



PERÚ

Ministerio de Educación

Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica

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



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

*“Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”
“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”
“Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú”*

INFORME SOBRE LA REVISIÓN DE FORMATO Y TURNITIN DE LA TESIS

DE : **DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN**
A :
FÁTIMA CELESTE ELESCANO LARREA
 Bachillera

ASUNTO :
 Observaciones a la tesis titulada LA APLICACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO PARA FORTALECER LA EMPATÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMERO DE SECUNDARIA EN LA I.E.P VIRGEN DE CHAPI DE CALLAO que presenta para optar por el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático.

Fecha : Lima, 26 de julio de 2023

Informamos que, de acuerdo con las rutas establecidas, se llevó a cabo la revisión de la tesis de la bachillera **FÁTIMA CELESTE ELESCANO LARREA**, para optar el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático.

La revisión se centró en dos revisiones de: escritura y citado y turnitin:

1) Revisión de formato:

Se observa que se subsanaron casi todas las observaciones en relación al formato de escritura y citado.

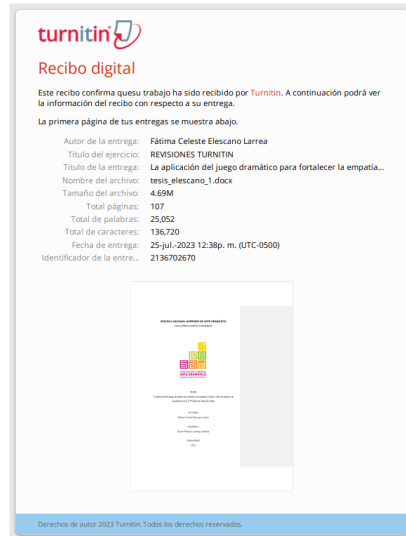
2) Revisión turnitin:

La revisión se realizó a través del programa Turnitin con el fin de corroborar que su tesis no cuente con un porcentaje de coincidencias por citas y referencias mal empleadas. La revisión dio el siguiente resultado:

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	TRABAJO DE LA TESIS	PORCENTAJE TURNITIN
FÁTIMA CELESTE ELESCANO LARREA	La aplicación del juego dramático para fortalecer la empatía en niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.	0%

*“Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”
“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”
“Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú”*

Recibo Turnitin



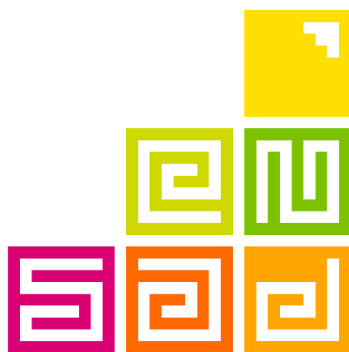
CONCLUSIONES

Luego de realizada revisión de formato y turnitin se concluye que la tesis profesional titulada **LA APLICACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO PARA FORTALECER LA EMPATÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMERO DE SECUNDARIA EN LA I.E.P VIRGEN DE CHAPI DE CALLAO** para optar por el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático ha logrado subsanar todas las observaciones en relación con la revisión de escritura y citado y la revisión mediante la plataforma turnitin.

Dirección de Investigación

ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO

“GUILLERMO UGARTE CHAMORRO”



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

TESIS:

La aplicación del juego dramático para fortalecer la empatía en niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.

Para optar por el grado de Licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático

AUTORA:

Fátima Celeste Elescano Larrea

ASESORA:

Karen Maruja Lizarraga Chahua

LIMA-PERÚ

2022

ÍNDICE

Capítulo 1	5
1. Planteamiento del problema	5
1.1 Descripción del problema	5
1.2 Formulación del problema.....	8
1.2.1 Problema general.	8
1.2.2 Problemas específicos.....	8
1.3 Determinación de objetivos	8
1.3.1 Objetivo general.....	8
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
1.4 Justificación de la investigación.....	8
1.5 Alcances y limitaciones de la investigación.....	9
Capítulo 2	
2. Marco teórico.....	10
2.1 Antecedentes de la investigación.....	10
2.1.1 Antecedentes internacionales	10
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	11
2.2 Bases teóricas.....	13
2.2.1 Comprensión del otro.....	13
2.2.2 Teoría de las neuronas espejo.....	15
2.2.3 Empatía.....	17
2.2.3.1 Empatía cognitiva y afectiva.....	17
2.2.3.2 Sensibilidad.....	18
2.2.3.3 Perspectiva situacional.....	18
2.2.3.4 Comprensión emocional.....	18
2.2.4 El juego.....	19
2.2.5 Dramatización.....	19
2.2.6 Juego dramático.....	20

