertido.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Coordinación y comunicación con mis compañeros.

6.Recomendaciones

Mejorar la asertividad en mí.

Alumna: Jayzuri Nayelli Coello Cajavilca

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Bien, fue entretenido.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

La variedad de las dinámicas.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Que en un futuro las clases sean opcionales.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El tiempo, era el último curso; tenía hambre y sueño.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

La alegría de la miss y todo lo que aprendí en todas las clases.

6.Recomendaciones

Ninguna, la verdad, me gusto bastante la manera de enseñar de la miss.

Alumna: Nayelli Magno Casimiro

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Muy feliz.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

El trabajo en equipo.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Todo excelente, no hay nada que mejorar.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Las sonrisas y la complicidad de las miradas.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Reír más y estresarme menos.

6.Recomendaciones

Que a un futuro implementen estos cursos de una manera opcional y presencial.

Alumna: Victoria Aguilar Herrera

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Me distraje y solo me enfocaba en la profesora y en las actividades que hacía para soltarme más y tener confianza con mis compañeros.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

El juego de crear historias libres.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Ser sinvergüenza en la participación.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

La palabra mágica que se ponía en cada clase y la mía siempre fue felicidad y agradecimiento.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

Sonrisas y disfrute.

6.Recomendaciones

Muchas gracias, miss, por las enseñanzas.

Alumno: Alexander Balcázar Zenozain

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Tranquilo.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las dinámicas.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Nada.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

El espacio de trabajo era muy pequeño y me dificultó en las acciones

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

La risa cura las enfermedades.

6.Recomendaciones

Muchas gracias por todo.

Alumna: Elizabeth Serna

1. ¿Cómo te sentiste realizando las actividades?

Entretenida.

2. ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

Las dinámicas.

3. ¿Cómo puedes mejorar el trabajo realizado?

Nada.

4. ¿Qué fue lo más dificultoso de las actividades realizadas?

Salir de mi zona de confort y perder el miedo al ridículo.

5. ¿Qué te llevaste de la sesión?

La experiencia adquirida por la miss y la convivencia con mis compañeros.

6.Recomendaciones

No sé qué recomendar, pero muchas gracias por la paciencia y por todo lo aprendido mutuamente.

4.3. Prueba de entrada

PRUEBA DE ENTRADA

Alumna (o)..... Grado:

Fecha: /..... /.....

Profesora: Gladys Stefanie Silva Obregón

Lee cada uno de los ítems y marca con una "X" según creas que la frase representa lo que sueles hacer, según la siguiente calificación:

(1) Me sucede pocas veces

(2) Me sucede algunas veces

(3) Me sucede a veces

(4) Me sucede muchas veces

Tabla 25*Preprueba de habilidades sociales*

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3	4
DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN DEL OTRO					
INDICADOR: EMPATÍA					
1	Yo ayudo a que los demás se conozcan entre sí.				
2	Yo intento comprender el enfado de la otra persona.				
3	Yo pido disculpas a los demás por haber hecho algo malo.				
4	Yo explico con claridad a los demás cómo hacer una tarea en específico.				
INDICADOR: ESCUCHA ACTIVA					
1	Yo planifico la mejor forma para exponer mi punto de vista antes de una situación.				
2	Yo resuelvo lo que necesito saber y cómo conseguir la información.				
3	Yo escucho a los demás antes de dar mi punto de vista.				
INDICADOR: COMPRENSIÓN					
1	Yo encuentro otra forma para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearme.				
2	Yo intento llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien.				
3	Yo comprendo la razón por la que mi compañero ha fracasado en una determinada situación y le aliento para que la próxima tenga éxito.				
4	Yo siempre entiendo asertivamente lo que los demás me quieren decir.				
DIMENSIÓN: AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES					
INDICADOR: AUTOCONTROL					
1	Yo suelo perder el control cuando me emociono.				
2	Yo resuelvo la sensación de miedo iniciando una nueva actividad interesante.				
3	Yo reconozco si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo mi control.				
4	Yo intento reconocer las emociones que experimento.				
INDICADOR: AUTODISCIPLINA					
1	Yo soy constante en lo que me propongo.				
2	Yo controlo mi carácter de modo que no se me “escape las cosas de la mano”				
3	Yo reconozco las emociones como el enojo y la tristeza.				
4	Yo elijo la mejor forma para integrarme en un grupo o para participar en una determinada actividad				
5	Yo presto atención a las instrucciones y pido explicaciones si no entiendo algo.				
INDICADOR: AUTOCONOCIMIENTO					

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3	4
1	Yo hago alguna actividad que me ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido.				
2	Yo tomo decisiones realistas sobre lo que soy capaz de realizar antes de comenzar una tarea.				
3	Yo soy consciente cuando me han dejado de lado en alguna actividad, y, luego, hago algo para sentirte mejor en ese momento.				
4	Yo pienso porqué estoy asustado y hago algo para disminuir mi miedo.				
INDICADOR: SENSACIÓN DE LOGRO					
1	Yo consigo lo que propongo.				
2	Yo reconozco cuando me está yendo bien.				
3	Yo suelo dar buena opinión a los demás.				
4	Yo siempre felicito los logros de los demás.				
DIMENSIÓN ASERTIVIDAD					
INDICADOR: RESPETO POR SÍ MISMO					
1	A mí me disgusta mostrar mis defectos.				
2	Yo me comporto de modo diferente de lo que soy.				
3	Yo defiendo mis derechos dando a conocer mi punto de vista a los demás.				
INDICADOR: RESPETO POR LOS DEMÁS					
1	Yo persuado a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona.				
2	Yo hablo con otras personas sobre temas que nos interesan a ambos.				
3	Yo a veces me burlo de los comentarios que hacen mis compañeros.				
4	Yo presto atención a la persona que me está hablando y hago un esfuerzo para comprender lo que está diciendo.				
5	Yo manifiesto mi sentir a los demás que han tratado injustamente a un amigo.				
INDICADOR: HABLAR DIRECTO					
1	Yo, cuando estoy en conflicto, suelo reaccionar impulsivamente.				
2	Yo me doy a conocer a los demás por propia iniciativa.				
INDICADOR: EXPRESIÓN DE IDEAS PROPIAS					
1	Yo tengo temor a que se burlen de mí cuando hablo de mi sentir.				
2	Yo siempre digo lo que pienso.				
3	Yo digo que me gusta algún aspecto positivo de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.				

Elaboración propia

4.3.1. Resultados directos en la preprueba.

Tabla 26

Puntajes directos obtenidos por los estudiantes en la preprueba.

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Valores	Brad Pecho	Elizabeth Serna	Fernando Valerio	Flavio Huamani	José Flores	Nayeli Coello	Nayeli Magno	Milagros Quispe	Rocío Gamarra	Victoria Aguilar		
COMPRESIÓN DEL OTRO	EMPATÍA	Yo ayudo a que los demás se conozcan entre sí.	1	1		1	1		1		1		1		
			2		2			2		2		2		2	
			3												
			4												
		Yo Intento comprender el enfado de la otra persona.	1				1		1					1	
			2	2	2	2		2		2		2	2		2
			3												
			4												
		Yo pido disculpas a los demás por haber hecho algo malo.	1	1				1				1		1	1
			2		2	2		2	2		2		2		
			3												
			4												
		Yo explico con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica.	1	1						1		1	1		
			2		2	2	2	2		2				2	2
			3												
			4												
	ESCUCHA ACTIVA	Yo planifico la mejor forma para exponer mi punto de vista antes de una situación problemática.	1	1	1			1		1				1	
			2			2		2		2		2	2	2	
			3												
			4												
		Yo resuelvo lo que necesito saber y cómo conseguir la información.	1	1				1			1			1	
			2		2	2		2		2		2	2		2
			3												
			4												
		Yo escucho a los demás antes de dar mi punto de vista.	1		1					1				1	
			2	2		2	2	2		2	2	2	2		2
			3												
			4												
COMPRESIÓN N	Yo encuentro otra forma para resolver situaciones difíciles sin	1								1		1			
		2	2	2	2		2	2		2			2		
		3					3								
		4													

AUTORREGULACION DE EMOCIONES		tener que pelearme.													
		Yo intento llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien	1	2	1			1		1	1		1		
			2			2	2		2			2			
			3												
			4												
		Yo comprendo la razón por la que mi compañero ha fracasado en una determinada situación y le aliento para que la próxima tenga éxito.	1	1		1			1	1	1	1			
			2		2		2	2					2		
			3												
			4												
		Yo siempre entiendo asertivamente lo que los demás me quieren decir.	1		1		1				1	1			
			2	2		2		2	2	2			2		
			3												
	4														
	AUTODISCIPLINA		Yo suelo perder el control cuando me emociono.	1	1	1		1			1		1		
				2			2		2	2		2		2	
				3											
4															
Yo resuelvo la sensación de miedo iniciando una nueva actividad interesante.			1		1			1		1	1	1			
			2	2		2	2		2				2		
			3												
			4												
Yo reconozco si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo mi control.			1		1	1	1		1		1	1	1		
			2	2				2		2					
			3												
			4												
Yo elijo la mejor forma para integrarme en un grupo o para participar en una determinada actividad.	1	1	1						1	1					
	2			2	2	2	2	2			2				
	3														
	4														
		Yo soy constante en lo que me propongo.	1		1			1		1	1	1			
			2	2		2	2		2				2		
			3												
			4												
			1	1		1	1	1	1						

	AUTOCONOCIMIENTO	Yo controlo mi carácter de modo que no se me “escape las cosas de la mano”.	2		2		2					2	2
			3										
			4										
		Yo reconozco el enojo y la tristeza.	1	1	1			1		1		1	
			2			2	2		2		2		2
			3										
			4										
		Yo elijo la mejor forma para integrarme en un grupo o para participar en una determinada actividad.	1		1		1	1	1		1	1	1
			2	2		2				2			
			3										
			4										
	Yo presto atención a las instrucciones y pido explicaciones si no entiendo algo.	1		1		1				1		1	
		2	2		2		2	2	2		2		
		3											
		4											
	AUTOCONOCIMIENTO	Yo hago alguna actividad que me ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido.	1				1	1	1			1	
			2	2	2	2				2	2		2
			3										
			4										
Yo tomo decisiones realistas sobre lo que soy capaz de realizar antes de comenzar una tarea.		1		1				1		1		1	
		2	2		2	2	2		2		2		
		3											
		4											
Yo soy consciente cuando me han dejado de lado en alguna actividad y, luego, hago algo para sentirte mejor en ese momento.		1	1	1			1	1		1	1		
		2			2	2			2			2	
		3											
		4											
Yo pienso porqué estoy asustado y hago algo	1	1	1		1	1			1		1		
	2			2			2	2		2			
	3												

	SENSACIÓN DE LOGRO	para disminuir mi miedo.	4											
		Yo consigo lo que me propongo.	1					1	1		1	1	1	
			2	2		2	2			2				
			3		3									
			4											
		Yo reconozco cuando me está yendo bien.	1				1	1		1	1	1	1	
			2	2		2			2					
			3		3									
			4											
		Yo entrego buena opinión a los demás.	1				1			1		1		
			2	2	2	2		2	2		2		2	
			3											
			4											
		Yo siempre felicito a los demás cuando logran sus objetivos.	1	1			1			1		1		
			2		2	2		2	2		2		2	
			3											
	4													
	ASERTIVIDAD	RESPECTO POR SÍ MISMO	A mí me disgusta mostrar mis defectos.	1	1				1		1		1	1
				2		2	2	2		2		2		
				3										
4														
Yo me comporto de modo diferente de lo que soy.			1		1	1		1			1	1	1	
			2	2			2		2	2				
			3											
			4											
Yo defiendo mis derechos dando a conocer a los demás cuál es mi postura.			1		1		1		1		1			
			2	2		2		2		2		2	2	
			3											
			4											
RESPECTO POR LOS DEMÁS		Yo persuado a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona.	1		1				1		1		1	
			2	2		2	2	2		2		2		
			3											
			4											
		Yo hablo con otras personas sobre temas que nos interesan a ambos.	1	1		1	1	1			1		1	
			2		2				2	2		2		
			3											
			4											
Yo presto atención a la	1		1			1	1		1	1	1			
	2	2		2	2			2						

		persona que me está hablando y hago un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo.	3											
		4												
		Yo presto atención a la persona que me está hablando y hago un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo.	1		1			1	1	1			1	
			2	2		2	2				2	2		
			3											
			4											
		Yo manifiesto mi sentir a los demás que han tratado injustamente a un amigo.	1	1		1				1	1		1	
			2		2		2	2	2			2		
			3											
			4											
		HABLAR DIRECTO	Yo cuando estoy en conflicto suelo reaccionar impulsivamente.	1	1	1			1		1			1
				2			2	2		2		2	2	
	3													
	4													
	Yo me doy a conocer a los demás por propia iniciativa.		1			1	1		1		1		1	
			2	2	2			2		2		2		
3														
4														
EXPRESIÓN DE IDEAS PROPIAS	Yo tengo temor a que se burlen de mi cuando hablo sobre mi sentir.	1		1	1			1	1		1			
		2	2			2	2			2		2		
		3												
		4												
	Yo siempre digo lo que pienso.	1			1		1		1			1		
		2	2	2		2		2		2	2			
		3												
		4												
	Yo digo que me gusta algún aspecto positivo de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.	1		1			1		1		1	1		
		2	2		2	2		2		2				
		3												
		4												
TOTALES			65	61	72	65	61	64	62	58	57	60		

Elaboración propia

4.4. Resultados en la preprueba en la dimensión Comprensión del otro.

Tabla 27

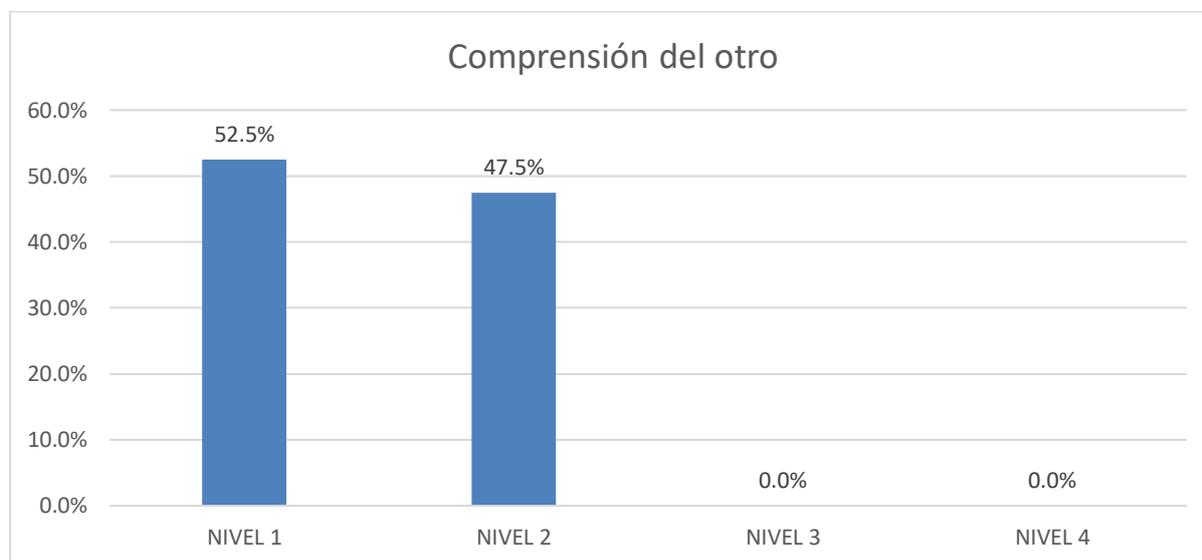
Resultados en la preprueba de la dimensión Comprensión del otro

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	63	52.5%
NIVEL 2	57	47.5%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	120	100.0%

Elaboración propia

Figura 1.

Resultados en porcentajes obtenido por el aula en la dimensión Comprensión del otro



Elaboración propia.

PREPRUEBA

En toda el aula hay 120 respuestas porque contestaron 10 alumnos el test de evaluación, en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 63 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 57 respuestas.

El 52,5 % en el aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”)

El 47,5 % en el aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

4.4.1. Indicador Empatía.

Tabla 28

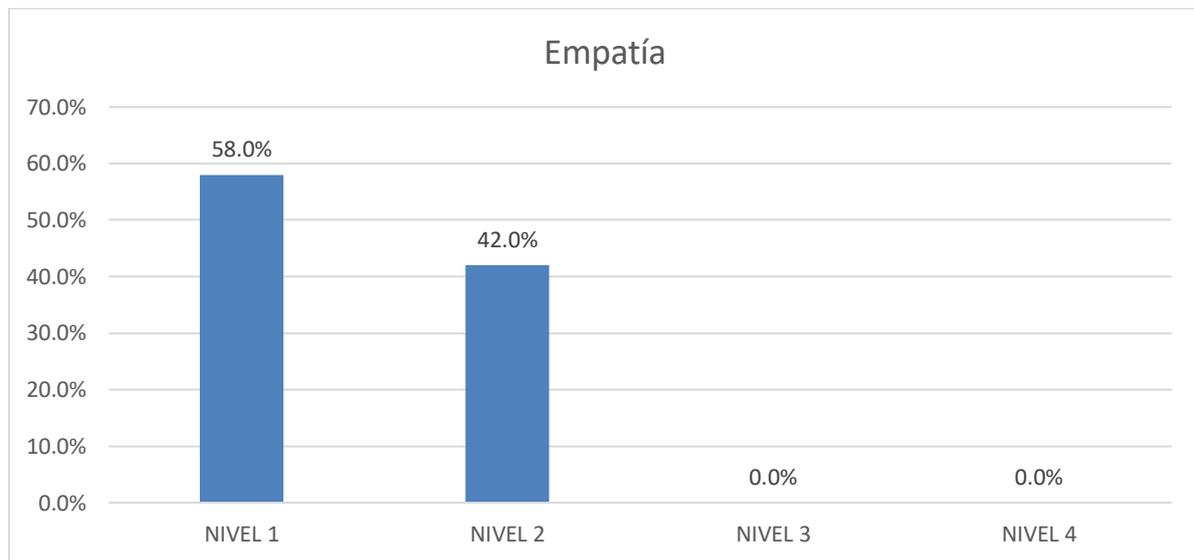
Resultados en la preprueba del indicador Empatía

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	29	58.0%
NIVEL 2	21	42.0%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	50	100.0%

Elaboración propia

Figura 2.

Resultados del aula en el indicador empatía, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA

En toda el aula hay 50 respuestas porque fueron 10 estudiantes que contestaron el test, en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 29 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 21 respuestas.

El aula en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) ha sacado 58 %, en el nivel 2 ha sacado el 42 % (“Me sucede algunas veces”), 0 % en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) y 0% en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”). Dando un porcentaje del 100 % de las 50 respuestas.

4.4.2. Indicador: Escucha activa.

Tabla 29

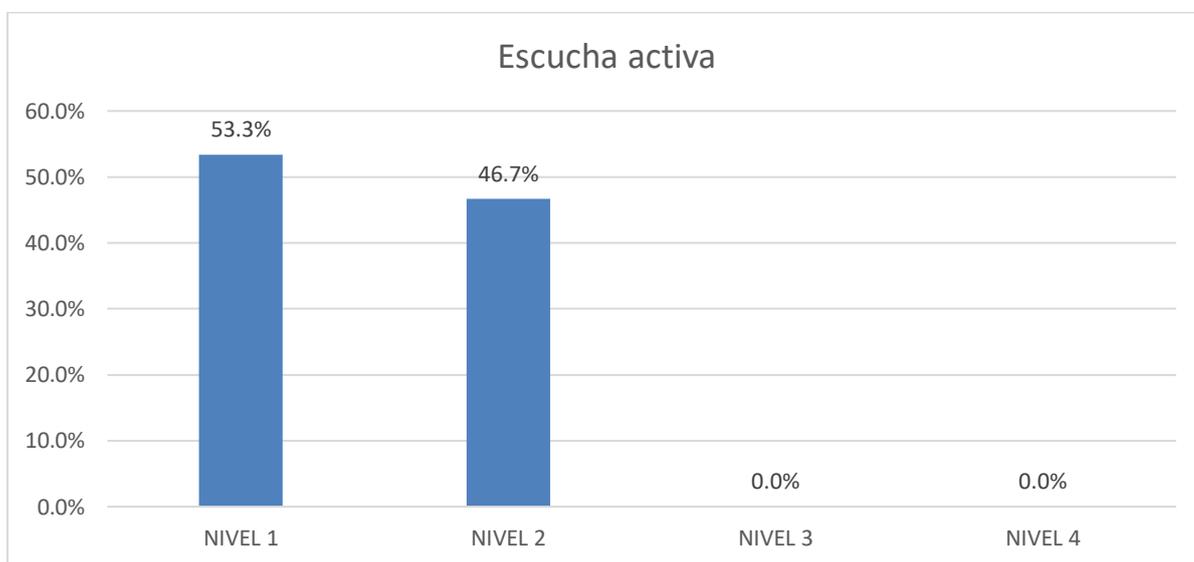
Resultados en la preprueba del indicador Escucha activa

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	16	53.3%
NIVEL 2	14	46.7%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	30	100.0%

Elaboración propia.

Figura 3.

Resultados del aula en el indicador Escucha activa, en porcentaje.



PREPRUEBA:

En toda el aula hay 30 respuestas porque 10 alumnos respondieron tres ítems. De esas 30 respuestas ha habido 16 respuestas del nivel 1 (“Me sucede pocas veces”), 14 respuestas del nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) y 0 respuestas del nivel 3 (“Me sucede a veces”) y 0 respuestas del nivel 4 (“Me sucede muchas veces”).

El aula en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) obtuvo 53,3 %; en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) 46,7 %; 0 % en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) y 0% en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”), dando un porcentaje del 100 % de las 30 respuestas.

4.4.3. Indicador Comprensión.

Tabla 30

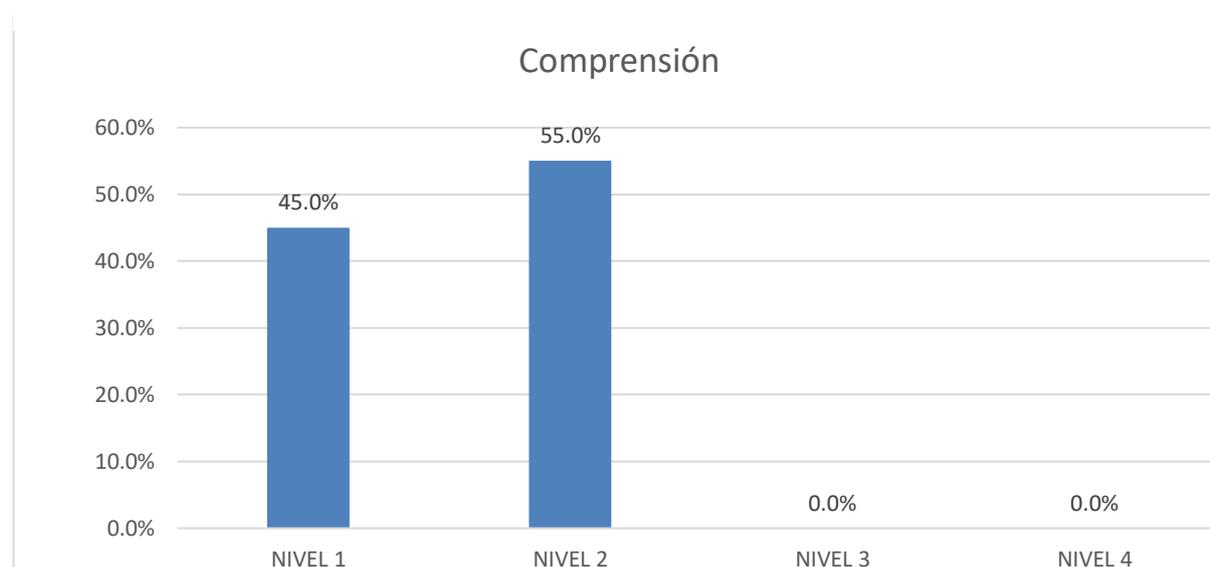
Resultados en la preprueba del indicador Comprensión

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	18	45.0%
NIVEL 2	22	55.0%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	40	100.0%

Elaboración propia

Figura 4.

Resultados del aula en el indicador Escucha activa, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 40 respuestas porque 10 alumnos respondieron 4 ítems. De esas 40 respuestas 18 son del nivel 1 (“Me sucede pocas veces”), 22 respuestas del nivel 2 (“Me sucede algunas veces”), 0 respuestas del nivel 3 (“Me sucede a veces”) y 0 respuestas del nivel 4 (“Me sucede muchas veces”).

El aula en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) ha sacado 45 % y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) 55 %; 0 % en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) y 0% en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”), Dando un porcentaje del 100 % de las 40 respuestas.

4.5. Resultados en la preprueba en la dimensión Autorregulación de emociones.

Tabla 31

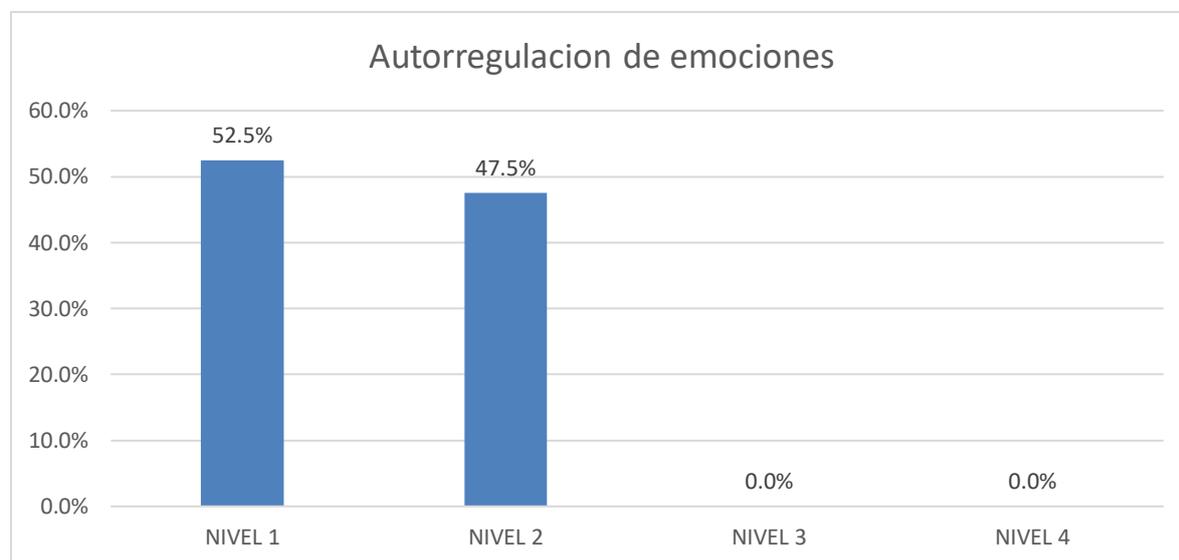
Resultados en la preprueba de la dimensión Comprensión del otro

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	106	55.8%
NIVEL 2	84	47.5%
NIVEL 3	0	0,0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	190	100.0%

Elaboración propia

Figura 5.

Resultados en porcentajes obtenido por el aula en la dimensión Autorregulación de emociones



Elaboración propia

PREPRUEBA

En toda el aula hay 190 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales. En el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 106 respuestas, en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 84 respuestas, en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 0 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) 0 respuestas.

El 52,5 % en el aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 47,5 % en el aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

En los niveles 3 y 4 el resultado fue 0%.

4.5.1. Indicador Autocontrol.

Tabla 32

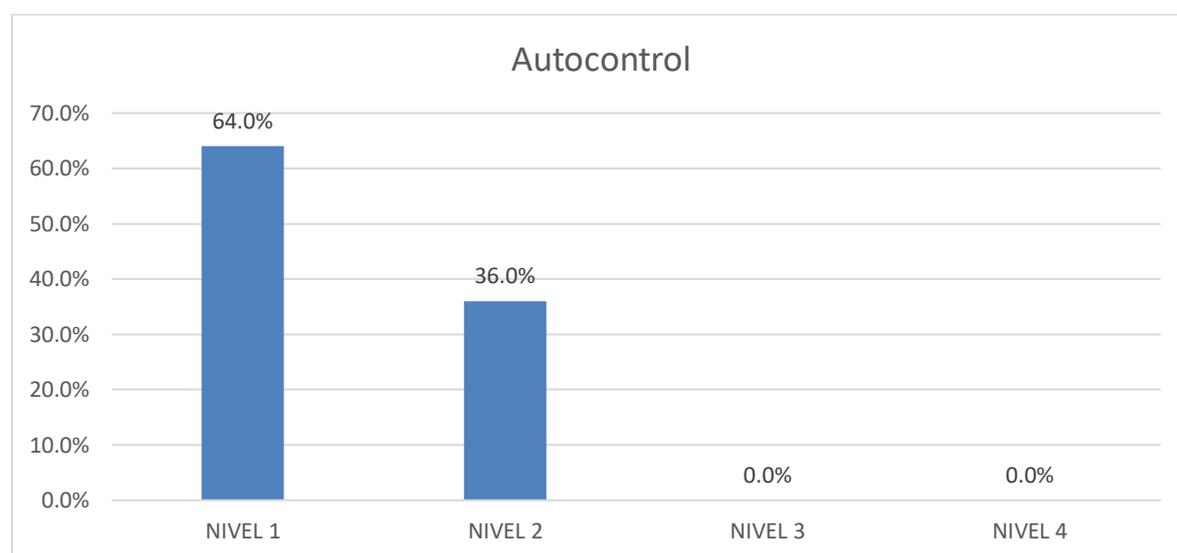
Resultados en la preprueba del indicador Autocontrol

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	32	64.0%
NIVEL 2	18	36.0%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	50	100.0%

Elaboración propia

Figura 6.

Resultados del aula en el indicador Autocontrol, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 50 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales. En el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 32 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 18 respuestas; en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 0 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) hay 0 respuesta.

El 64 % del aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”). El 36 % del aula están en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

En los niveles 3 y 4 el resultado fue 0%.

4.5.2. Indicador Autodisciplina.

Tabla 33

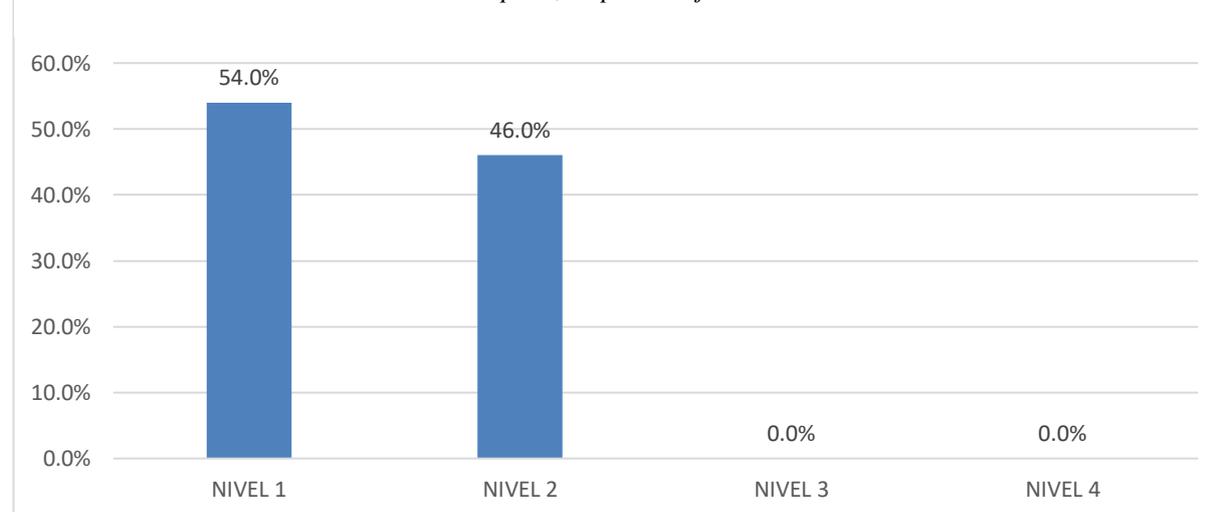
Resultados en la preprueba del indicador Autodisciplina

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	27	54.0%
NIVEL 2	23	46.0%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	50	100.0%

Elaboración propia

Figura 7.

Resultados del aula en el indicador Autodisciplina, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 50 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales. En el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 27 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 23 respuestas; en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 0 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) hay 0 respuestas.

El 54 % del aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 46 % del aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

En los niveles 3 y 4 el resultado fue 0%.

4.5.3. Indicador Autoconocimiento.

Tabla 34

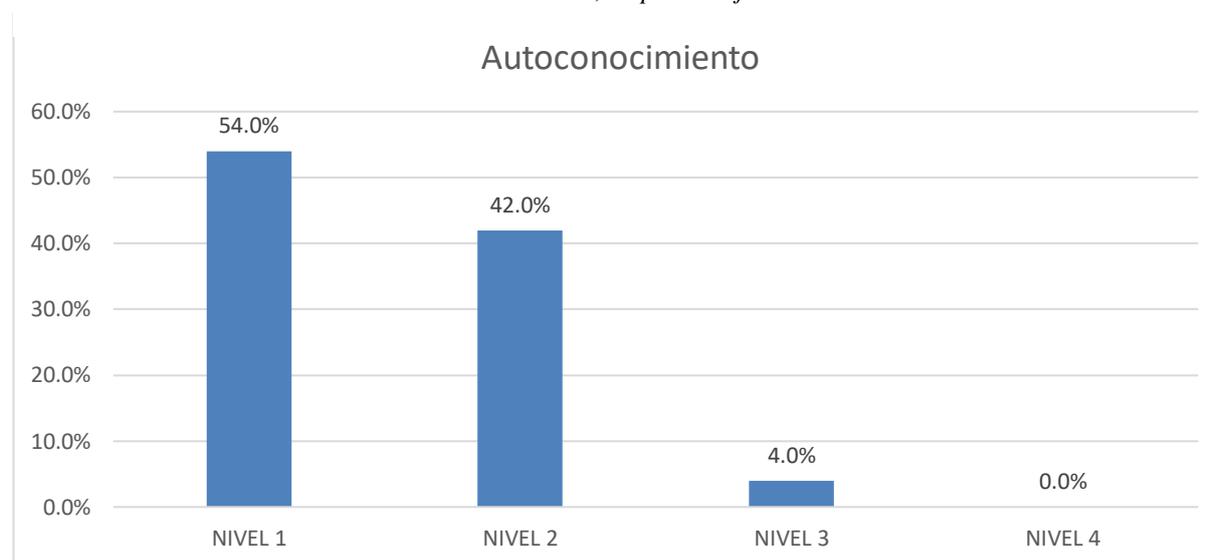
Resultados en la preprueba del indicador Autoconocimiento.

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	27	54.0%
NIVEL 2	21	42.0%
NIVEL 3	2	4.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	50	100.0%

Elaboración propia

Figura 8.

Resultados del aula en el indicador Autoconocimiento, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 50 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales. En el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 27 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 21 respuestas; en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 2 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) hay 0 respuestas.

El 54 % del aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 42 % del aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

El 4 % del aula está en el nivel 3 (“Me sucede a veces”).

El nivel 4 obtuvo 0%.

4.5.4. Indicador Sensación de logro

Tabla 35

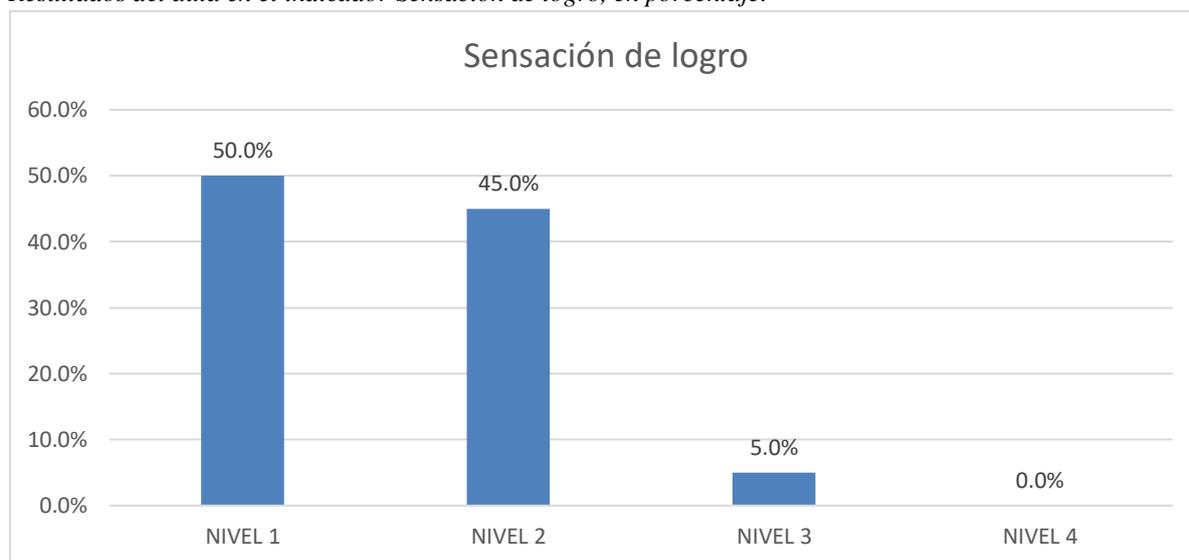
Resultados en la preprueba de Sensación de logro.

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	20	50.0%
NIVEL 2	18	45.0%
NIVEL 3	2	5.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	40	100.0%

Elaboración propia

Figura 9.

Resultados del aula en el indicador Sensación de logro, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 50 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales. En el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 20 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 18 respuestas; en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 2 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) hay 0 respuestas.

El 50 % del aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 45 % del aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

El 5 % del aula está en el nivel 3 (“Me sucede a veces”).

No hay respuesta en el nivel 4.

4.6. Resultados de la preprueba en la dimensión Asertividad

Tabla 36

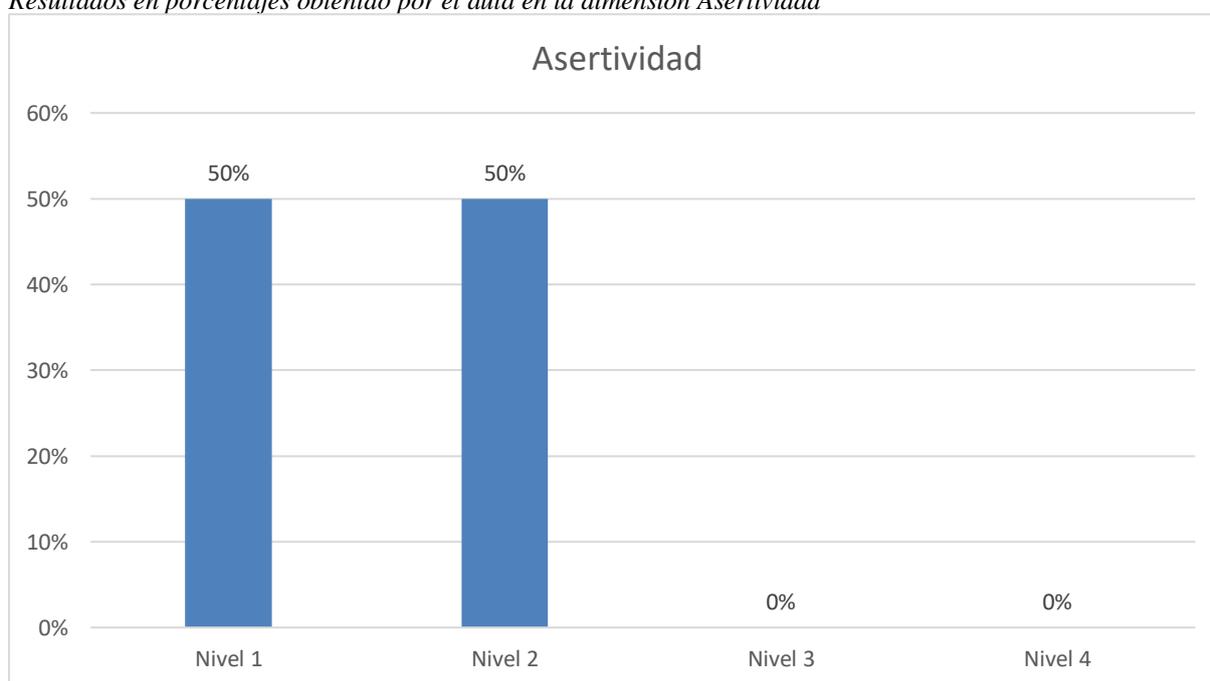
Resultados en la preprueba de la dimensión Asertividad

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	65	50.0%
NIVEL 2	65	50.0%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	130	100.0%

Elaboración propia

Figura 10.

Resultados en porcentajes obtenido por el aula en la dimensión Asertividad



Elaboración propia

PREPRUEBA

En toda el aula hay 130 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales. En el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 65 respuestas, en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 65 respuestas, en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 0 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) 0 respuestas.

El 50% en el aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 50% en el aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

En los niveles 3 y 4 el resultado fue 0%.

4.6.1. Indicador Respeto por sí mismo.

Tabla 37

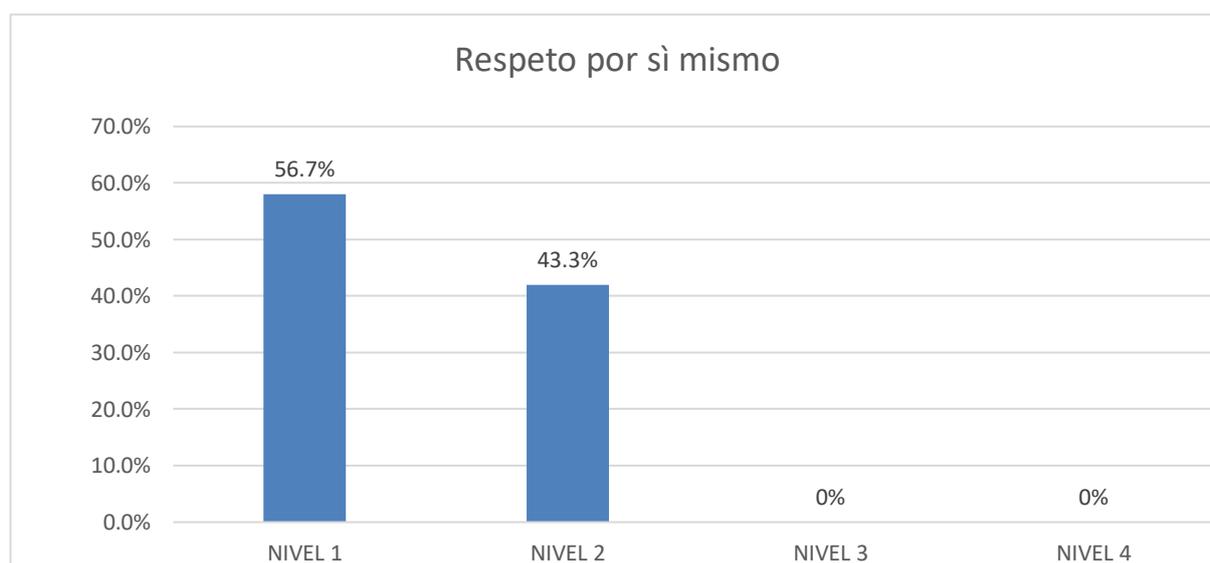
Resultados en la preprueba del indicador Respeto por sí mismo.

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	17	56.7%
NIVEL 2	13	43.3%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	30	100.0%

Elaboración propia

Figura 11.

Resultados del aula en el indicador Respeto por sí mismo, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 50 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales. En el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 17 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 13 respuestas; en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 0 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) hay 0 respuestas.

El 56,7 % del aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 43,3 % del aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

En los niveles 3 y 4 el resultado fue 0%.