2.2.6.1 Expresión dramático.....	21
2.2.6.2 Creación Colectiva.....	21
2.2.6.3 Representación social.....	22
2.3 Definición de términos básicos.....	22
2.4 Plan de acción.....	22
2.4.1 Características del plan de acción.....	23
2.4.2 Relación con el CN.....	23
2.4.3 Esquema del plan de acción	23
Capítulo 3.....	25
3.Método de investigación.....	25
3.1 Tipo de investigación.....	25
3.2 Diseño de la investigación.....	25
3.3 Sistema de hipótesis.....	25
3.3.1 Hipótesis general.....	25
3.3.2 Hipótesis específicas.....	26
3.4 Variables e indicadores.....	26
3.4.1 Definición conceptual	26
3.4.2 Definición operacional	26
3.4.3 Operacionalización de variables.....	27
3.5 Población y muestra.....	28
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
3.6.1 Técnicas de recolección de datos.....	29
3.6.2 Instrumentos de recolección y medición de datos.....	29
Capítulo 4.....	32
4. Trabajo de campo.....	32
4.1 Propuesta pedagógica / Características y descripción.....	32
4.1.1 Características fundamentales de la propuesta pedagógica.....	32

4.1.2 Modelo didáctico.....	36
4.1.3 Propuesta de prueba de entrada.....	40
4.2 Resultados estadísticos e interpretación de la prueba de entrada.....	44
4.3 Análisis.....	47
4.4 Resultados de los análisis.....	62
Capítulo V.....	64
5. Discusión, conclusiones y recomendaciones.....	64
5.1 Discusión de resultados.....	64
5.2 Conclusiones.....	69
5.3 Recomendaciones	69
Referencias bibliográficas.....	71
Anexos.....	75
Matriz de consistencia.....	75
Presupuesto.....	78
Cronograma.....	78
Recursos humanos.....	78
Sesiones	79
Autorización de la institución	96
Validación del instrumento	97
Formato de validez de contenido del instrumento	100

Resumen

La presente investigación indagará sobre el reforzamiento de la empatía en los estudiantes de secundaria en una institución educativa privada ubicada en el distrito del Callao, a través del juego dramático. A tal fin, se investiga las distintas nociones de empatía con sus dimensiones específicas para esta investigación y su efecto positivo en los estudiantes, siguiendo esa línea, busca obtener datos de la falta de la empatía que se presenta en el aula, además argumenta que una posible estrategia de reforzamiento a esta variable dependiente es el juego dramático, debido a sus muchas cualidades dentro del mundo del arte dramático y pedagógico. Como resultado de ello, surge una aplicación de un taller del juego dramático, donde el objetivo es analizar y optimizar los distintos indicadores empáticos resaltados en la investigación, bajo la mirada de la empatía en la educación regular. En el campo metodológico, la investigación se rige bajo un enfoque cuantitativo de tipo preexperimental, se desarrollará bajo la técnica de observación a partir de una guía de observación, en donde se analizará las distintas dimensiones de la empatía a través de la herramienta del juego dramático. Es así, como se intenta aportar una estrategia de solución a la institución y sobre todo reforzar las habilidades empáticas de los estudiantes, en el campo de la educación artística.

Introducción

A lo largo de nuestras vidas, hemos escuchado que el arte es sano para las personas, así también como que es una fuente de distracción o exploración de la creatividad. Como docente egresada de educación artística, he observado en todos estos años a través de trabajos, colaboraciones y creaciones artísticas, que el arte no es un medio de distracción o un escape de la realidad, el arte es el ser humano, ya que es lo que nos otorga vida, entonces podemos referirnos que el ser humano necesita del arte para vivir.

Cuando profundizamos en el arte dramático, abrimos cientos de posibilidades y nociones, ya que al ser tan amplio el campo, no se encuentra una posible respuesta a qué es el arte al momento de dramatizar, por esta razón, al momento de investigar, encontramos varios aspectos involucrados, como: los personajes, su exploración corporal y verbal, el texto y muchos más elementos que han ido cambiando a lo largo de la historia. Pero lo que es constante es la participación del ser humano en el arte dramático de alguna u otra manera y como su contexto le da vida al arte dramático.

Al comentar la vida del ser humano en el arte dramático, analizamos su comportamiento, emociones, acciones e interacciones con los demás, es aquí donde entra sus habilidades sociales y nos hacemos la siguiente pregunta: cómo es posible el poder integrarnos y ser parte de este mundo donde el cambio es lo único estable.