4.6.2. Indicador Respeto por los demás.

Tabla 38

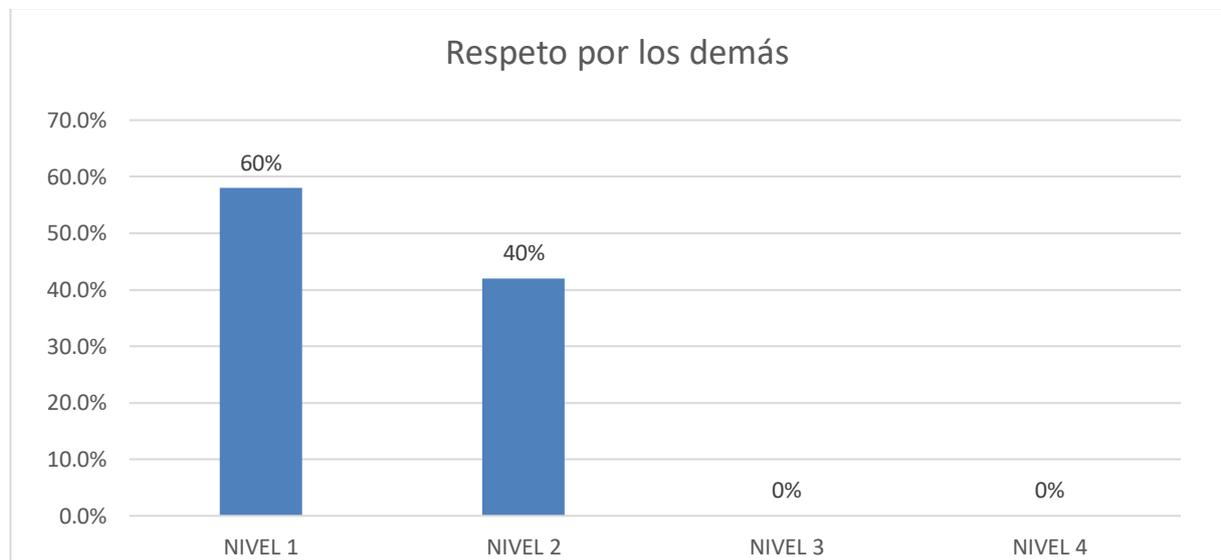
Resultados en la preprueba del indicador Respeto por los demás.

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	30	60.0%
NIVEL 2	20	40.0%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	50	100.0%

Elaboración propia

Figura 12.

Resultados del aula en el indicador Respeto por los demás, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 50 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales, en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 30 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 20 respuestas; en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 0 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) hay 0 respuestas.

El 60 % del aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 40 % del aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

En los niveles 3 y 4 el resultado fue 0%.

4.6.3. Indicador: Hablar directo.

Tabla 39

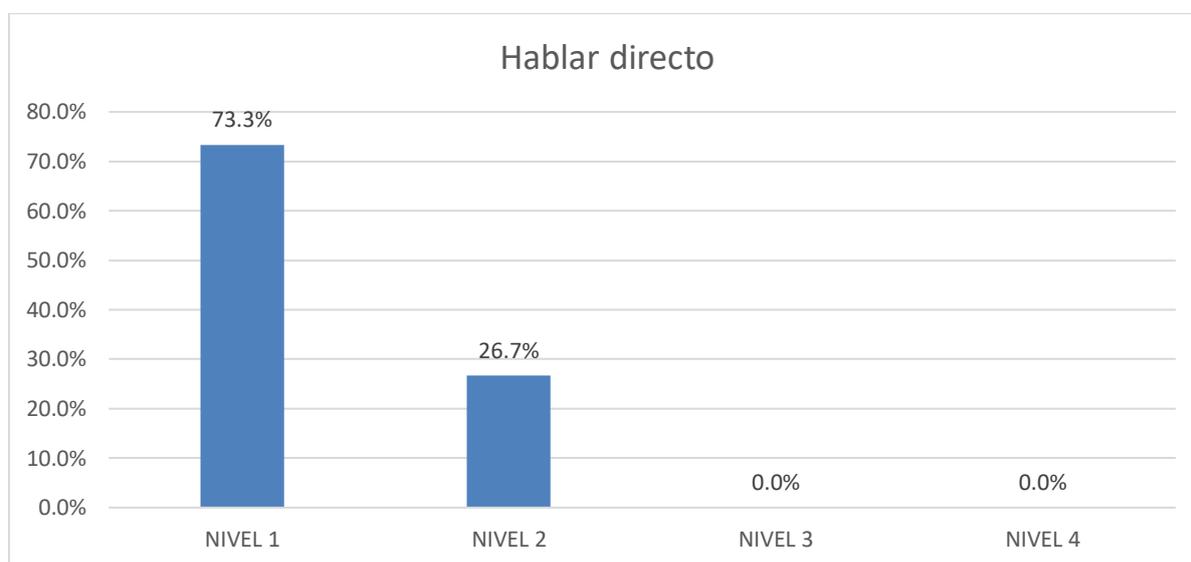
Resultados en la preprueba del indicador Hablar directo.

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	22	73.3%
NIVEL 2	8	26.7%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	30	100.0%

Elaboración propia

Figura 13.

Resultados del aula en el indicador Hablar directo, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 30 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales, en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 22 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 8 respuestas; en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 0 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) hay 0 respuestas.

El 73,3 % del aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 26,7 % del aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

En los niveles 3 y 4 el resultado fue 0%.

4.6.4. Indicador *Expresión de ideas*

Tabla 40

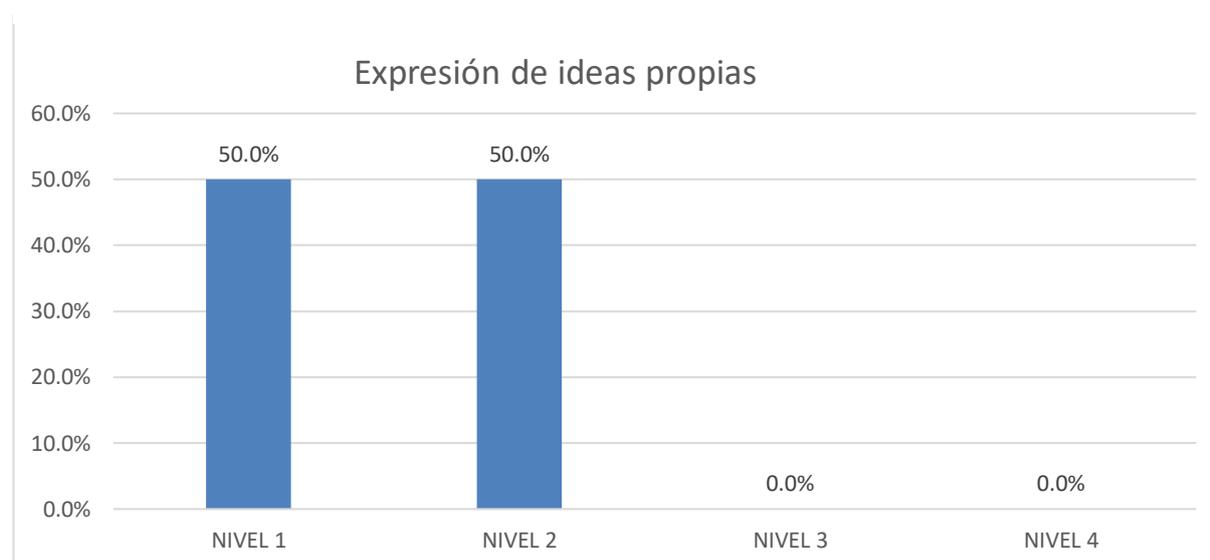
Resultados en la preprueba del indicador Expresión de ideas.

RÚBRICAS	PREPRUEBA	
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
NIVEL 1	15	50.0%
NIVEL 2	15	50.0%
NIVEL 3	0	0.0%
NIVEL 4	0	0.0%
TOTAL	30	100.0%

Elaboración propia

Figura 14.

Resultados del aula en el indicador Expresión de ideas, en porcentaje.



Elaboración propia

PREPRUEBA:

En toda el aula hay 30 respuestas porque contestaron 10 alumnos el Test de Evaluación de Habilidades Sociales. En el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”) hay 15 respuestas y en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”) hay 15 respuestas; en el nivel 3 (“Me sucede a veces”) hay 0 respuestas y en el nivel 4 (“Me sucede muchas veces”) hay 0 respuestas.

El 50 % del aula está en el nivel 1 (“Me sucede pocas veces”).

El 50 % del aula está en el nivel 2 (“Me sucede algunas veces”).

En los niveles 3 y 4 el resultado fue 0%.

4.7. Análisis

Resumen de resultados de la prueba de entrada de habilidades sociales del aula.

Tabla 41

Estadística descriptiva de la preprueba

TOTALES DE HABILIDADES SOCIALES	
Media	62.5
Error típico	1.36014705
Mediana	61.5
Moda	65
Desviación estándar	4.30116263
Varianza de la muestra	18.5
Curtosis	1.78434032
Coefficiente de asimetría	1.06822155
Rango	15
Mínimo	57
Máximo	72
Suma	625
Cuenta	10
Nivel de confianza (95.0%)	3.07686639

Elaboración propia

Capítulo V. Discusión, conclusiones y recomendaciones

A continuación, se presenta el resultado de los puntajes obtenidos por todos los estudiantes en la prueba, después de la introducción de la variable independiente. Son puntajes directos y al final está la sumatoria de los resultados de cada estudiante.

Tabla 42

Puntajes directos obtenidos por los estudiantes en la posprueba.

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Valores	Brad Pecho	Elizabeth Serna	Fernando Valerio	Flavio Huamani	José Flores	Nayeli Coello	Nayeli Magno	Milagros Quispe	Rocío Gamarra	Victoria Aguilar	
COMPRESIÓN DEL OTRO	EMPATÍA	Yo ayudo a que los demás se conozcan entre sí.	1		1									
			2	2		2					2			
			3					3	3				3	
			4				4		4		4			4
		Yo Intento comprender el enfado de la otra persona.	1									1		
			2	2										
			3		3			3					3	3
			4			4	4		4	4				
		Yo pido disculpas a los demás por haber hecho algo malo.	1											
			2											2
			3	3	3	3							3	
			4				4	4	4	4	4	4		
	Yo el plico con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica.	1									1			
		2	2						2					
		3		3	3				3			3		
		4				4				4			4	
	ESCUCHA ACTIVA	Yo planifico la mejor forma para exponer mi punto de vista antes de una situación problemática.	1											
			2	2	2							2		
			3			3	3						3	3
			4						4	4	4			
		Yo resuelvo lo que necesito saber y cómo conseguir la información.	1											
			2	2										
			3		3	3		3	3					3
			4				4				4	4	4	
		Yo escucho a los demás antes de dar mi punto de vista.	1											
			2											
			3	3					3	3				3
			4		4	4	4	4			4	4	4	

		que me propongo.	3		3	3		3			3	3		
			4				4			4				
		Yo controlo mi carácter de modo que no se me “escape las cosas de la mano”.	1											
			2	2	2			2				2		
			3			3			3		3		3	
			4				4			4				
		Yo reconozco el enojo y la tristeza.	1											
			2	2		2		2	2		2		2	
			3									3		
			4		4		4			4				
		Yo elijo la mejor forma para integrarme en un grupo o para participar en una determinada actividad.	1											
			2	2	2				2		2			
			3			3		3				3	3	
			4				4			4				
		Yo presto atención a las instrucciones y pido explicaciones si no entiendo algo.	1								1			
			2	2					2					
			3		3	3		3				3	3	
			4				4			4				
	AUTOCONOCIMIENTO	Yo hago alguna actividad que me ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido.	1						1		1		1	
			2			2								
			3	3				3				3		
				4		4		4			4			
			Yo tomo decisiones realistas sobre lo que soy capaz de realizar antes de comenzar una tarea.	1										
				2	2							2		2
				3			3	3	3				3	
				4		4	4				4			
			Yo soy consciente cuando me han dejado de lado en alguna actividad y, luego, hago algo para sentirte mejor en ese momento.	1										
				2	2									2
				3			3		3				3	
				4		4		4	4		4	4		
				1						1				1

		Yo pienso porqué estoy asustado y hago algo para disminuir mi miedo.	2			2		2							
		3	3						3			3			
		4		4		4					4				
		1													
	SENSACIÓN DE LOGRO	. Yo consigo lo que me propongo.	2	2											2
			3		3			3	3				3		
			4			4	4			4	4				
			1												
		Yo reconozco cuando me está yendo bien.	2		2			2							2
			3	3			3		3				3		
			4			4				4	4				
			1									1			
		Yo entrego buena opinión a los demás.	2	2											
			3		3			3					3	3	
			4			4	4		4	4					
			1									1			
		Yo siempre felicito a los demás cuando logran sus objetivos.	2	2											
			3				3	3					3		
			4		4	4			4	4					4
			1												
ASERTIVIDAD	RESPECTO POR SÍ MISMO	A mí me disgusta mostrar mis defectos.	1		1							1			
			2	2		2		2		2					
			3						3						
			4				4						4	4	
		Yo me comporto de modo diferente de lo que soy.	1		1	1	1	1							1
			2							2	2				
			3	3					3				3		
			4												
		Yo defiendo mis derechos dando a conocer a los demás cuál es mi postura.	1												
			2	2											2
			3		3	3		3				3	3		
			4				4		4	4					
	RESPECTO POR LOS DEMÁS	Yo persuado a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona.	1							1	1			1	
			2				2	2							
			3	3		3			3				3		
			4		4										
		Yo hablo con otras personas sobre temas que nos	1									1			
			2	2											
			3			3		3						3	
			4												

		interesan a ambos.	4		4		4		4	4			4	
		Yo presto atención a la persona que me está hablando y hago un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo.	1		1		1	1		1	1			
			2	2		2			2				2	
			3										3	
			4											
		Yo presto atención a la persona que me está hablando y hago un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo.	1											
			2	2										
			3		3	3		3	3		3	3		
			4				4			4			4	
		Yo manifiesto mi sentir a los demás que han tratado injustamente a un amigo.	1											
			2			2					2			
			3	3	3		3	3					3	
			4						4	4		4		
	HABLAR DIRECTO	Yo cuando estoy en conflicto suelo reaccionar impulsivamente.	1			1	1		1	1				
				2	2	2			2			2		2
				3									3	
				4										
			Yo me doy a conocer a los demás por propia iniciativa.	1						1				
				2		2	2					2		
				3	3				3		3		3	3
				4				4						
	EXPRESIÓN DE IDEAS PROPIAS	Yo tengo temor a que se burlen de mi cuando hablo sobre mi sentir.	1				1			1			1	
				2	2		2		2					
				3						3			3	
				4		4						4		
			Yo siempre digo lo que pienso.	1								1		
				2	2	2								2
				3				3	3				3	
				4			4			4	4			
			Yo digo que me gusta algún aspecto positivo de la otra persona o alguna de las actividades que realiza.	1		1								
				2	2				2					
				3								3	3	
				4			4	4		4	4			4
TOTALES			95	117	116	140	113	116	142	96	128	105		

Elaboración propia

5.1. Discusión de resultados generales de la preprueba y la posprueba

del puntaje total de la prueba obtenido por 10 estudiantes en la prueba de optimizar las habilidades sociales. El promedio de la media de la preprueba es 62,5 y la desviación estándar es 4.3; en la posprueba la media es 116,9 y la desviación del promedio es 4,2, por lo que entendemos que el grupo de muestra es homogéneo.

Tabla 43

Comparación de los puntajes directos obtenidos por los alumnos, pre y posprueba

Estudiantes	Preprueba	Posprueba
1	65	95
2	61	116
3	72	116
4	65	139
5	61	115
6	64	117
7	62	142
8	58	97
9	57	128
10	60	104

Elaboración propia

Tabla 44

Estadísticos de muestras relacionada.

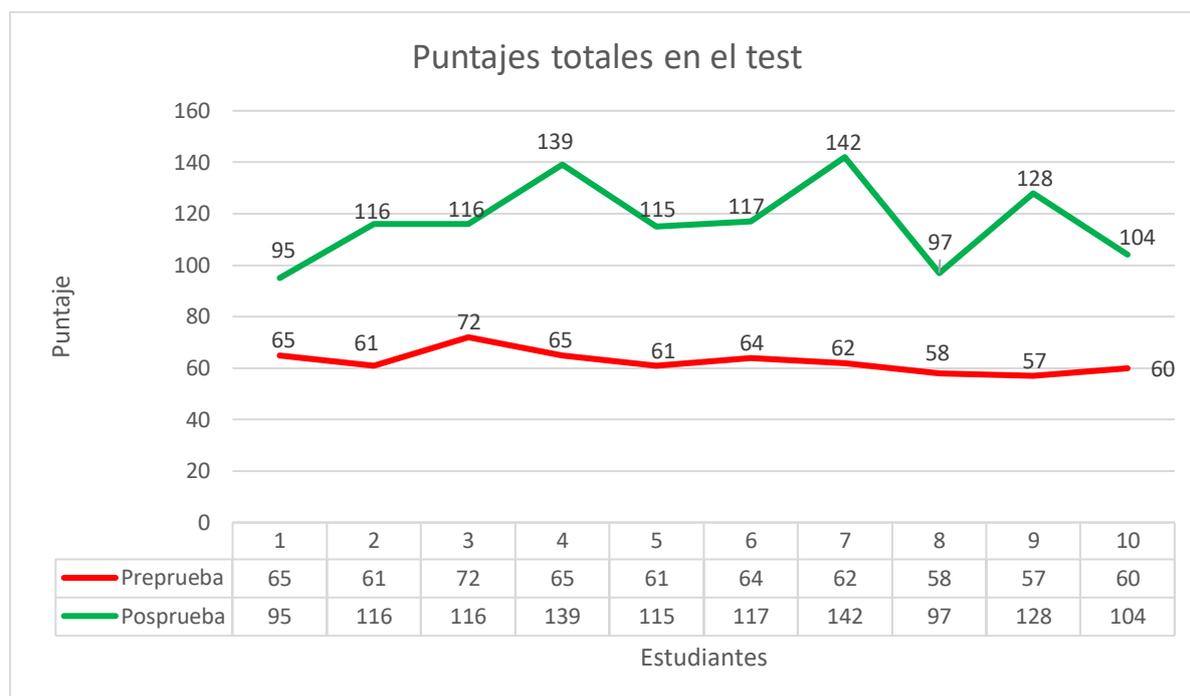
PREPRUEBA	Media	62.5
	Desv. típ.	4.301
POSPRUEBA	Media	116.9
	Desv. típ.	15.947

Elaboración propia

A continuación, se muestra un gráfico que permite establecer la comparación entre los puntajes totales obtenidos por cada estudiante en la preprueba y la posprueba.

Figura 15.

Comparación de los puntajes directos de cada estudiante en la preprueba y la posprueba



Elaboración propia

5.1.1. Prueba de t de Student.

La t de Student es para demostrar que el resultado estadísticamente es significativo y se debe a lo que se hizo metodológicamente porque la significatividad bilateral es 0.00, que es mayor que 0.05 al 95 % del error con una t de 10,619.

Tabla 45

Prueba t de Student de muestras relacionadas

Prueba t Student muestras relacionadas					
	IC 95%		t	gl	Sig. (bilateral)*
	Inferior	Superior			
PREPRUEBA - POSPRUEBA	42.890	66.110	10.619	9	.000

*p. 0.000 > 0.05 La diferencia de las medias es estadísticamente significativa

Elaboración propia.

5.2. Resultados de la primera dimensión: Comprensión del otro

Tabla 46

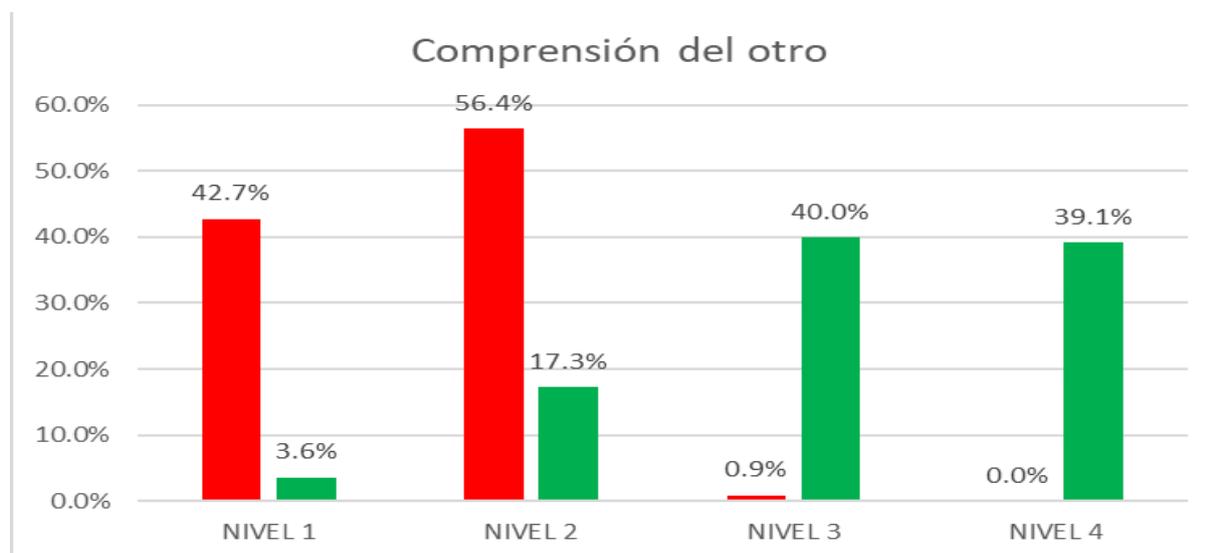
Comparación de los resultados obtenidos en la dimensión Comprensión del otro, preprueba y posprueba.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	47	42.7%	4	3.6%
NIVEL 2	62	56.4%	19	17.3%
NIVEL 3	1	0.9%	44	40.0%
NIVEL 4	0	0.0%	43	39.1%
TOTAL	110	100.0%	110	100.0%

Elaboración propia

Figura 16.

Comparación de resultados del aula en la dimensión Comprensión del otro en porcentajes.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Esta dimensión se ha medido en 11 ítems por lo que hay 110 datos, al ser 10 estudiantes. Del total, el 42,7 % salió en el nivel 1 (“Muy pocas veces”); el 56,4 % en el nivel 2 (“Algunas veces”) en la preprueba. Ninguno obtuvo el nivel 3 (“A veces”) ni el nivel 4 (“Muchas veces”). Por el contrario, en la posprueba estos datos se modificaron ostensiblemente: en el nivel 1 se obtuvo el 3,6 %; en el nivel 2, el 17,3 %; en el nivel 3, el 40 % y en el nivel 4, el 39,1 %. Como se puede apreciar en la gráfica hay un cambio considerable en las respuestas hacia la comprensión del otro.

5.2.1. Resultados del indicador Empatía.

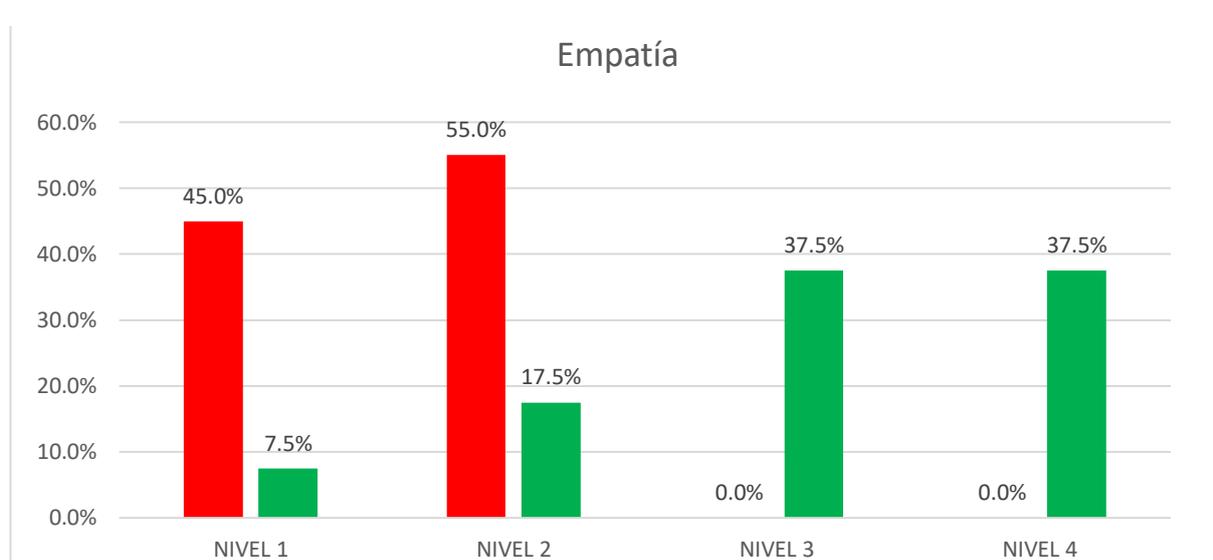
Tabla 47

Resultados preprueba y posprueba en el indicador Empatía

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	18	45.0%	3	7.5%
NIVEL 2	22	55.0%	7	17.5%
NIVEL 3	0	0.0%	15	37.5%
NIVEL 4	0	0.0%	15	37.5%
TOTAL	40	100.0%	40	100.0%

Elaboración propia

Figura 17.
Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador empatía, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha evaluado en 4 ítems, por lo que hay 40 datos correspondientes a 10 estudiantes. El 45 % procedió en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), el otro 55 % en el nivel 2 (“Algunas veces”) en la preprueba. Nadie en el nivel 3 (“A veces”) y 4 (“Muchas veces”). Sin embargo, en la posprueba estos datos se transformaron notoriamente: en el nivel 1 se obtuvo un 7,5 %, en el nivel 2 (algunas veces) el 17,5 %, en el nivel 3 (“A veces”) el 37, 5% y el nivel 4 (“Muchas veces”) el 37,5 %. Como podemos observar en el esquema hay una variabilidad importante en la resolución hacia la empatía.

5.2.2. Resultado del indicador Escucha activa.

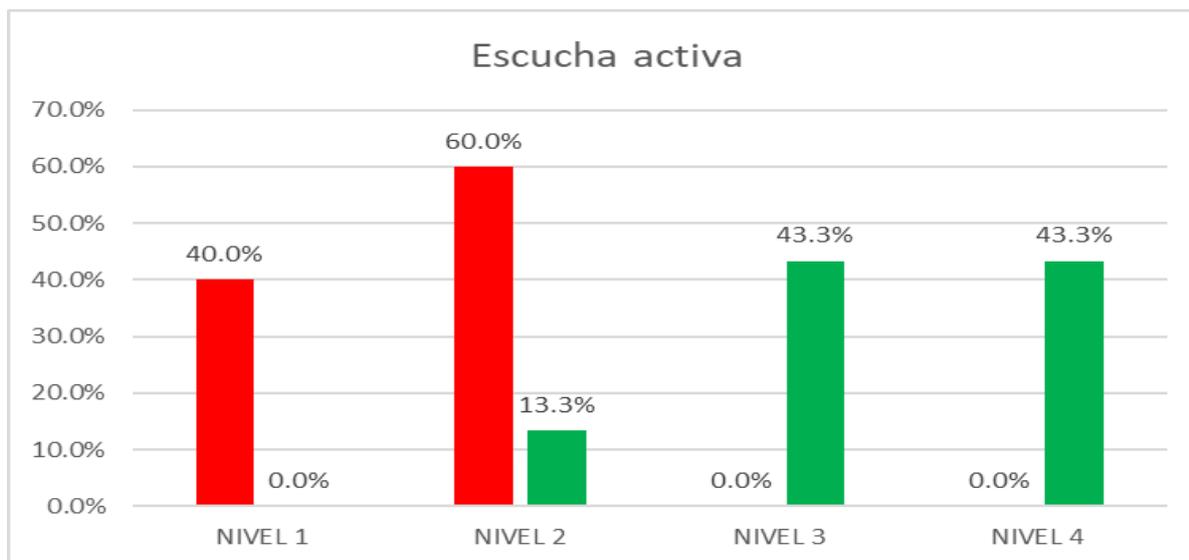
Tabla 48
Resultados preprueba y posprueba en el indicador Escucha activa.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	12	40.0%	0	0.0%
NIVEL 2	18	60.0%	4	13.3%
NIVEL 3	0	0.0%	13	43.3%
NIVEL 4	0	0.0%	13	43.3%
TOTAL	30	100.0%	30	100.0%

Elaboración propia

Figura 18.

Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Escucha activa, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha valorado en 3 ítems respondidos por 10 estudiantes, por lo que se tienen 30 datos. En la preprueba, el 40% emergió en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), el otro 60 % en el nivel 2 (“Algunas veces, ninguno alcanzó el nivel 3 (“A veces”) y 4 (“Muchas veces”). En cambio, en la posprueba los datos variaron en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) con 0%, en el nivel 2 (“Algunas veces”) con 13,3 %, en el nivel 3 (“A veces”) con 43,3 % y el nivel 4 (“Muchas veces”) con 43,3 %. Como contemplamos en la gráfica hay una tendencia en las respuestas hacia la escucha activa.

5.2.3. Resultados del indicador Comprensión.

Tabla 49

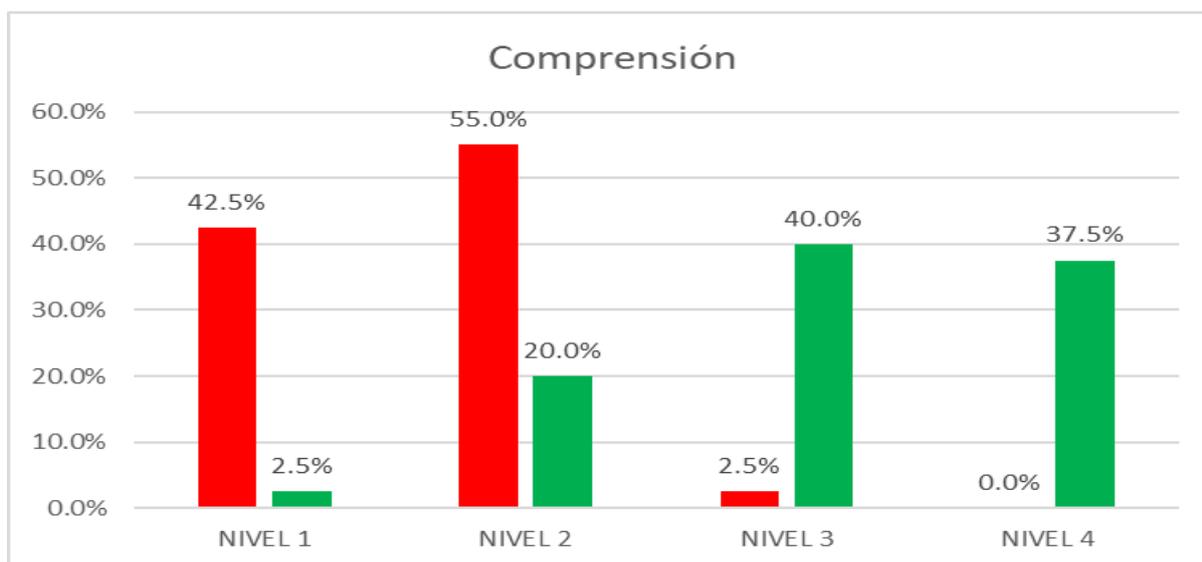
Resultados preprueba y posprueba en el indicador Comprensión.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	17	42.5%	1	2.5%
NIVEL 2	22	55.0%	8	20.0%
NIVEL 3	1	2.5%	16	40.0%
NIVEL 4	0	0.0%	15	37.5%
TOTAL	40	100.0%	40	100.0%

Elaboración propia

Figura 19.

Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Comprensión, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha calculado en 4 ítems en la que hay 40 datos, ya que son 10 estudiantes. El 42,5 % procedió del nivel 1 (“Muy pocas veces”), el 55 % del nivel 2 (“Algunas veces”), nadie en el nivel 3 (“A veces”) y en el 4 (“Muchas veces”). No obstante, en la posprueba estos datos variaron con 2,5 % en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), 20% en el nivel 2 (“Algunas veces”), 40% en el nivel 3 (“A veces”) y 37,5 % en el nivel 4 (“Muchas veces”). Como se puede distinguir en la gráfica hay una eventualidad notable en las respuestas hacia la comprensión.

5.3. Resultados de la segunda dimensión: Autorregulación de las emociones.

Tabla 50

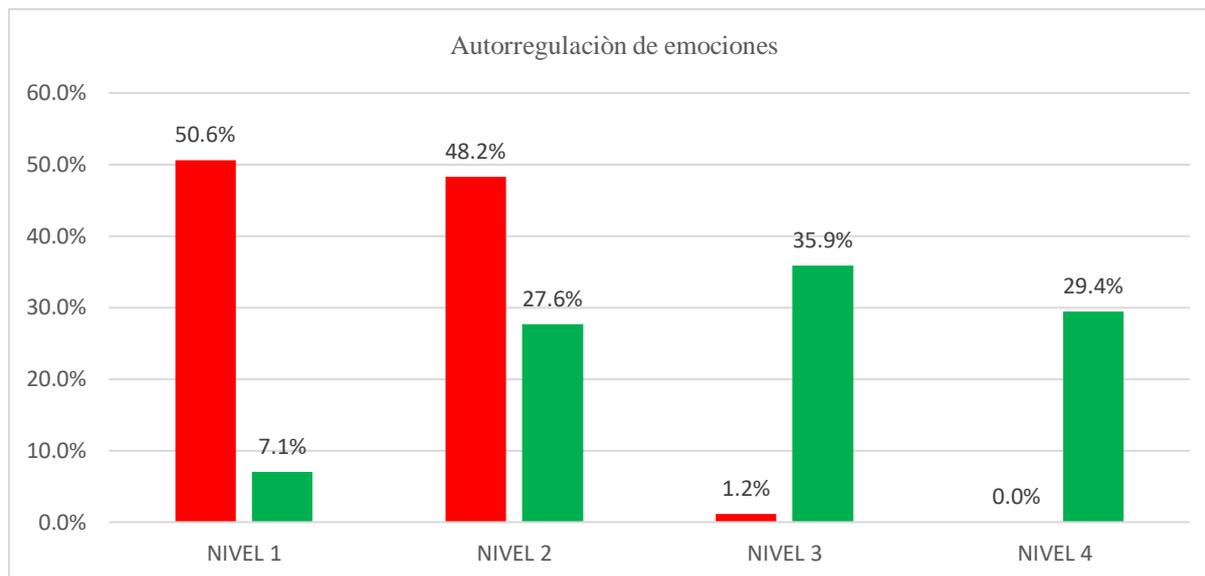
Comparación de los resultados obtenidos en la dimensión Autorregulación de emociones, preprueba y posprueba.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	86	50.6%	12	7.1%
NIVEL 2	82	48.2%	47	27.6%
NIVEL 3	2	1.2%	61	35.9%
NIVEL 4	0	0.0%	50	29.4%
TOTAL	170	100.0%	170	100.0%

Elaboración propia

Figura 20.

Comparación de resultados del aula en la dimensión Autorregulación de las emociones, en porcentajes.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

En esta dimensión se ha contado con 17 ítems y 170 datos, ya que son 10 estudiantes. El 50,6 % estuvo en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), el 48,2 % en el nivel 2 (“Algunas veces”), en el nivel 3 (“A veces”) 1,2 %; no hubo ninguno en el nivel 4 (“Muchas veces”). En la posprueba el 7.1% de los estudiantes se ubicó en el Nivel 1, el 27.6% en el Nivel 2, el 35.9% se ubicó en el Nivel 3 y el 29.4% se ubicó en el Nivel 5. Los adolescentes tomaron conciencia de sus emociones de una manera asertiva en todo el proceso pedagógico de la propuesta “El Payaso Planeta”.

5.3.1. Resultados del indicador Autocontrol.

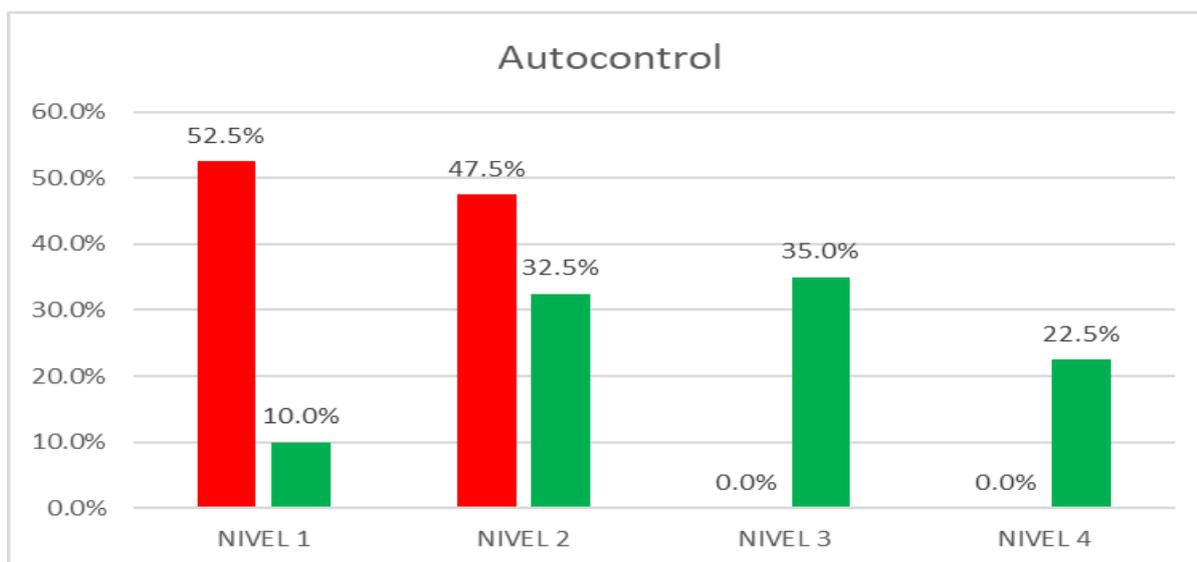
Tabla 51

Resultados preprueba y posprueba en el indicador Autocontrol.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		PREPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	21	52.5%	4	10.0%
NIVEL 2	19	47.5%	13	32.5%
NIVEL 3	0	0.0%	14	35.0%
NIVEL 4	0	0.0%	9	22.5%
TOTAL	40	100.0%	40	100.0%

Elaboración propia

Figura 21.
Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Autocontrol, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha calculado en 4 ítems, que generaron 40 datos correspondientes a 10 estudiantes. Del total, 52,5 % fueron del nivel 1 (“Muy pocas veces”), el 47,5 % del nivel 2 (“Algunas veces”); ninguno del nivel 3 (“A veces”) y 4 (“Muchas veces”). En cambio, en la posprueba estos se modificaron en un 10 % en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), un 32,5 % en el nivel 2 (“Algunas veces”), un 35 % en el nivel 3 (“A veces”) y un 22,5 % en el nivel 4 (“Muchas veces”). Como se puede distinguir, en la gráfica hay una variabilidad considerable en las respuestas de autocontrol.

5.3.2. Resultados del indicador Autodisciplina.

Tabla 52

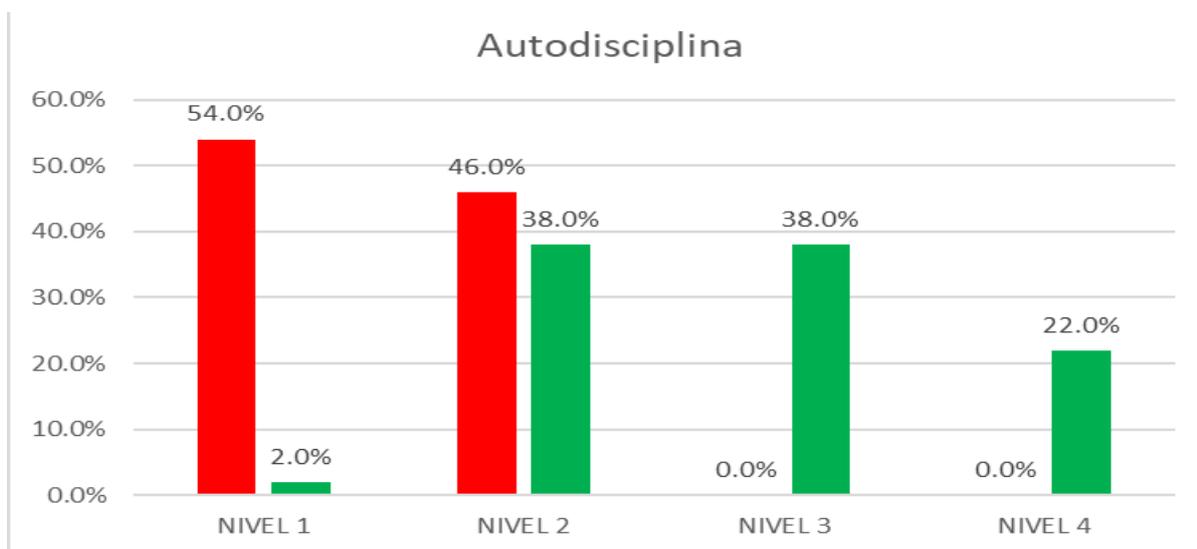
Resultados preprueba y posprueba en el indicador Autodisciplina.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		PREPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	27	54.0%	1	2.0%
NIVEL 2	23	46.0%	19	38.0%
NIVEL 3	0	0.0%	19	38.0%
NIVEL 4	0	0.0%	11	22.0%
TOTAL	50	100.0%	50	100.0%

Elaboración propia

Figura 22.

Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Autodisciplina, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha calculado en 4 ítems consultados a 10 estudiantes, por lo que se cuenta con 40 datos. Del total, el 52.5 % fueron del nivel 1 (“Muy pocas veces”), el 47,5 % del nivel 2 (“Algunas veces”); ninguno del nivel 3 (“A veces”) y 4 (“Muchas veces”). En cambio, en la posprueba estos se modificaron en un 10 % en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), un 32,5% en el nivel 2 (“Algunas veces”), un 35 % en el nivel 3 (“A veces”) y un 22,5 % en el nivel 4 (“Muchas veces”). Como se puede distinguir en la gráfica, hay una variabilidad considerable en las respuestas de autocontrol.

5.3.3. Resultados del indicador: Autoconocimiento.

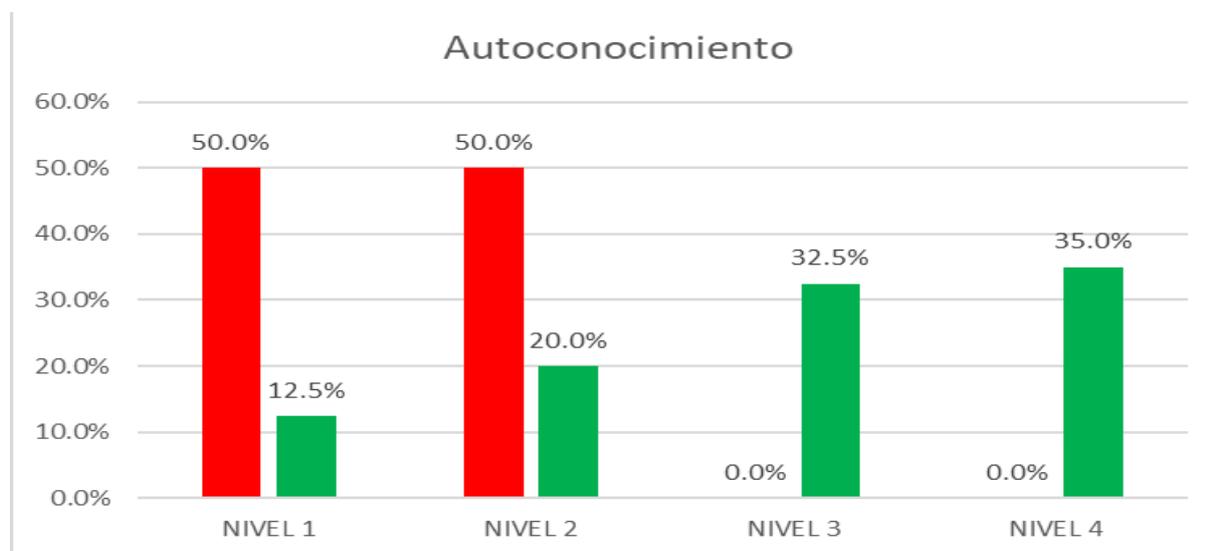
Tabla 53

Resultados preprueba y posprueba en el indicador Autoconocimiento.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	20	50.0%	5	12.5%
NIVEL 2	20	50.0%	8	20.0%
NIVEL 3	0	0.0%	13	32.5%
NIVEL 4	0	0.0%	14	35.0%
TOTAL	40	100.0%	40	100.0%

Elaboración propia

Figura 23.
Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Autoconocimiento, en porcentaje.