Para ello, como personas contamos con varias herramientas, una de ellas es la empatía, como artística y estimuladora temprana, puedo otorgar muchos méritos a esta habilidad, ya que es lo primero que nos conecta con otros seres y el proceso empático, no solo queda en nosotros, sino que se comparte y es percibido por los que nos rodean. Este interesante acto, es uno de los momentos donde nos sentimos vivos, cuando entendemos a los demás, cuando sentimos sus problemas o sus felicidades, procesamos la vulnerabilidad, sensibilidad y visibilizamos la situación de otra persona como si fuéramos nosotros mismos. Esto, nos permite desarrollarnos en el plano artístico al momento de crear o explorar manifestaciones artísticas, pero también es de suma importancia para nuestra formación personal.

Al momento de iniciar la elección del tema de investigación, se otorgó la importancia a la empatía con la conexión en el juego dramático, como investigadora es valioso entrar en este tema, ya que al desempeñarme en la educación desde hace muchos años como estimuladora temprana hasta docente de secundaria, es posible observar que la empatía es de las primeras conexiones que

tenemos como personas al entrar al aula, casa, o cualquier centro, en este proceso conectamos con otras personas, su mirada, sensaciones, pensamientos a través del lenguaje corporal, y muchos aspectos más.

Podemos agregar, que al realizar trabajos como ayudante en la institución elegida por esta presente investigación, fue posible observar que el proceso empático no era asociado y valorado por los estudiantes, el compañerismo como se suele señalar a este término no estaba estructurado en la institución, y con el cambio a las plataformas virtuales fue empeorando la situación. Ser observadora en este problema ya normalizado en los estudiantes, fue clave para iniciar el proceso de investigación en torno a estas dos variables.

El juego dramático fue escogido ya que, es el primer acercamiento al desarrollo artístico, el juego de por sí otorgar posibilidades expresivas a los niños y niñas. Es por ello que la fusión de estas dos variables es el punto de partida para desarrollar el trabajo de investigación.

Dentro de los estudios del tema de investigación, podemos mencionar que se ha abordado de distintas formas, una de ellas es el campo psicoterapéutico, este campo hace uso de ciertas herramientas como el juego dramático para posible solución de problemas de violencia o el desinterés provocado por la falta empatía, de igual forma analiza el juego como un medio para combatir y prevenir distintas enfermedades sociales. Así también, como desarrollo de habilidades sociales a través del juego dramático, pero para niveles 2 y 3 dentro de la educación básica regular. Las investigaciones con respecto a la empatía son abordadas por campos como la neurociencia o las ciencias sociales, por otro lado, el juego dramático posee investigaciones con relación a desarrollar habilidades de interacción social o reforzar habilidades motrices. Por último, contamos con una investigación muy parecida en el campo de la educación artística, con la única diferencia que la variable dependiente es la sensibilidad, que es una de las dimensiones de la empatía que hemos estructurado en la presente investigación.

De acuerdo con ello, la línea de nuestro tema, se sitúa en el campo de la educación artística, ya que no solo usaremos el juego dramático para el desarrollo de personajes o representaciones dramáticas, por el contrario, será un medio para dar aprendizaje y desarrollo a ciertas nociones de la empatía, usando diversos temas de interés por los estudiantes.

Líneas arriba mencionamos el problema y el por qué surgió la investigación, pero lo que realmente mueve este trabajo, es el poder generar un cambio, tener una base para empezar otra forma de educar a nuestros alumnos; es verdad que los docentes están preparados con estrategias

para motivar a los estudiantes y en ciertos momentos hacen uso de estrategias artísticas, pero en la mayoría de los casos no son conscientes del uso o de los alcances positivos que pueden generar en los estudiantes. Para agregar, el cambio que se propone lograr también está conectado con la importancia de generar un ambiente empático en el salón de clases, las escuelas deben ser un segundo hogar para los estudiantes, un lugar seguro y reconfortante. Por estas razones, se enfoca en estos dos puntos y se evidencia la importancia, pero sobre todo la urgencia de desarrollar y aplicar el trabajo de investigación.

La estructura de investigación que estamos realizando, presenta 4 capítulos para el desarrollo del presente trabajo:

En el primer capítulo plantaremos el problema en cuestión, donde se evidencia una problemática en una de las variables la cual es la empatía, es por ello que se propone el reforzamiento de esta, a través del juego dramático. En este capítulo podremos visualizar los problemas con sus respectivos objetivos que pretende esta investigación, así también la justificación del por qué esta investigación es necesaria en el ámbito de la educación artística y sobre todo valioso para la institución y sus estudiantes.

Continuando con el segundo capítulo, es aquí donde presentamos el marco teórico, para poder sustentar la investigación con sus respectivos autores. Es aquí donde se hace una exhaustiva revisión de literatura para los antecedentes y bases teóricas de la investigación, a partir de la empatía y el juego dramático.