Elaboración propia.

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha medido en 4 ítems, de los que emergen 40 datos porque son 10 estudiantes. El 50 % está en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) y 2 (“Algunas veces”), ninguna en el nivel 3 (“A veces”) y 4 (“Muchas veces”). No obstante, en la posprueba en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) se obtuvo un 12,5 %, en el nivel 2 (“Algunas veces”) un 20 %, en el nivel 3 (“A veces”) un 32.5% y en el nivel 4 (“Muchas veces”) un 35 %. Como se puede verificar en la gráfica, hay un cambio cuantioso en las respuestas de autoconocimiento.

5.4. Resultados de la tercera dimensión Comunicación asertiva

Tabla 54

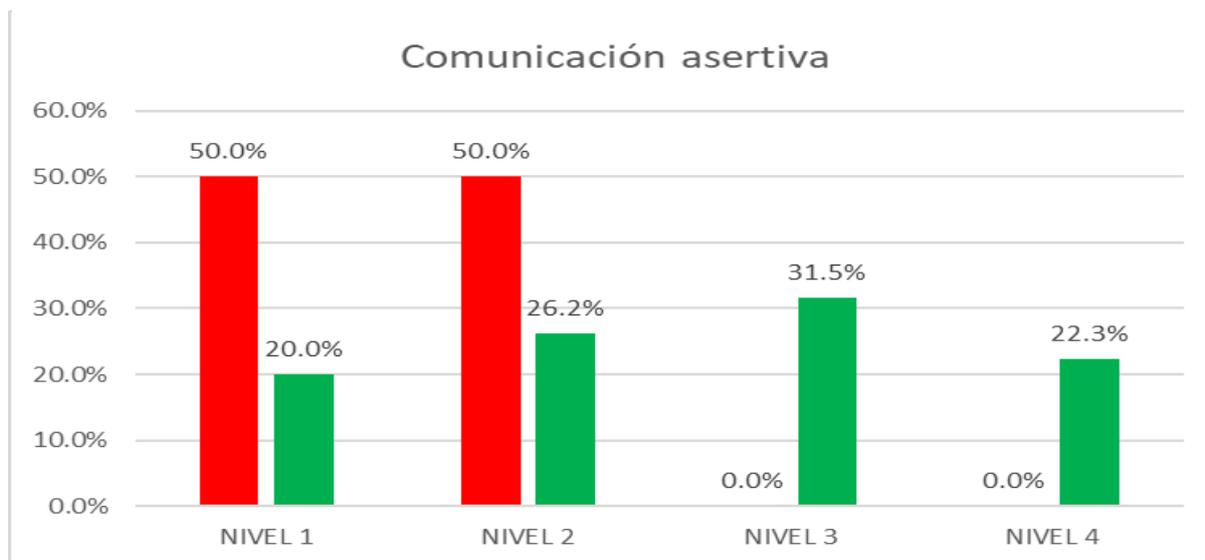
Comparación de los resultados obtenidos en la dimensión Comunicación asertiva, preprueba y posprueba.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	65	50.0%	26	20.0%
NIVEL 2	65	50.0%	34	26.2%
NIVEL 3	0	0.0%	41	31.5%
NIVEL 4	0	0.0%	29	22.3%
TOTAL	130	100.0%	130	100.0%

Elaboración propia

Figura 24.

Comparación de resultados del aula en la dimensión Comunicación asertiva, en porcentajes.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Esta dimensión se ha calculado en 13 ítems, por lo que hay 130 datos proporcionados por 10 estudiantes. El 50 % salió en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), el otro 50 % en el nivel 2 (“Algunas veces”) en la preprueba. Ninguno obtuvo el nivel 3 (“A veces”) y nivel 4 (“Muchas veces”). Los datos de la posprueba variaron notoriamente: en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) se obtuvo el 20 %, en el nivel 2 (“Algunas veces”) el 26,2 %, en el nivel 3 (“A veces”) el 31,5 % y el nivel 4 (muchas veces) el 22,3 %. Como se puede apreciar en la gráfica hay una eventualidad numerosa en las respuestas hacia la comunicación asertiva.

5.4.1. Resultados del indicador Sensación de logro.

Tabla 55

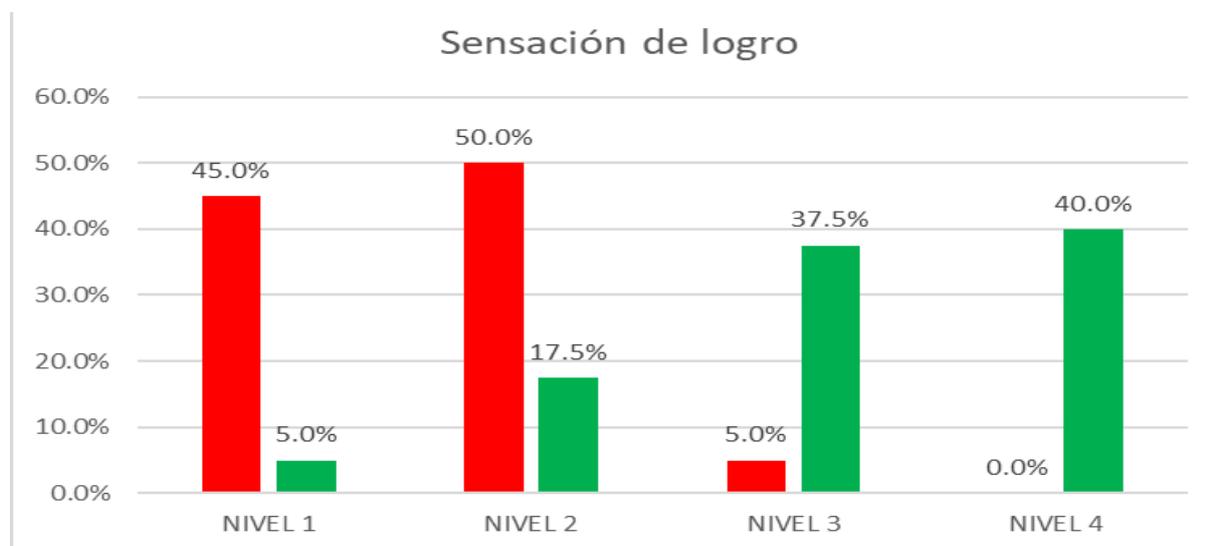
Resultados preprueba y posprueba en el indicador Sensación de logro.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		PREPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	18	45.0%	2	5.0%
NIVEL 2	20	50.0%	7	17.5%
NIVEL 3	2	5.0%	15	37.5%
NIVEL 4	0	0.0%	16	40.0%
TOTAL	40	100.0%	40	100.0%

Elaboración propia

Figura 25.

Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Sensación de logro, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha evaluado en 4 ítems, que comprenden 40 datos brindados por 10 estudiantes. El 45 % está en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), el 50 % en el nivel 2 (“Algunas veces”), el 5 % en el nivel 3 (“A veces”) y ninguno en el nivel 4. En cambio, en la posprueba en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) un 5 %, en el nivel 2 (“Algunas veces”) un 17,5 %, en el nivel 3 (“A veces”) un 37, 5% y en el nivel 4 (“Muchas veces”) un 40 %. Como se puede comprobar en la gráfica, hay una transformación considerable en las respuestas de sensación de logro.

5.4.2. Resultados del indicador Respeto por sí mismo.

Tabla 56

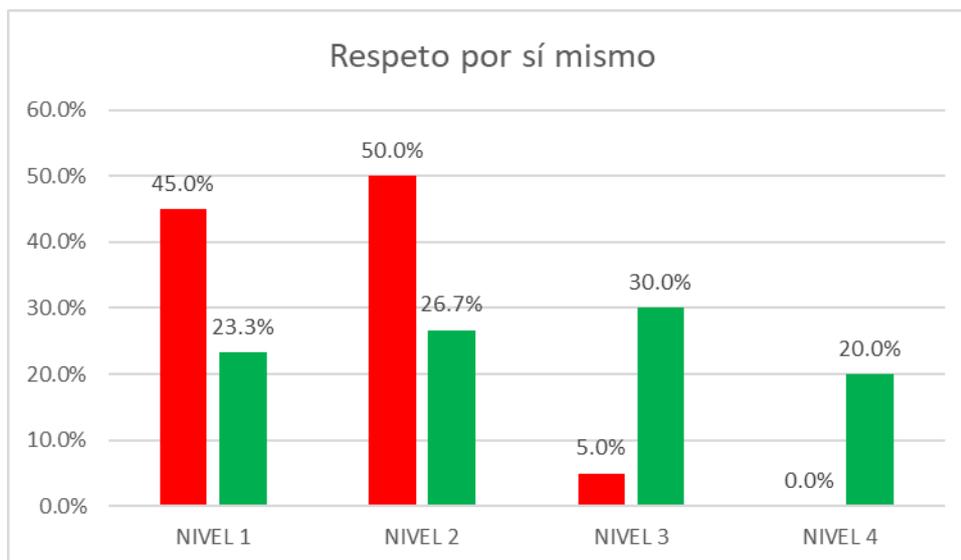
Resultados preprueba y posprueba en el indicador Respeto por sí mismo.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	15	50.0%	7	23.3%
NIVEL 2	15	50.0%	8	26.7%
NIVEL 3	0	0.0%	9	30.0%
NIVEL 4	0	0.0%	6	20.0%
TOTAL	30	100.0%	30	100.0%

Elaboración propia

Figura 26.

Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Respeto por sí mismo, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha evaluado en 3 ítems, de los que hay 30 datos porque son 10 estudiantes. El 50 % están en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) y 2 (“Algunas veces”), ninguno en los niveles 3 y 4. Sin embargo, en la posprueba en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) un 23,3 %, en el nivel 2 (“Algunas veces”) un 26,7 %, en el nivel 3 (“A veces”) un 30% y en el nivel 4 (“Muchas veces”) un 20 %. Como se puede verificar en la gráfica, hay una modificación importante en las respuestas de respeto por sí mismo.

5.4.3. Resultados del indicador Respeto por los demás.

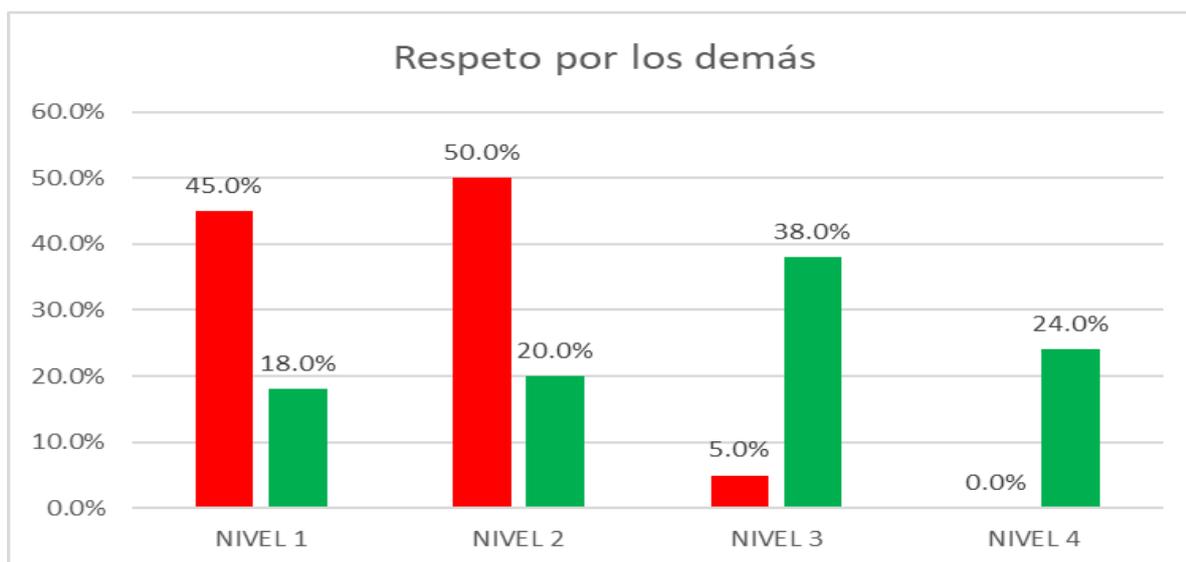
Tabla 57

Resultados preprueba y posprueba en el indicador Respeto por los demás.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	26	52.0%	9	18.0%
NIVEL 2	24	48.0%	10	20.0%
NIVEL 3	0	0.0%	19	38.0%
NIVEL 4	0	0.0%	12	24.0%
TOTAL	50	100.0%	50	100.0%

Elaboración propia

Figura 27.
Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Respeto por los demás, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha determinado en 5 ítems, que generan 50 datos porque son 10 estudiantes. Del total, el 52 % está en el nivel 1 (“Muy pocas veces”), el 48 % en el nivel 2 (“Algunas veces”), ninguno en los niveles 3 y 4. Por el contrario, en la posprueba el nivel 1 (“Muy pocas veces”) obtuvo un 18 %, el nivel 2 (“Algunas veces”) un 20 %, el nivel 3 (“A veces”) un 38 % y el nivel 4 (“Muchas veces”) un 24 %. Como se puede verificar en la gráfica, hay un cambio notable en las respuestas de respeto por los demás.

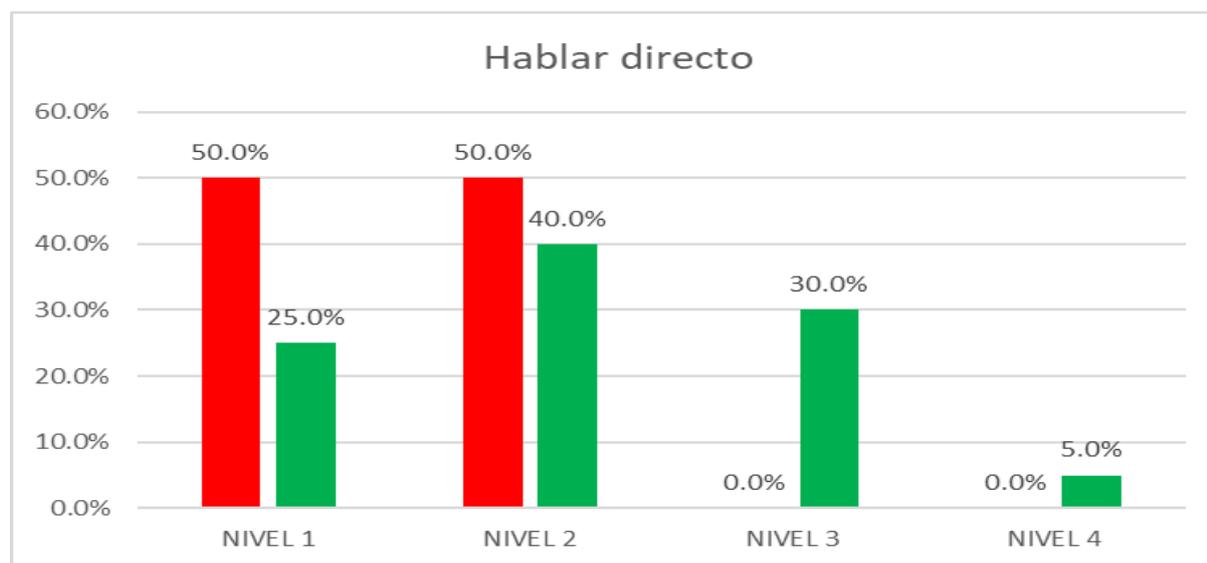
5.4.4. Resultados del indicador Hablar directo.

Tabla 58
Resultados preprueba y posprueba en el indicador Hablar directo.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	10	50.0%	5	25.0%
NIVEL 2	10	50.0%	8	40.0%
NIVEL 3	0	0.0%	6	30.0%
NIVEL 4	0	0.0%	1	5.0%
TOTAL	20	100.0%	20	100.0%

Elaboración propia

Figura 28.
Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador *Hablar directo*, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha determinado en 2 ítems, de los cuales hay 20 datos porque son 10 estudiantes. Del total, el 50 % está en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) y de igual forma en el nivel 2 (“Algunas veces”); ninguno en los niveles 3 y 4. Sin embargo, en la posprueba, el nivel 1 (“Muy pocas veces”) alcanzó un 25 %, el nivel 2 (“Algunas veces”) un 40 %, el nivel 3 (“A veces”) 30 % y el nivel 4 (“Muchas veces”) un 5 %. Como se puede comprobar en la gráfica, hay una eventualidad importante en las respuestas de hablar directo.

5.4.5. Resultados del indicador *Expresión de ideas propias*.

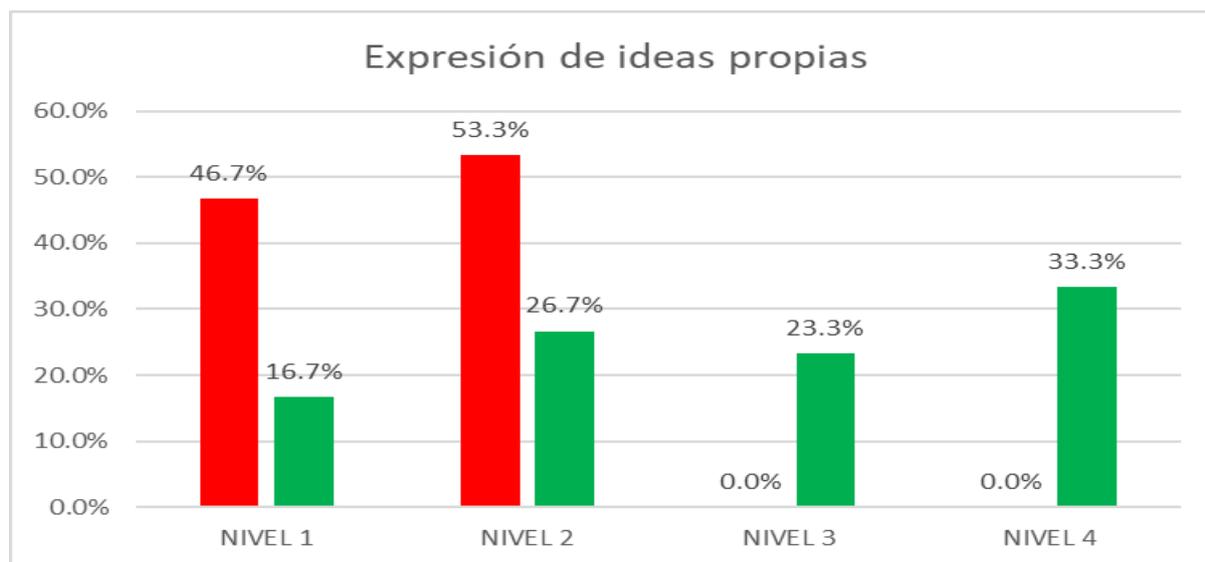
Tabla 59

Resultados preprueba y posprueba en el indicador *Expresión de ideas propias*.

RÚBRICAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
NIVEL 1	14	46.7%	5	16.7%
NIVEL 2	16	53.3%	8	26.7%
NIVEL 3	0	0.0%	7	23.3%
NIVEL 4	0	0.0%	10	33.3%
TOTAL	30	100.0%	30	100.0%

Elaboración propia

Figura 29.
Resultados preprueba y posprueba del aula en el indicador Expresión de ideas propias, en porcentaje.



Elaboración propia

COMPARACIÓN PRE Y POSPRUEBA

Este indicador se ha determinado en 3 ítems, de los que se obtienen 30 datos porque son 10 estudiantes. El 46,7 % está en el nivel 1 (“Muy pocas veces”) y el 53,3 % en el nivel 2 (“Algunas veces”); ninguno en los niveles 3 y 4. En cambio, en la posprueba, el nivel 1 (“Muy pocas veces”) obtuvo un 16,7 %, el nivel 2 (“Algunas veces”) un 26,7 %, el nivel 3 (“A veces”) un 23,3 % y el nivel 4 (“Muchas veces”) un 33,3 %. Como se puede verificar en la gráfica, hay un cambio notable en las respuestas de expresión de ideas propias.

Conclusiones

1. En la dimensión Comprensión del otro de las habilidades sociales, en la preprueba el 42.7% de los estudiantes se ubicó en el nivel 1 y el 56.4% en el nivel 2, mientras que en la posprueba el 40% se ubicó en el nivel 3 y el 39.1% se ubicó en el nivel 4. Hay pues un incremento sustancial luego de la aplicación de la estrategia educativa.
2. En la dimensión Autorregulación de las emociones de las habilidades sociales, en la preprueba la mayoría de los estudiantes, el 50.6%, se ubicó en el Nivel 1, el 48.2% se ubicó en el nivel 2 y sólo el 1.2% se ubicó en el nivel 3, ninguno hubo en el nivel 4. En la posprueba, solo el 7.1% estuvo en el nivel 1, el 27.6% estuvo en el nivel 2, la mayoría, el 35.9% se ubicó en el nivel 35.9% en el Nivel 3 y, finalmente, el 29.4% se ubicó en el nivel 4. Hay un incremento sustancial luego del taller “El Payaso Planeta”.
3. En la dimensión Asertividad de las habilidades sociales, en la preprueba la mitad de los estudiantes obtuvo el nivel 1 y la otra mitad obtuvo el nivel 2. Mientras, en la posprueba, el 20% de los estudiantes permaneció en el nivel 1, el 26.2% se ubicó en el nivel 2, el 31.5% en el nivel 3 y el 22.3% en el nivel 4. También en esta dimensión la estrategia educativa logró una mejora sustancial.
4. La sumatoria de los puntajes promedios del aula medidos con el instrumento pasaron de 62.4 puntos a 116.9 puntos, casi el doble, confirmándose la hipótesis de trabajo, el taller “El Payaso Planeta” mejoró las habilidades sociales de los estudiantes de la muestra.

Recomendaciones

Constituidas las conclusiones de esta investigación se recomienda que:

Para optimizar las habilidades sociales en los alumnos de quinto grado de nivel secundaria el entrenamiento en la técnica del payaso es eficiente. El diseño de las clases está a disposición de quien desee replicar la experiencia.

Esto también demuestra que el desarrollo del sentido del humor es un vehículo por el que se ponen en juego las habilidades sociales y los docentes deberían incluirlo en sus estrategias didácticas así no se trate de actividades artísticas sino también de actividades más cognitivas. De manera complementaria, pueden utilizar las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) con plataformas de gamificación: Kahoot, Powtoon, Canvas, Podcast, Padlet, YouTube, entre otros, para motivar al alumno con dinamismo y disfrute.

La Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” №02 puede incursionar la Educación Virtual Remota para capacitarse a través de la Web 3.0 en los streaming, aplicativos como Chamilo, Google Forms, dando otra mirada de enseñanza más autodidáctica, entretenida y enriquecedora para el alumno.

La Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” № 02 utilice las herramientas digitales y que los alumnos puedan participar por medio de sus celulares transmitiendo un diálogo ameno de interacción y comunicación para sensibilizarlos sobre su contexto social.

Referencias bibliográficas

Acevedo, A. y Carrasco, D. (2019). Habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Santa Cruz N°20857. Vegueta 2017 (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho. Recuperado de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/2529>.

Aguilar. (2020) Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. GIFE, volumen XLVI (numero 3), pp.1-22.

Aranda Rojas, Brichit Rubi (2021). Asertividad y autoestima en los estudiantes de secundaria de la I.E.P. Virgen del Pilar Chincha Alta,2019. (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma de Ica, ciudad de Ica. Recuperada de: <http://repositorio.autonmadeica.edu.pe/bitstream/autonmadeica/1205/1/Brichit%20Rubi%20Aranda%20Rojas.pdf>

Ariste Mur, E. (2021). Escucha activa. Aprender a escuchar y responder con eficacia y empatía. Modelo Humanista Counseling centra en la persona. Madrid: Díaz de Santos.

Bautista, A. (2019). Habilidades sociales en adolescentes de primer año de secundaria de la institución educativa María Parado de Bellido, Rímac 2019 (Tesis de licenciatura). Universidad Privada Norbert Wiener, Lima. Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789>

Bailey, W., De Peralta, L. y Marín, J. (2020). *teoría y prácticas de aprendizaje de la educación a distancia*. Revista científica Guacamaya, volumen 5(número 1), pp.1-7.

Braccialli, Felipe (2022) *A arte de formar palhaços e palhaças no Brasil*. Universidade Estado de Campinas, Brasil. Recuperada de: <https://www.repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1246850?guid=1661638169525&returnUrl=%2fresultado%2flistar%3fguid%3d1661638169525%26quantidadePaginas%3d1%26codigoRegistro%3d1246850%231246850&i=1>

Braidot, N. (2013) *Derribe viejos mitos ¡Sáquele Partido a su cerebro!* (Número 22) Recuperado de <https://docplayer.es/22969146-Derribe-viejos-mitos-saquele-partido-a-su-cerebro.html>

Briones, Y. (2017). Habilidades sociales según el género en estudiantes del nivel secundario del Colegio Adventista Puno, 2017 (Tesis de licenciatura) Universidad Peruana Unión, Juliaca. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12840/702>

Butler, S. (2017). El clown y sus posibilidades en el ámbito terapéutico. Una mirada desde la psicología analítica: Clownplanet.com. Recuperado de <https://clownplanet.com/descargar-textos-clowns-payasos/>

Caballo, V. (2007). Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. España, México, Argentina: Siglo XXI.

Cabeza, E. [Cabeza E.]. (29 de enero del 2022). Convivio, tecnovivio y artes liminales- Entrevista con Jorge Dubatti [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GKXfFBRICYo>

Corominas, J. (2018). Breve diccionario etimológico de la lengua castellana. Madrid: Gredos.

De Castilla Rosales, R. (2019) El ritmo en el lenguaje del clown como herramienta para la identificación emotiva con el público. El caso de Avner The Eccentric. - (Tesis doctoral) Universidad de Barcelona, España. Recuperada de: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/146799/1/RCDCR_TESIS.pdf

De Godoy, L. (2019). Tensionando o sentido Do Agir: O clown e seu potencial creativo (tesis de pregrado). Universidad Estado de Campinas, Brasil. Recuperada de: <https://www.repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1129364?guid=1661637945270&returnUrl=%2fresultado%2flistar%3fguid%3d1661637945270%26quantidadePaginas%3d1%26codigoRegistro%3d1129364%231129364&i=1>

Difabio, H. y Da Dalt, E.C. (2002). Asertividad, su relación con los estilos educativos familiares. Interdisciplinaria, 19 (2), 119-140. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18019201>.

Dream, C. (2012). El payaso que hay en ti. España, Ediciones Clownplanet.

Fernández, O. y Ocando, J. (2006). La comprensión del otro a partir de las historias de vida. TELOS, Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales 8(1) pp. 94-105. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/993/99318655007.pdf>

Flores. y Benavidez, V. (2019). La importancia de las emociones para la neuro didáctica. Wimblu, volumen 14 (numero 1), pp-1-29.

Gardner, H. (2001), Estructuras de la mente. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

Gana. A., Huegun, A. y Rekalde, I. (2018). Los payasos como herramienta socioeducativa para la intervención comunitaria. Revista de trabajo social e intervención social, numero 27, pp.1-28.

Gené, H. (2016). ¿Qué es un clown? Artezblai, (p.23). Ciudad de México.

Goleman, D. (2020) Inteligencia emocional. Recuperado de <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>

Gonzales, D., Rodríguez, M. y Malagón, Y. (2021). *Habilidades sociales de estudiantes en cursos virtuales desde la percepción de los profesores- tutores. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, volumen 14 (numero 6), pp.1-16.*

Granja, A. y Dolores E. (2022, abril). La neurociencia social como herramienta para el desarrollo de habilidades socioemocionales, *Polo del Conocimiento* (Edición num.69(Edición num.69), 7(4). -pp.1319-1336.DOI: 10.23857/PC.V7i4.3892.Recuperado de <https://Dialnet.unirioja.es>

Jara, J. (2010) *El clown, un navegante de las emociones. 6.ª ed* Morón de la Frontera, Proexdra.

Jiménez, Alba Tortosa (2018). *El aprendizaje de habilidades sociales en el aula (Número 4). Editorial Revista Internacional de apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad.* <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6941032.pdf>

Kelly, J. (2002). *Entrenamiento de las habilidades sociales.* Bilbao: Desclée De Brouwer.

Lecoq, J. (2001). Los clowns. En *El cuerpo poético: una enseñanza sobre la creación teatral* (pp.166). Chile, Editorial Cuarto Propio.

Maccario, Irene y Smolinsky, Ana Paula (2020) *La relación entre error / fracaso y placer como experiencia estética a partir de las técnicas de clown (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Recuperada de: <https://rdu.unc.edu.ar/browse?type=author>*

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de educación secundaria. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>*

Ministerio de Educación. (2017) *Currículo Nacional de la educación básica.* Lima: Ministerio de educación.

Ministerio de Educación (2022). *Propuesta pedagógica.* <https://educacion.gob.ec/propuesta-pedagogica/>

Monasterio Ontaneda, A. (2019). *Habilidades sociales y conductas de riesgo en adolescentes de una Institución Educativa privada de Lima Metropolitana. (Tesis de bachillerato). Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8815/1/2019_Monasterio-Ontaneda.pdf*

Montes Sosa, Gabriel (2013). *Entender, comprender, interpretar (Número 1) Consejo Nacional para la Enseñanza en Investigación en Psicología A.C.* <https://www.redalyc.org/pdf/292/29228948013.pdf>

Moreira, Cristina (2016). *Técnicas del clown una propuesta emancipadora*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial del Instituto Nacional del Teatro.

Montero, N (2021). *Habilidades sociales y resiliencia en adolescentes de las Casa de Acogida de la Ciudad de Azogues (Tesis de Maestría)*. Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Recuperada de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21232/1/UPS-CT009337.pdf>

Navarro, A. (2015). Historia del payaso... según la británica. España, Clownplanet. Recuperado de <https://clownplanet.com>

Nuñonca Choque, R. y Mayta. E. (2017). Aplicación del clown como estrategia para favorecer la expresión oral en alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Padre Pérez de Guereñu del distrito de Paucarpata (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4550>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020) Atención socioemocional para las y los adolescentes en el contexto del Covid-19 (Webinar). Recuperado de <https://es.unesco.org/news/atencion-socioemocional-y-adolescentes-contexto-del-covid-19-webinar>

Organización Mundial de la Salud (2020). *Cuidar nuestra salud mental*. Recuperado de https://www.who.int/es/campaigns/connecting-the-world-to-combat-coronavirus/healthyathome/healthyathome---mental-health?gclid=Cj0KCCQiA5vb-BRCRARIsAJBKc6IGWm1c6dpe-rQNOB72PlqddICf2C1k3I09ZJD7Y666pn1RaZtgrNsaAtmKEALw_wcB

Pacheco, M. y Osorno, G. (2021). *Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos. Relaciones parentales y habilidades sociales, Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos. Interdisciplinaria*, 38(1), pp. 101-116. doi: <http://doi.org/10.168888/interd.2021.38.1.7>

Ramírez, Patricia (2017). *Habilidades Sociales entrevista en Para todos las 2 [Archivo de video]* Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=3Xfcnuwlouk>

Ramos, W. (2018) *Diario de una vaca descarriada*. Lima: Editorial Planeta Perú S. A.

Rani, Elizabeth (2018) *Habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Nacional de Chiclayo, agosto a diciembre de 2017 (Tesis de licenciatura)* Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Recuperada de: <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1139>

Real Academia Española. (27 de noviembre de 2022). Payaso. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/payaso>

Riquelme, Sandra (2021) *El taller de construcción del personaje clown para potenciar el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, en los estudiantes de 4 B de Educación Secundaria de la Institución Educativa N°5011 "Dario Arrus Cuestas", ubicado en el distrito de Bella Vista, Callao (tesis de licenciatura) ENSAD, Lima. Recuperada de: <https://repositorio.ensad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13078/120/Tesis%20Riquelme%20Sandra%20DIC%2020%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>*

Rivero Guzmán, M. Á. (2019). *Empatía, el arte de entender a los demás*. Cochabamba: Universidad Mayor de San Simón.

Robinson, K. (2011). El Elemento. Editorial: Grijalbo. <https://ia800809.us.archive.org/34/items/1E1ElementoKenRobinson2/1%20El%20elemento-Ken%20Robinson%20%282%29.pdf>

Rueda Cascón, B. (2021). *Las habilidades sociales desde la neurociencia. Aplicación en los talleres de tecnología de E.S.O. (Tesis de maestría)*. Universidad de Valladolid, España. Recuperada de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51001/TFM-G1534.pdf?sequence=1>

Saavedra Meza, Valentina (2019) *El clown como herramienta pedagógica (tesis de maestría) Universidad El Bosque, Colombia. Recuperada de: https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/3008/Saavedra_Meza_Valentina_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=El%20Clown%20gesticula%20e%20im%20ita.&text=Utiliza%20los%20gestos%20para%20comunicar,comprender%20y%20asimilar%20la%20realidad.*

Silva Obregón, G. S. [Silva Obregón, Gladys Stefanie]. (18 de diciembre del 2021). *Muéstrate Clown& Payalízate con tus miedos* [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GLNBoIh9xPQ>

Telos (2006). *La comprensión del otro a partir de las historias de vida (numero 1)*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/993/99318655007.pdf>

Temple, I. (2015) *USTED S.A. Empleabilidad y marketing personal (primera edición) Editorial Planeta Perú S.A. <https://gmeroussis.files.wordpress.com/2020/07/usted-s.a-inacs-temple.pdf>*

Treccani. (2022). *Pagliaccio*. Obtenido de Treccani Vocabolario: <https://www.treccani.it/vocabolario/pagliaccio/>

Unesco (enero de 1988). *El Circo Un espectáculo del mundo*.

Universidad Autónoma de Barcelona. (2013). Aportes para la definición, caracterización y expansión de un “clown socioeducativo” Recuperado de [https://www.academia.edu/5826901/APORTES PARA LA DEFINICI%C3%93N CARACTERIZACI%C3%93N Y EXPANSI%C3%93N DE UN CLOWN SOCIOEDUCATIVO](https://www.academia.edu/5826901/APORTES_PARA_LA_DEFINICI%C3%93N_CARACTERIZACI%C3%93N_Y_EXPANSI%C3%93N_DE_UN_CLOWN_SOCIOEDUCATIVO)

Unikel Spector, A. (2007). Aportaciones a la comprensión empática. *Figura/Fondo*. N° 21, 139-155.

Unocc Soller, G. (2017). Taller de clown para la mejora de las habilidades sociales en un grupo de estudiantes universitarios (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/6268/Unocc_SGA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Urabayen, J. (16 de mayo del 2012). La comprensión del hombre como ser social en la filosofía de Bergson (Mensaje en blog). Depósito Académico Digital de la Universidad de Navarra. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/handle/10171/22089>

Villouta Porcile, María Estela (2017). *Autorregulación emocional: Un descubrimiento a través del arte terapia (tesis de maestría)*. Universidad del desarrollo, Chile. Recuperada de: <https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/1709/Autorregulaci%C3%B3n%20emocional.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ventossilla., Santa María, H., Ostos, F. y Flores, A. (2021) Aula invertida como herramientas para el logro de aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios. Propósitos y representaciones, volumen 9 (numero 1), pp.1-12.

Yauli, k. (s.f.). *Curso de enseñanza de metodología educativa Blended Learning*. Recuperado de [MÓDULO I - PARTE 1.pdf](#)

Anexo. Matriz de consistencia

Tabla 60

Matriz de consistencia

La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” basada en juegos de clown para la optimización de las habilidades sociales aplicada a alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima.					
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	METODOLOGÍA
<p>GENERAL: ¿De qué manera la propuesta pedagógica “¿El Payaso Planeta” optimiza las habilidades sociales de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia, Lima?</p>	<p>GENERAL: Demostrar de qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza las habilidades sociales de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima.</p>	<p>GENERAL: La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza las dimensiones Asertividad, Comprensión del otro y Autorregulación de emociones, de los alumnos de quinto año de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia.</p>	<p>Variable Dependiente: Habilidades sociales Indicadores: Comprensión del otro Autorregulación de emociones Asertividad Variable independiente: “El Payaso Planeta” Indicadores: Conectarse con uno mismo Conectarse con el compañero Conectarse con el espectador</p>	<p>Técnicas de recolección de datos. Las técnicas empleadas en la investigación fueron: Encuestas por correo y online Técnica de recopilación de datos en repositorios. Técnica de análisis de contenido Instrumentos de recolección y medición de datos Prueba de entrada Prueba de salida Ficha de metacognición Lista de cotejo</p>	<p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: Cuantitativa</p> <p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: La investigación es cuantitativa porque detalla las partes del mencionado objeto a través de mediciones de estadística no paramétrica; asimismo, es explicativa, en la medida que se analizan las causas y efectos de las relaciones existentes entre las variables “El Payaso Planeta” y la optimización de las habilidades sociales en el grupo de</p>

muestra.

<p>ESPECÍFICOS: ¿De qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza la asertividad en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima?</p> <p>¿De qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza la comprensión del otro en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima?</p> <p>¿De qué manera la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza la autorregulación de emociones en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, Lima?</p>	<p>ESPECÍFICOS: Establecer la contribución de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” a la asertividad en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, para optimizar las habilidades sociales.</p> <p>Distinguir la transformación de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” de la comprensión del otro en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del distrito de Independencia, para optimizar las habilidades sociales.</p> <p>Determinar el aporte de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” a la autorregulación de emociones en alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02, del</p>	<p>ESPECÍFICAS: He1.La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza significativamente la asertividad de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia.</p> <p>He2. La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza significativamente la comprensión del otro de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San Antonio de Padua” N°02 del distrito de Independencia.</p> <p>He3. La propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” optimiza significativamente la autorregulación de emociones de los alumnos de quinto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Privada “San</p>		

	<p>distrito de Independencia, para optimizar las habilidades sociales.</p>	<p>Antonio de Padua” Nº02 del distrito de Independencia.</p>			<p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Por la propia esencia de nuestra investigación, que es de tipo aplicada, el diseño será preexperimental porque a la muestra se le aplicará la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” en pro de optimizar las habilidades sociales, con mediciones de la variable dependiente antes y después de la introducción de la variable dependiente.</p>
--	--	--	--	--	---

Elaboración propia

Anexo. Fotografías

Evidencia 1.” Explicación del abordaje inicial de la propuesta pedagógica “El Payaso Planeta” a los alumnos de quinto grado de nivel secundario.

Figura 30.
Abordaje inicial



Captura de pantalla de autoría propia

Evidencia 2.” Rompiendo el hielo”

Figura 31.
Rompiendo el hielo.



Elaboración propia

Evidencia 5.” Emo-acción”

Figura 34.
Sesión Emo-acción



Captura de pantalla de autoría propia

Evidencia 6.” Todos juntos en equipo”

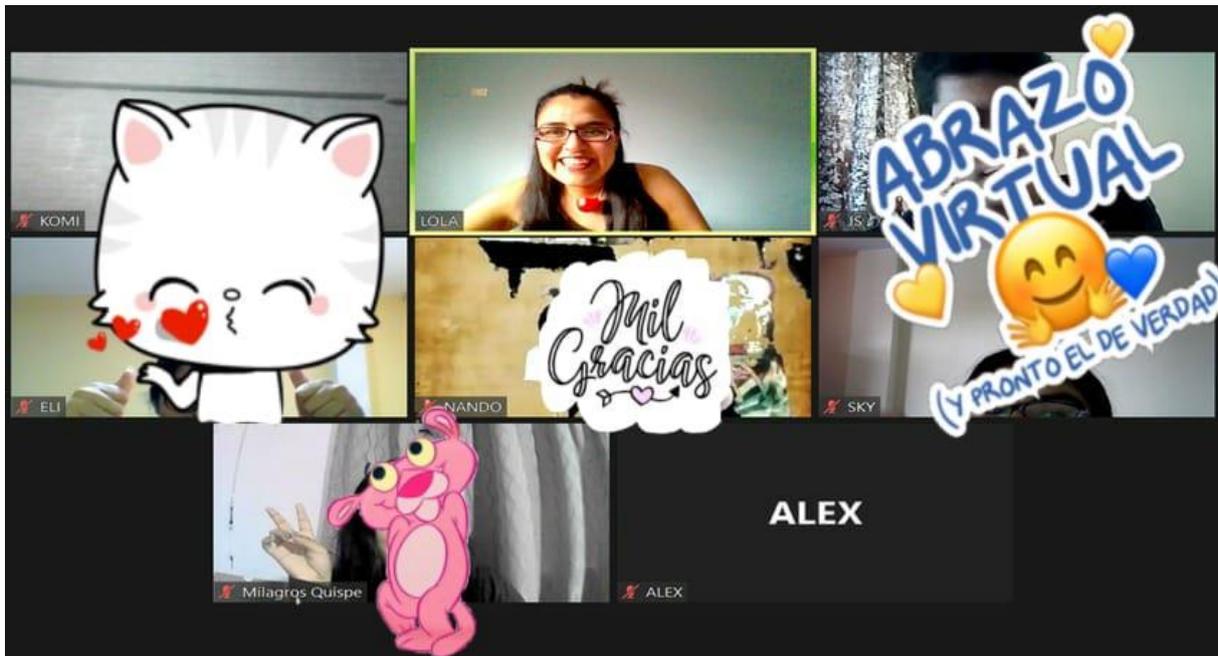
Figura 35.
Sesión Todos juntos en equipo.



Captura de pantalla de autoría propia.

Evidencia 7." Riéndome de mis defectos"

Figura 36.
Sesión Riéndome de mis defectos



Captura de pantalla de autoría propia.

Evidencia 8." Fracasando sin roche"

Figura 37.
Sesión Fracasando sin roche.



Captura de pantalla de autoría propia.

Evidencia 9.” Integración en conjunto”

Figura 38.

Sesión integración en conjunto.

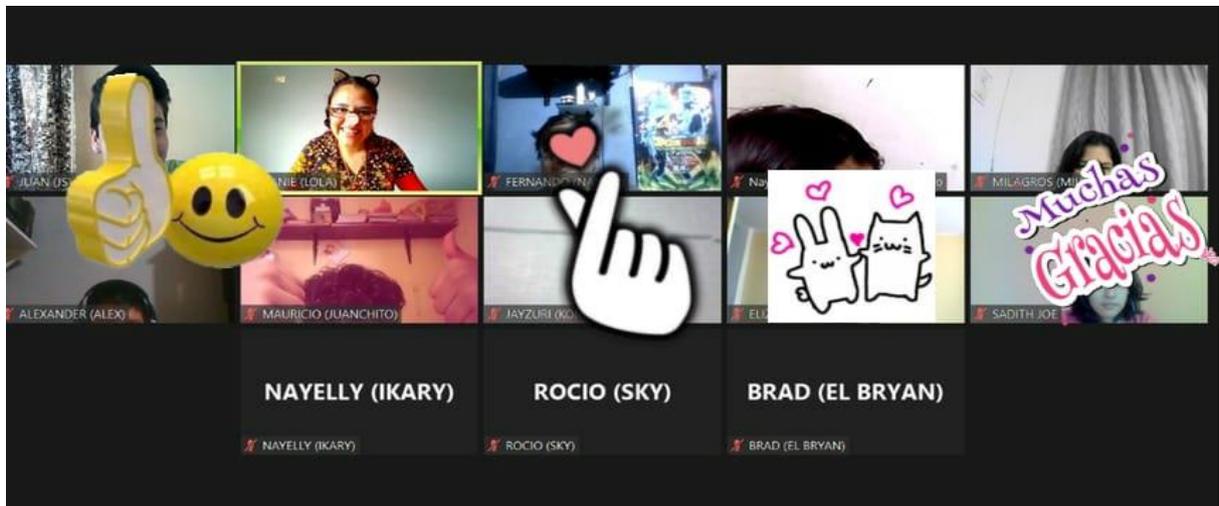


Captura de pantalla de autoría propia.

Evidencia 10.” Payalízate con tus miedos”

Figura 39.

Sesión Payalízate con tus miedos



Captura de pantalla de autoría propia.

Evidencia 11. Evaluación de la post prueba del instrumento de evaluación de habilidades sociales

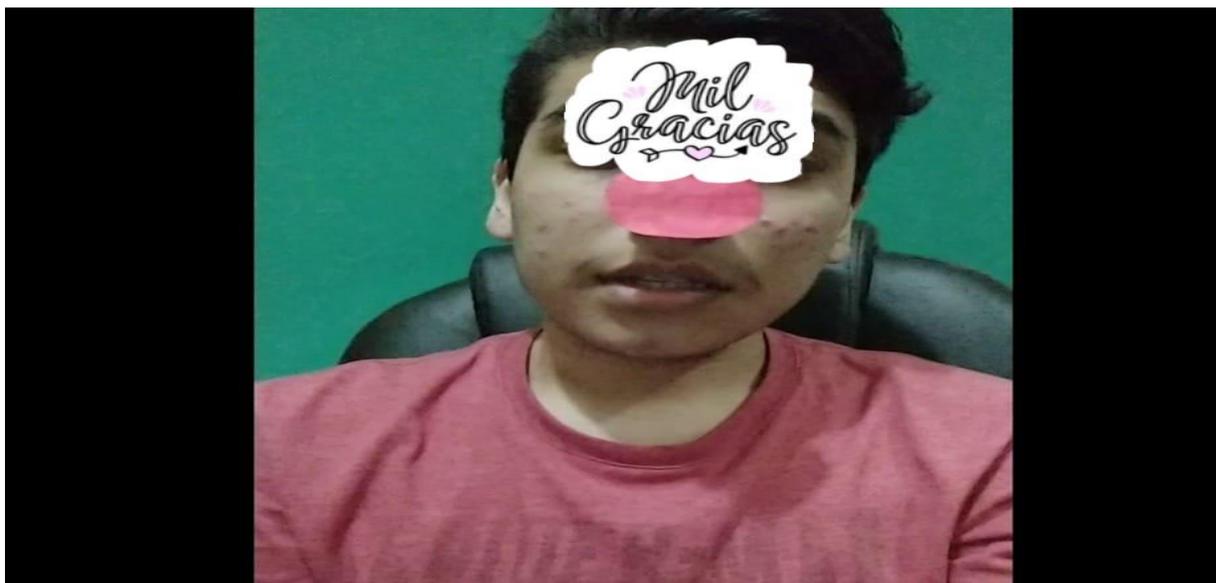
Figura 40.
Evaluación de la posprueba



Captura de pantalla de autoría propia.

Evidencia 12. Muestra de registro fotográfico de los alumnos con relación a sus productos finales de manera individual y grupal.

Figura 41.
Muestra de los estudiantes. Payaso JS



Captura de pantalla de autoría propia.

Figura 42.
Muestra de los estudiantes. Payaso El Bryan



Captura de pantalla de autoría propia.

Figura 43.
Muestra de los estudiantes. Payaso Nando.



Captura de pantalla de autoría propia.

Figura 44.

Muestra de los estudiantes. Payasa Elly



Captura de pantalla de autoría propia.

Figura 45.

Muestra de los estudiantes. Payaso Komy



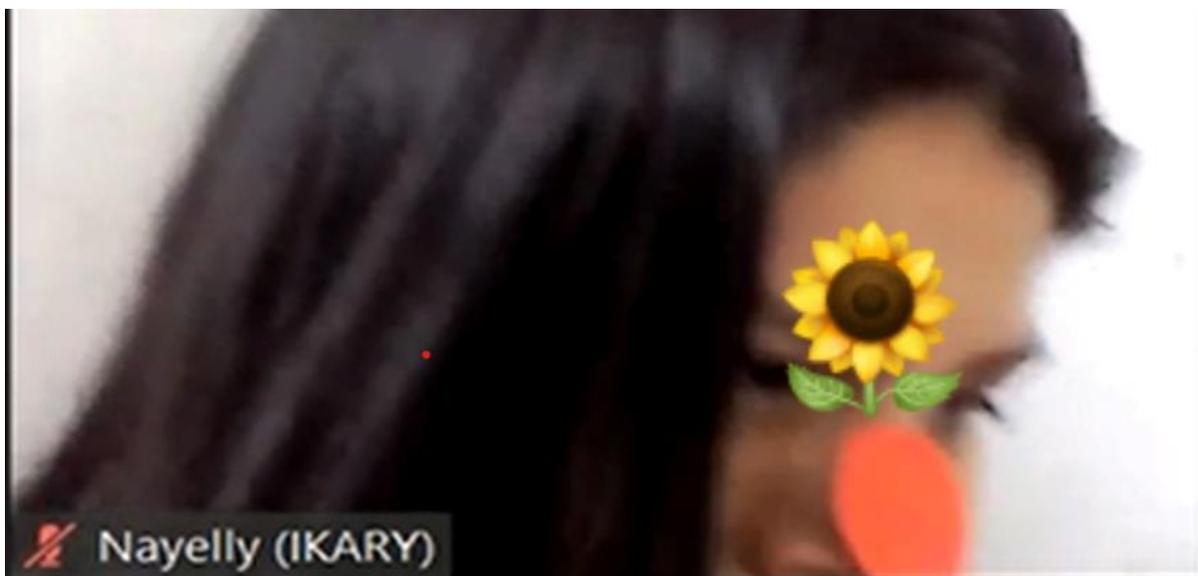
Captura de pantalla de autoría propia.

Figura 46.
Captura de pantalla de autoría propia. *Payasa Mily*



Captura de pantalla de autoría propia.

Figura 47.
Captura de pantalla de autoría propia. *Payasa Ikary*



Captura de pantalla de autoría propia.

CUADERNO DE APUNTES
SESIÓN 1: “ROMPIENDO EL HIELO”
DEL 18 AL 22 DE OCTUBRE DEL 2021

Figura 48.
Evidencia de la primera sesión



Captura de pantalla de autoría propia.

OBSERVACIONES DE LOS PROCESOS CREATIVOS:

Cámaras prendidas: Victoria, Elizabeth, Nayelly, Jayzuri, Juan y Rocío.

Cámaras apagadas: Alexander (problemas de cámara).

- Escriban en una hoja ¿Cómo se sienten el día de hoy?
- Victoria: Miedo
- Milagros: Alegría
- Juan: Paz
- Nayelly: Entusiasmo
- Rocío: Diversión
- Elizabeth: Hambre

Estrategia de atención: Recarga positiva

Fernando prende su cámara y se atreven a ponerse de pie para aplicar dicha dinámica. En cambio, Elizabeth, Juan, Nayelly, Victoria, Rocío y Jayzuri permanecen sentados, ejecutando la actividad de forma paulatina y a su debido tiempo, con calma y cautela.

Luego, de acabar dicha actividad se da indicaciones generales con relación a los acuerdos virtuales mostrando 10 puntos. Quienes participan en leer cada diapositiva son: Victoria, Elizabeth, Juan, Jayzuri, Milagros, Brad, Nayelly y Fernando, mientras que los demás observan y apuntan en su cuaderno las normas de convivencia virtual.

Asimismo, llenan el formulario para la creación de grupo de WhatsApp y la coordinación de materiales con relación a las clases dadas.

Juego #1 Activación corporal

Mover la cabeza de un lado hacia el otro (tiempo: rápido-normal-lento).

Quienes se atreven a ejecutar dicha actividad son Juan, Fernando, Nayelli y Elizabeth.

Juego #2 La ducha

Quienes ejecutan esta actividad son Juan, Fernando y Milagros.

Devoluciones positivas:

- ❖ Fernando: Saber lo que se tiene que hacer en cada momento.
- ❖ Milagros: Reconocer las emociones.

Juego #3 El árbol, la manzana y el gusano

Quienes participan en este juego como prueba son Juan y Elizabeth. De allí se acoplan los compañeros Nayelli (hormiga), Victoria (el murciélago), Milagros (un peluche), Alexander (un ave).

¿Qué hemos aprendido de este juego?

- ❖ Victoria: Elegir
- ❖ Rocío: Toma de decisiones
- ❖ Milagros: ser creativa

Juego #4 Talk show

Entrevistador, entrevistado y el traductor.

- ❖ Milagros: ¿Cómo se interesó por el mundo financiero?
- ❖ Juan: Carrera de finanzas en la UPC y de allí a realizar un máster en España.
- ❖ Milagros: Fue complicado el máster en España.
- ❖ Juan: Solo con relación al cambio de moneda, de allí mi finalidad es tener libertad financiera e ingresos pasivos a un largo plazo.

Devolución positiva:

- ❖ Victoria: Carrera de finanzas, creo...

Juego #5 Dos verdades, una mentira

1. ¿Cuál es tu nombre y tu edad?
2. ¿Cuál es tu pasatiempo favorito?
3. ¿Qué te motivó a estar en este taller?

- ❖ Juan /16 años/ Bailar / Desarrollo escénico
- ❖ Milagros/ 16 años / Ver novelas turcas/ Desarrollo escénico
- ❖ Nayelly/ 16 años/ Me gusta escuchar música

❖ Elly / 16 años / Leer libros románticos / Tengo difteria (infección aguda en la nariz y garganta)

Palabra mágica al reverso de la hoja

❖ Juan: Conocimiento

❖ Elizabeth: Hambre (dibujo: manzana y gusano)

❖ Victoria: Creatividad

❖ Nayelli: Diversión

❖ Milagros: Aprendizaje

SESIÓN 2 “DESPERTANDO MI GIGANTE INTERIOR”
DEL 25 AL 29 DE OCTUBRE DEL 2021

Figura 49.
Evidencia de la segunda sesión.



Captura de pantalla de autoría propia.

OBSERVACIONES DE LOS PROCESOS CREATIVOS:

Canción: Ferruco- pepas

Reacción: Brad (escucha atento y se agarra el dedo)

Reglas del juego de clown: mirada, escucha, verdad y disfrute.

Cubo preguntón

Letra “b”- Acción: beso en la frente y beso volado

- Reacción: Elizabeth (beso en la frente)

Letra “m”: mover la cabeza

- Reacción: Elizabeth, Álvaro y Juan se agarran la cabeza

Letra “a” abrazar a la persona importante de tu vida

- Reacción: Nayelli (señalando ella misma) / se abraza (Brad y Nayelli) / Juan mira hacia un lado, Elizabeth mira al frente, Rodrigo (agarra el micrófono) y se ríe cuando menciono que Elizabeth será mi asistente el día de hoy.

Dinámica ·1 Activación corporal

Masajear la frente (Juan, Elizabeth, Nayelli)

Chicle en la boca (acción: Juan, Elizabeth)

Ejecuta la acción: Nayelli, Juan, Elizabeth, Brad (resonar y de allí apaga su cámara)

Hombros hacia atrás/ codos hacia adelante y atrás (reacción: Juan, Nayelli y Elizabeth)

Bostezo (Nayelly)

Se pone de pie (Elizabeth)

Cámara prendida: Victoria

Nos movemos como un gusano: Juan, Elizabeth y Nayelly / Fernando (se pone de pie)

Fernando (nombre: Kamisori Kamasai / anime de un mejor amigo que vio morir a Maggie)

Ejercicios de estiramientos

Mover el cuerpo de un lado hacia el otro (Elizabeth, Nayelli, Juan, Álvaro y Fernando)

❖ Observación: Fernando (problemas con el espacio)

Saltar (reacción: Elizabeth, Nayelli y Juan)

Juego #1 Fiesta COVID

Pozo mágico como deseo

Stefanie: Sanidad

Juan: Jubilación

Elizabeth: Empatía

Fernando: Felicidad

Rocío: Respeto

Nayelly: Nobleza

Brad: Felicidad

Victoria: Valentía

Dinámica de introspección (técnica de dramatización del miedo)

Estrategia de activación (sapo) saltar en el sitio (reacción: Nayelli, Elizabeth, Brad y Juan).

Chicos ustedes pueden golpear o llorar déjense llevar por la emoción y suelten.

❖ Fernando: golpea.... No sabría qué decir... dibujos de Pokémon (confronta el miedo)

Dinámica de adivinanzas de colores (juego de veo veo)

Reacción: Victoria, Nayelly y Brad

Juego de roles: profesión (improvisación)

Grupo I: Elizabeth, Juan y Nayelli (grupo de cosmetología)

Historia

Cliente: Juan

Elizabeth: Ayudante

Nayelly: Superior encargada de que todo esté O. K.

Grupo II: Rocío y Victoria (profesión; ingeniería)

Grupo III: Brad- Fernando (profesión: doctor)

Fernando tiene la pantalla de un lugar en el hospital.

Final: Dibujo de tu rostro

Virtudes- cosas por mejorar

- Nayelly: tiene miedo al qué dirán.... Cosas buenas: positiva, buenas ideas y alegre / le gustan sus cejas y cabello / le gustaría mejorar la toma de decisiones y sus inseguridades.
- Elizabeth / está conforme de sí / virtudes: generosidad – le gustaría mejorar. Decir las cosas con fluidez.
- Rocío: virtudes: feliz y respetuosa / cosas por mejorar: paciencia y su incomodidad, es renegona.
- Fernando: virtudes: creativo/ cosas por mejorar: toma de decisiones.
- Brad: positivo / cosas por mejorar: discernimiento – paz mental.

En una sola palabra con qué se quedan

Juan: Aprendizaje.

Fernando: Hambre, sinvergüenza y aprendizaje.

Brad: Aliviado.

Nayelly: Desestresada y con hambre.

Rocío: Alegría.

SESIÓN 3 “EMO ACCIÓN”

DEL 1 DE NOVIEMBRE AL 5 DE NOVIEMBRE DEL 2021

Figura 50.
Evidencia de la tercera sesión



Captura de pantalla de autoría propia.

OBSERVACIONES DE LOS PROCESOS CREATIVOS:

Nombra tu personaje clown:

Brad (Nombre de payaso: Brayan)

Elizabeth

Rocío (Nombre de payasa: Sky)

Victoria (Nombre de payasa: Sadith)

Estrategia de atención “El globo de la emoción”

Rocío se consigue un globo inflado.

Elizabeth y Alexander inflan sus globos.

Recordatorio de las normas de virtualidad.

Dinámica #1 Activación corporal

Reacción: Juan, Rocío, Elizabeth y Alexander.

Estiramientos: parados (Juan, Elizabeth, Rocío, Rodrigo y Brad) / Alexander (sentado).

Dinámica de aceptación de emociones

Rocío, qué te pasa / No Steff, qué te pasa a ti.

Juan (tranquilidad) / Brad (miedo)

Elizabeth (sorpresa) / Alexander (achoris)

Estrategia de atención: La reina de España dice... agarrarse el sobaco, parados, sentados... agarrarse la nariz...

Alexander (tiene el control) /Juan hace gestos raros Juan y Fernando se levantan cuando Alex dice que lo hagan.

Juego del espejo

En pareja:

Alexander- Juan

- Sentados mueven las manos de un lado hacia el otro.

Fernando- Eli

- Movimientos de estiramientos corporal y se levantan haciendo movimientos raros.

Rocío – Bryan (Brad)

- Se agarran la nariz y se comen el moco.

¿Qué hemos aprendido?

Juan: La coordinación.

Rodrigo: Aprender a observar.

Brad: Trabajo en equipo.

Fernando: La atención.

Elizabeth: Trabajo en equipo y coordinación.

Alexander: Coordinación, atención y trabajo en equipo.

Rutina de payaso

Carta de Transilvania a la nueva creación de clown.

Devoluciones:

Brad: Empatía.

Alexander: Felicidad.

Elizabeth: Interés.

Rocío: Perder la vergüenza.

Sadith: Miedo (se desconecta por cita médica).

Juan: Sé tú mismo y no permitas que los demás modifiquen cómo eres.

Venta de pato

Steff (Emoción: calma) Rodrigo, te vendo un pato.

Alex (Emoción: alegría) Pica o no pica.

No pica.

Te lo compro.

Te lo vendo.

Bryan (Emocion: tristeza)- Fer (Emocion: alegría) / salieron de su zona de confort modificando la estructura del pato, se permitieron conectar con el presente y el disfrute.

Rocío (molesta)- Alex (sorpresa) Sí llegaron a confrontarse y les costó soltar más el miedo al ridículo.

Dibujo de la semana pasada (en una sola palabra, cómo se describen)

Juan: Ego, inteligencia, empatía y psicópata.

Fer: Creativo, astuto y divertido.

Eli: Felicidad, empatía y sinvergüenza.

Rocio: Felicidad, honestidad, renegona y amabilidad.

Alexander: Atención.

Brad: Felicidad y empatía.

SESIÓN 4: “TODOS JUNTOS EN EQUIPO”

DEL 8 DE NOVIEMBRE AL 12 DE NOVIEMBRE DEL 2021

Figura 51.

Evidencia de la cuarta sesión.



Captura de pantalla de autoría propia.

OBSERVACIONES DE SU PROCESO CREATIVO

Animación con Serpentino

Activaron su cámara: Juan y Rodrigo

Estrategia de atención: pulga, piojo y mosca

Reacción: Juan /Elizabeth/ Brad/ Milagros / Jayzuri

Activación corporal (abrir- cerrar)

Reacción: Juan, Eli, Milagros, Jayzuri, Alexander / Rodrigo (lo piensa mucho)

Escribir en la hoja la palabra mágica

- Juan: Contento.
- Nayelly: Felicidad.
- Victoria: Nerviosa.
- Brad: Felicidad.
- Milagros: Entusiasmo.
- Alexander: Tranquilidad.

Juego de acción

- Reacción:

Fumar: Gutiérrez y Kamisori.

Juan: Bostezar, nervioso, sacar moco.

Fernando: Gas.

Brad: Depilación.

Victoria: Mirar

LA RULETA ALEATORIA (para participar)

Ej.: adversidad- solución (Teffa- Mauricio/señor)

Lugar: Juan (en la carretera)

Alexander: problemas de internet/ no se puede parar

Victoria: ir al baño

Crear la historia

- Narrador (Juan)
- Eli (preguntona)
- Jayzuri(chismosa)
- Ale (mimo)

Reacción: Juan está incómodo cuando elijo a Jayzuri.

Juan cuenta una anécdota de una chica X y un chico Y que es Don Cangrejo porque es tacaño... Después de 8 meses decidieron ser pareja... Ambas familias se conocieron... El enamoramiento fue virtual...se vacunaron, de allí fue presencial.

- Reacción: Eli (“Miss, disculpe, me quedé intrigada con la historia por eso no pregunté)- Fer (qué bonito).

Juego del baile (movimientos raros)

Tienen narices: Fer y Eli

- Sobrenombre de clown

Juan: JS

Fernando: Nando

Brad: El Brayán

Elizabeth: Elizabeth

Jayzuri: Komi

Alexander:

Nayelly: Ikary (tiene dos móviles)

Milagros: Mily

Victoria: Joe

Sí llegan a conectar con los movimientos (cortos y largos) y seguir al líder.

Palabra mágica

Milagros (Mily): Sabiduría

Juan (JS): Fried (Libertad)

Nayelly (Ikary): Optimismo

Fernando (Nando): Optimismo

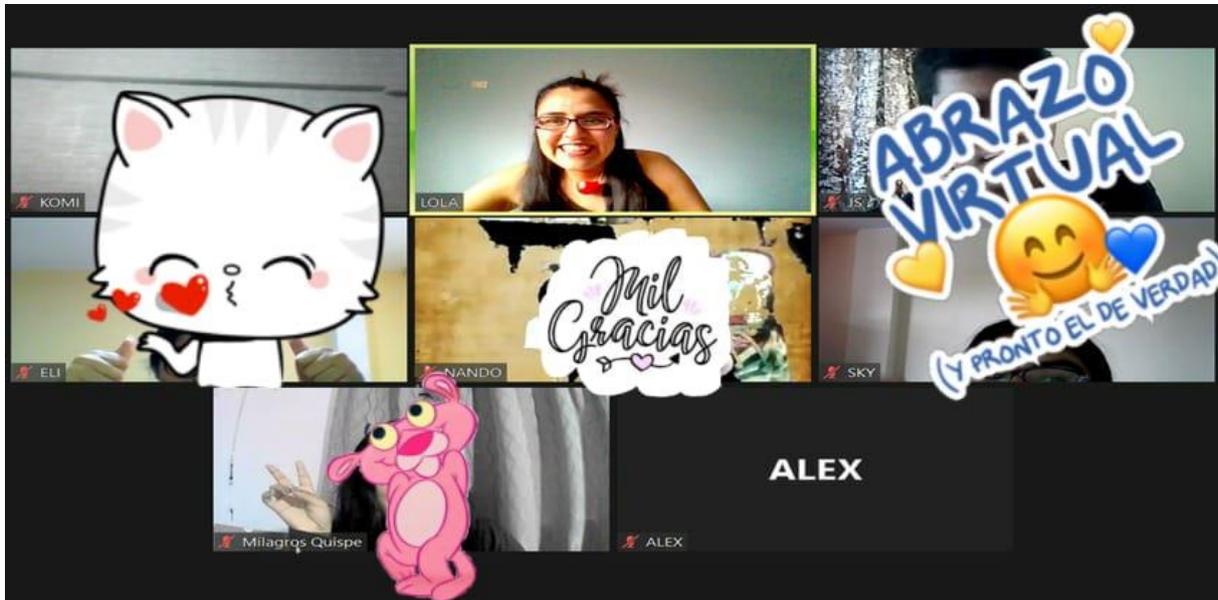
Brad (El Bryan): Risa

Elizabeth (Elly): Felicidad

SESIÓN 5 “RIÉNDOME DE MIS DEFECTOS”

DEL 15 DE NOVIEMBRE AL 19 DE NOVIEMBRE DEL 2021

Figura 52.
Evidencia de la quinta sesión.



Captura de pantalla de autoría propia.

OBSERVACIONES DE SUS PROCESOS CREATIVOS

Cámaras prendidas: JS y Eli

Cámaras apagadas: El Bryan, Komi, Alex, Sky, Juanchito

Actividad 1: Juego de emoticones: no veo, no hablo, no escucho

Reacciones: JS/ Eli (buena concentración y atención al juego planteado)

Movimiento: Eli no quiso participar /// JS: Mueve el cuello

Dinámica de atención: 1 limón, ½ limón 5 limones

Alex

El Bryan

Eli

JS

Komi

Sky

El Bryan: Cámara prendida pero no está atento a las indicaciones.

Reacción: JS (se agarra la nariz) / El Bryan (se come las uñas) / Eli (atenta).

Quienes participan en esta dinámica son JS, Eli, Komy y Sky.

El Bryan (“Profesora, ¿qué tenía que hacer? no escucho por mi audio) / Estornuda.

¿Qué hemos aprendido en esta dinámica?

Eli: Memorizar

Activación corporal (rostro/ cuerpo)

Reacción: El Bryan, JS, Eli

Cámara apagada: Sky, Komy y Alex

Juego de la voz

Cu...cu...cu... Reacción: JS, Ely y El Bryan.

Boca qiuz... Reacción: JS, Ely y El Bryan.

Hombros atrás y hacia adelante... Reacción: JS y Ely.

El Bryan: mira hacia otro lado.

Estirar brazos de un lado hacia el otro...Reacción: JS /Eli / Bryan.

Actividad 2: Entrenador personal

Ponerse de pie (JS).

Komi (prende la cámara).

Voluntario (El Bryan).

Manos arriba de un lado hacia el otro /en la frente /costado-costado/ agarrarse el mentón.

Reacción: JS/ Eli /Komi.

JS: Movimientos corporales.

Reacción: El Bryan /Eli /Komi

Nando (entra tarde)

Eli: Manos de un lado hacia el otro.

Sky: prende la cámara (distráida).

Reacción: JS /Komy/ El Bryan/ Sky – El Bryan (apaga su cámara)

Komi: mano derecha-abro y cierro y a los costados.

Reacción: JS /Ely/ Komy.

Sky: hacia arriba, hacia un lado y el otro. Movimientos de muñecas.

Reacción: JS/Komy/ Eli.

¿Qué hemos aprendido en esta actividad?

JS: Mirar / Eli: Coordinación y concentración / Apagan la cámara: Eli y Komy.

Actividad 3: Movimiento- sonido

Sky: palmada...cla...cla...

JS: mueve la cabeza...pu...pu...

Nando: movimiento de brazos...ru...ru...ru...

Komi: movimientos ondulantes de brazos...chu...chu...chu...

Milagros Quispe: entra y pide disculpas porque su laptop se reinició.

¿Qué hemos aprendido en esta dinámica?

JS: Memoria.

El Bryan: Coordinación.

Actividad 4: El árbitro dice...

Que traigan un vaso...

Muestra: Eli /Komy/Nando/ Bryan.

Nando: “Recién me doy cuenta de que estoy transparente ...que traigan un lapicero”.

Muestra: JS/ Eli/ El Bryan /Nando.

Eli: que traigan una hoja bond...

Reacción: JS/ Milagros/ El Bryan.

JS: Ventilador.

Reacción: se ríen: Eli y Milagros.

Eli sigue la corriente que la hoja se convierte en un ventilador.

Sky: “Que traigan un peine”.

Muestra: Komi/ Eli /Nando.

Reacción: JS se agarra el cabello con su mano / Nando: peine invisible (Paraguay)

Komy: Una botella...

Muestra: Mila /Nando/ El Bryan.

Reacción: JS (se va a traer una botella y muestra un perfume).

Milagros: “Que traigan un control”.

Reacción: Sky/ Komy/Eli/ Nando.

El Bryan se va a traer un control...

El Bryan: “Que traigan una envoltura de cualquier cosa”.

Muestra: Nando (rosquillas) / Komy (piqueos).

Actividad 5: Juego de roles con profesiones

Ej.:

Personaje 1: El Bryan (tío).

Personaje 2: Sky (adolescente en conflicto).

Personaje 3: Alex (amigo).

Participaron: El Bryan y Sky.

Grupo de roles:

Grupo I: Mily, Eli, JS, Nando

JS: Estudiará economía.

Mily: Administración y negocios internacionales.

Ely: La madrina que le apoya en todo.

Nando: encargado en darle la información sobre los resultados del test vocacional...

Bitel es una estafa.

Grupo II: Komy, Sky y Alex

Komy: Mamá.

Sky: Hija en conflicto porque quiere estudiar música, sabe tocar la guitarra...

Devoluciones:

Komy: Buena propaganda de Movistar.

Nando: Tienes que escoger según la carrera que te dé de comer.

¿Cómo se ven de aquí a 5 años?

JS: Estudiando.

Mily: Viajando.

Eli: Enseñando.

Nando: Actuando.

Sky: Estudiando otras ramas de mi carrera.

Komy: Estudiando mi último ciclo de universidad.

¿Con qué se quedan?

Mily: Improvisar.

JS: Memoria.

Komy: Interactuar.

Nando: Sincronizar.

Eli: Risa.

Sky: Escucha activa.

Rap grupal: Nando me acompaña con el Bip...box....

Nando: Nos vemos, miss....

SESIÓN 6 “FRACASANDO SIN ROCHE”
DEL 22 AL 26 DE NOVIEMBRE DEL 2021

Figura 53.
Evidencia de la sexta sesión.



Captura de pantalla de autoría propia.

OBSERVACIONES DE SUS PROCESOS CREATIVOS

JAYZURI (KOMY): Sabe asumir riesgos y trabaja en equipo. Trajo unos lentes de sol.

ELIZABETH(ELI): Se permite jugar y conectar con la esencia de disfrute en equipo.

MILAGROS (MILY): Sabe tocar guitarra, se permite jugar y estar en modo clown con sus compañeros.

ROCÍO (SKY): Sabe tocar guitarra y tiene buena escucha activa con los demás.

ALEXANDER (ALEX): A pesar de los problemas externos del internet, sabe expresar sus ideas cuando entra en confianza.

BRAD (EL BRYAN): A pesar de los problemas con su cámara, se permite jugar y expresar sus emociones sin roche.

Juego de objetos (explorando de mil formas)

Eli: madera

Función inversa: nivelador, regla, máquina para escribir.

Rocío: peine

Función inversa: micrófono, rascador de espalda.

Jayzuri: Peluche

Función inversa: sombrero, almohada, candado.

TRES VOLUNTARIOS (IMPRO CON SUS OBJETOS)

Devoluciones:

Brad: contexto (en qué lugar se encuentra) Panadería.

Alex: es de noche.

Eli: vendedora de maderas.

Rocío: ayudante de la vendedora.

Jayzuri: compradora.

Conflicto: ELI Y ROCÍO

Jayzuri: Entra a la panadería a comprar pan para el lonche y es la vecina chismosa que escucha el conflicto de las vendedoras

PELEA ENTRE VENDEDORAS

Jayzuri: Les dice a las chicas que ella va a comprar maderas y peines. Y si gusta también le compra el puesto para que no peleen

Objeto favorito

Milagros: Peluche

Brad: Peluche

Alexander: Nada

MEDITACIÓN DE INTROSPECCIÓN

Devoluciones:

Milagros: Se sintió relajada gracias a la meditación y a su imaginación.

Brad: Se sintió tranquilo y en paz.

Juego Rueda de charadas (concurso de canciones)

Grupo I: “No tengo idea”

Conformado por: Brad, Ely y Rocío (toca la guitarra)

Observaciones: Sonrisas te llevaste mis tristezas en caricia (A pesar de que tuvieron inconvenientes externos, supieron solucionar en el momento).

Grupo II: “Dinamita”

Conformado por: Alexander, Jayzuri y Milagros (toca la guitarra)

Observaciones:

Creación de canción: Una risa hace ja, ja, ja, ja, ja... (Toma de decisiones y se escucharon en qué momento entra cada personaje)

Juego de concurso de dramaturgia

Grupo II: Milagros, Jayzuri y Alexander cantaron una canción de “Jugando el eco”:

Quién está en la ventana (ana, ana)

Qué hace Cloromira (mira, mira)

Qué toma Camilo (milo, milo)

Quién está estrenando (Nando, Nando)

Grupo I: Brad, Rocío y Eli (anécdota dramática de su vida que vivieron en ese momento)

SESIÓN 7 “INTEGRACIÓN EN CONJUNTO”

Figura 54.

Evidencia de la séptima sesión.

DEL 29 DE NOVIEMBRE AL 3 DE DICIEMBRE DEL 2021



Captura de pantalla de autoría propia.

OBSERVACIONES DE SUS PROCESOS CREATIVOS

Presentación con Rucholu.

Reacción: Ely (cámara prendida) / apagada: Ikary, Brad y Alex.

Entra Juan Segura.

Interviene Nayelly Magno: “Dentro de un rato prendo mi cámara, estoy terminando de almorzar”.

Estrategia de atención (crema mágica)

Activaciones corporales y movimientos libres (JS: brazos arriba/ Ely: piernas)

Ejercicios de voz: Relinchar.../ ma... ma... /cu... cu...

Reacción: Ely /Juan

Dinámica (abrir/cerrar)

Dinámica ·1 Despertando mi gigante interior (1-5 /movimientos-palmadas).

Reacción: Ely/ JS/Ikary.

Dibujar la nariz clown.

...Jayzuri se conecta (justifica su tardanza porque la laptop se recalentó y se apagó).

Reacción: Ely se pone la nariz roja y hace un dibujo de un corazón mostrándolo a la cámara /// Victoria (¿? Cortó la hoja en círculo) /// Juan (“Miss, le pongo una cinta”).

Juego 1 Entrevistado- entrevistador- lenguaje sordomudo

Brad (menciona que por temas familiares su cámara esta inactiva).

Entrevistado: Ely

Entrevistadora: Nayelly

JS: El productor del canal.

Komy: Lenguaje sordomudo.

Publico: ¿De qué quieren que hablen los payasos? ... Política y futbol (Padula).

Comentario: Joe (la Padula es un buen jugador).

JS: adelante.

Ely: se agarra la cabeza.

Ikary: La Padula, ¿qué opinas acerca de la política?

Ely: nerviosa, no sabe qué contestar.

JS: solo observa con su nariz clown.

Komy: lenguaje sordomudo.

Ikary: le pide libreto al señor productor.

Komy: hace señas con su cuerpo (lenguaje sordomudo).

Ikary: ¿Cuántos hijos tiene?

Ely: Tengo dos hijos: una mujer y un hombre

Ikary: Si sabe de futbol, cuando sé que con Cueva perdió el amor italiano.

Ely: No respondo preguntas privadas

Ikary: De eso se trata... Vino con su chaqueta y todo eso...

Juego de espejo (movimiento de cámaras)

Movimiento de juego de cámara (largos, cortos y ondulantes) con imaginación de diferentes lugares y situaciones.

Reacción: JS/Ely/Komy/Juanchito/Ikary

¿Qué hemos aprendido de esta dinámica?

JS: Mirar.

Komy: Imitar.

Ely: Visualización.

Juego de Documental en el Parque de las Leyendas

Stefanie: Narradora

Personajes de animales:

Ely: Oso panda

Mily: Unicornio

Komy: Gato

JS: Oso perezoso

Ikary: Koala

Mix de Cuentos

Komi: los cretinos

Ikary: Otelo

JS: Padre rico /padre pobre

Mily: relatos urbanos

Ely: El secreto de Dorian gray

Alex: no trajo nada

Brad: Metamorfosis

Sala 1: Alex, Eli, Juanchito, Mily

Equipo 1: Dinamita / Tema: medidas del COVID

Ely: narradora / Mily: voluntaria / Juanchito: la persona en demostración/ Alex: lenguaje sordomudo

Sala 2: Brad, JS, Komy, Ikari

Equipo 2: Escuadrón Maravilla Alfa Omega

Tema: Mix de cuentos

Komi: narra la historia

JS: El padre rico

Ikary: la hija cretina que quiere la herencia del padre

FINAL: PRODUCTO AUDIOVISUAL PAYALÍZATE

Final: Producto audiovisual "Payalízate"

Individual: JS, Mily, Brad, Alex

Grupal: Komy (cualquier rol) / Ely

Indecisa: Ikary

¿Con qué se quedan?

Komy: Interactuar

JS: Conocimiento

Ikary: Risas

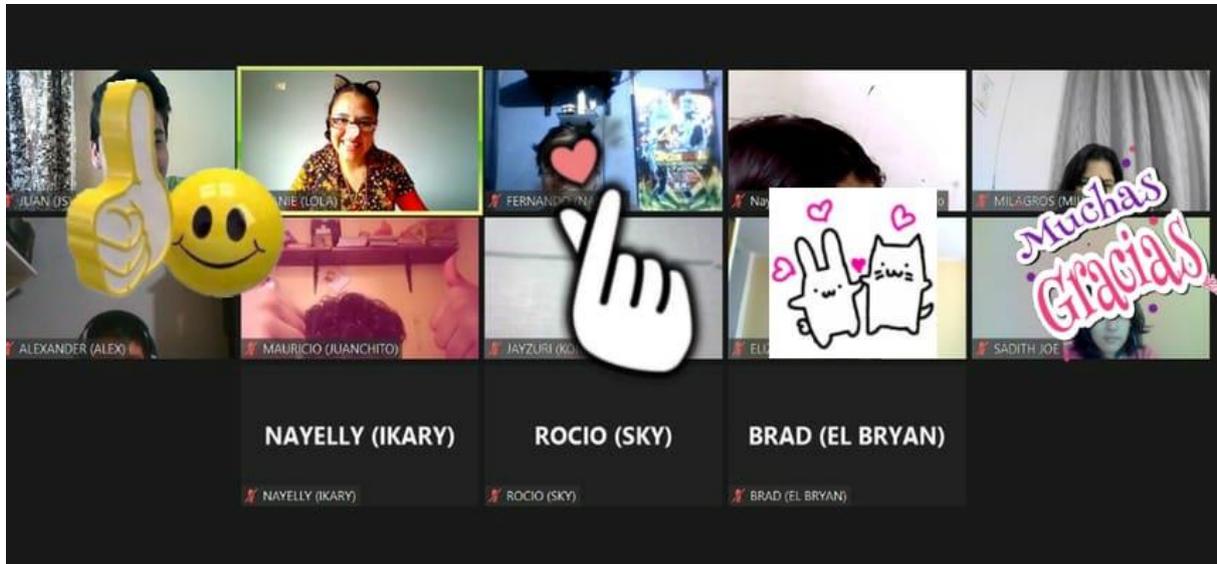
Alex: Felicidad

Ely: Alegría

Brad: Compartir

SESIÓN 8 “PAYALÍZATE CON TUS MIEDOS”
DEL 6 DE NOVIEMBRE AL 10 DE DICIEMBRE DEL 2021

Figura 55.
Evidencia de la octava sesión.



Captura de pantalla de autoría propia.

OBSERVACIONES DE SUS PROCESOS CREATIVOS

Introducción: Música (“Vive la vida” Nacho-chino)

Prenden cámaras: JS (toma agua), Jayzuri.

Activación corporal

Acción: Mover la cabeza (izquierda- derecha)

Reacción: JS /Nando

Acción: Bostezar

Reacción: JS /Nando

Acción: Jayzuri (levantar la mano)

Reacción: JS /Nando

Acción: JS (se agarra la nariz)

Reacción: Jayzuri/ Nando /Elly

...Brad: justifica la cámara apagada (motivo: trabajo)

Acción: Nando (mano de un lado hacia el otro)

Reacción: JS / Jayzuri /Elly

Acotación: Exagerar el movimiento

A: Eli (mover ambas manos velozmente /discoteca)

Reacción: JS /Jayzuri/ Nando

Acotación: Exagerar el movimiento e incluye un gesto

Acción: Juan (ademanos de gol)

Reacción: Eli, Nando, Jayzuri.

Acotación: exagerar el movimiento e incluye un lugar.

Acción: Jayzuri (manos en forma de corazón- Parque del Amor)

Reacción: Eli /Nando /Jayzuri

Acotación: Exagerar el movimiento y bailar huaino.

Acción: Nando (agarra la cabeza y se mueve).

Reacción: JS /Elly/ Jayzuri

Acotación: Exagerar el movimiento a un nivel 10... hay una bomba.

Acción: Eli (kata boom)

Reacción: JS /Nando Jayzuri (se agacha).

Dinámica: Prender y apagar la cámara (nivel 1 al 5)

Mano derecha (gesto gracioso)

Reacción: JS (cejas) /Nando (ojos traviosos)

Mano izquierda (apagar cámara)

Juego del armado del monstruo

Grupo I: El monstruo del grupo 5

Voz de la conciencia: Sky

Estómago: Nayelly

Boca: Nando

Rostro: JS

Persona: Brad

Extremidades superiores: Ely

Grupo II: Equipo Dinamita

Voz: Jayzuri

Boca: Milagros

Piernas: Alex

¿Qué hemos aprendido de esta dinámica?

Brad: Coordinación.

Milagros: Trabajo en equipo.

Juanchito: A comer.

Prueba del postest

¿Cómo se han sentido en estas 8 clases?

Brad: Feliz.

Nando: Con mucha actitud.

Komy: Risa.

Elly: Entretenida.

Ikary: Atenta.

JS: Sabiduría.

Alex: Aprendizaje.

Sky: Desarrollo.

Mily: Empatía.

Sadith: Observar.

Figura 56.
Cartel de anuncio del taller.

ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

SAP

¡Rompiendo la cuarta pared!

Profesora: Stefanie Silva

INICIO DE CLASES: JUEVES 21 DE OCTUBRE
HORA: 1:40PM - 2:30PM

zoom

TALLER DE CLOWN PARA ADOLESCENTES- 16 AÑOS A MÁS

Captura de pantalla de elaboración propia.

Anexo. Compromiso ético

CARTA COMPROMISO DE CUMPLIMIENTO ÉTICO PROCESO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA ARTÍSTICA

Lima, 19 de Julio del 2022

Yo, *Gladys Stefanie Silva Obregón* identificado(a) con DNI N°75358735 bachiller de la carrera de Educación Artística y encontrándome en el proceso de aplicación de propuesta metodológica para la validación de mi investigación titulada: **LA PROPUESTA PEDAGÓGICA "EL PAYASO PLANETA" BASADO EN JUEGOS DE CLOWN PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES. APLICADO A ALUMNOS DE QUINTO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "SAN ANTONIO DE PADUA" №02, UBICADO EN EL DISTRITO DE INDEPENDENCIA**, suscribo el presente compromiso de cumplimiento ético que tiene como objetivo, establecer y promover principios y valores educativos con responsabilidad y compromiso ético, en relación al levantamiento de información que pueda ser utilizado como un recurso para brindar la validez necesaria en mi estudio de investigación y de esa forma contribuir al buen uso de los recursos.

De esta forma me comprometo a cumplir con los siguientes principios y valores:
INTEGRIDAD: Ejecutaré toda tarea o actividad que corresponda únicamente al proceso de mi investigación, con acciones honestas que generen credibilidad, fomentando siempre una cultura de confianza y de verdad.

RESPONSABILIDAD: Asumiré de manera responsable, todo contenido desprendido del proceso de investigación.

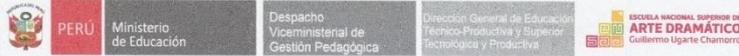
RESPECTO: Reconoceré y respetaré toda la información del proceso de investigación, como material único para el proceso. Del mismo modo, me comprometo de forma responsable, a asumir cualquier solicitud de la entidad o institución educativa que acoja mi proceso de investigación.

Gladys Stefanie Silva Obregón
S.O.

DNI: 75358735
GLADYS STEFANIE SILVA
OBREGÓN



Anexo. Autorización de la institución



"Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú"

Lima, 19 de julio del 2022

OFICIO N°01 -2022-MINEDU/ENSAD

Srta.

Zoraida Navarro Pimentel

Directora de la Institución Educativa Privada: "San Antonio de Padua" №02

PRESENTE. -

De mi mayor consideración:

Reciba el saludo efusivo de la comunidad Educativa de la **Escuela Nacional Superior de Arte Dramático "Guillermo Ugarte Chamorro" ENSAD** y del mío propio.

Tengo a bien presentarle a la Srta. **Gladys Stefanie Silva Obregón**, con DNI N° **75358735** bachiller de la Carrera de Educación Artística -Especialidad Arte Dramático, quién se encuentra realizando su trabajo de investigación por lo que pido a su despacho brindarle las facilidades del caso para el desarrollo de dicha investigación cuyo tema es: **"LA PROPUESTA PEDAGÓGICA "EL PAYASO PLANETA" BASADO EN JUEGOS DE CLOWN PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES. APLICADO A ALUMNOS DE QUINTO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "SAN ANTONIO DE PADUA" №02, UBICADO EN EL DISTRITO DE INDEPENDENCIA"**

Agradecido por la atención que brinda a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,





PERÚ

Ministerio
de Educación

Despacho
Viceministerial de
Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación
Técnico-Productiva y Superior
Tecnológica y Productiva

ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Lima, 22 de setiembre del 2021

OFICIO N°01 -2021-MINEDU/ENSAD

Srta.

Zoraida Navarro Pimentel

Directora de la institución educativa: "San Antonio de Padua"

PRESENTE. -

De mi mayor consideración:

Reciba el saludo efusivo de la comunidad Educativa de la **Escuela Nacional Superior de Arte Dramático "Guillermo Ugarte Chamorro" ENSAD** y del mío propio.

Tengo a bien presentarle a la Srta. **Gladys Stefanie Silva Obregón**, con DNI N° 75358735 bachiller de la Carrera de Educación Artística -Especialidad Arte Dramático, quién se encuentra realizando su trabajo de Investigación por lo que pido a su despacho brindarle las facilidades del caso para el desarrollo de dicha investigación cuyo tema es: LA PROPUESTA PEDAGÓGICA "EL PAYASO PLANETA" BASADO EN JUEGOS DE CLOWN PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES APLICADO A ALUMNOS DE QUINTO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "SAN ANTONIO DE PADUA" N°02, UBICADO EN EL DISTRITO DE INDEPENDENCIA.

Agradecido por la atención que brinda a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,

Mg. Karen Maruja Lizárraga Chahua.