Al desarrollar el tercer capítulo, entramos al ámbito metodológico, nuestra investigación se rige bajo el enfoque cuantitativo, de tipo preexperimental, así también hacemos mención a la técnica e instrumento en la recolección de datos. Analizamos las variables y sus operacionalidad, como también tenemos en cuenta la población y muestra de nuestro trabajo.

El cuarto capítulo, hace un énfasis en el plano educativo, ya que es nuestra propuesta de taller, analizamos el currículo nacional más actual para desarrollar las competencias, perfil de egreso, capacidades, áreas y niveles de acuerdo a la aplicación de nuestra herramienta artística. Una vez establecido los objetivos y sustentados por el CN, procedemos a elaborar el formato para el taller, es aquí donde se procede a la elaboración de los módulos de aprendizaje, sesiones y actividades que estarán presente en la duración de nuestro taller.

Po ultimo contamos con consideraciones finales para culminar con la investigación, es aquí donde mencionamos los distintos puntos que hemos logrado desarrollar en este trabajo, así también

como lo que nos falta complementar y los anexos donde se pueden apreciar complementos importantes de la investigación, como la matriz, instrumento y cuadros de organización en cuanto a la propuesta pedagógica.

Capítulo 1: Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

Durante los últimos años, la empatía se ha constituido por diferentes nociones a lo largo de la historia, su amplio estudio ha generado varios debates y contradicciones. Pero es evidente la coincidencia entre los autores cuando se refieren a que la empatía es una habilidad positiva, sobre todo necesaria para el ser humano y su interacción social.

Ahora bien, teniendo conocimiento de esta información es importante centrarnos en nuestro contexto actual, donde se ha perdido la valoración e importancia a la práctica de la empatía como seres humanos, ya que solo nos enfocamos en el bienestar propio dejando de lado el de otras personas, dicho esto, vivimos inmersos en nuestro mundo interno, es por ello que no logramos conectar con otras personas a nivel empático y por consecuencia eso nos deshumaniza como seres vivos.

Cuando nos referimos a la importancia e impacto que tiene la empatía en nosotros, es posible mencionar que una persona no puede vivir sin empatía, ya que esta habilidad es una característica propia del ser humano. Al entrar en el tema de la empatía, es importante que la definamos como una relación que poseemos con otra persona o varias a través, de una observación o experiencia pasada, así mismo, es una administración inteligente de las emociones, una herramienta reguladora que nos ayuda a comprender a otro ser humano teniendo su perspectiva en primer plano, para poder conectarnos y comunicarnos haciendo posible el vivir en armonía como sociedad. Al mencionar nuestra relación en sociedad es oportuno enfocarnos en observar el comportamiento empático como un elemento clave para crear una sociedad plena donde se pueda construir un mejor futuro (Rifkin, 2010).

Una vez mencionado qué es la empatía, podemos partir por el problema en el que se centra nuestra investigación. Debemos situarnos desde los datos obtenidos en el mismo centro de estudio, en este caso es el colegio Virgen de Chapi ubicado en el distrito del Callao. Debido a la coyuntura actual, los problemas e incidentes en los estudiantes se han manifestado reiteradamente tanto en las clases en línea y las presenciales. Es ahí donde se evidencian los siguientes problemas que suceden día a día en el aula: como primer punto los alumnos y alumnas no demuestran interés en apoyar a los demás compañeros en reiteradas ocasiones tanto académicamente como socialmente, esto se refleja al momento de fomentar el trabajo en equipo, exposiciones y mesas de diálogo en el salón. Luego hay dificultades al momento de comunicarse y actuar cuando hay un incidente en

clase, a los estudiantes se les dificulta ver situaciones donde otros compañeros reflejan emociones; por ejemplo: cuando lloran, tienen problemas con un curso, tiene un mal día, se enojan con sus demás amigos o amigas. Para añadir, es fundamental comunicar los problemas que caracterizan a esta aula, siendo la desunión que tiene y las constantes discusiones que se presenta por querer imponer sus opiniones ante los demás, esto dificulta comprender al resto y llegan a no entender las opiniones y posturas de los demás compañeros y compañeras.

Tratando de profundizar el tema, es una muy fuerte presencia de la violencia psicológica que se ha manifestado en varias ocasiones en el aula de clases, donde los estudiantes no puede llevar un ambiente armonioso, acusándolo todo el tiempo y levantando falsos juicios referente a otros alumnos, es aquí donde se sucede la agresión hacia un estudiante o la exclusión de uno frente al grupo, rumores en las aula, agresiones leves como empujones e insultos, es en estos casos donde no solo observamos agresor, también participan los demás estudiantes como espectadores indiferentes frente al problema.

Los puntos mencionados se identifican como un problema porque el factor educacional debe ser óptimo para el estudiante ya que, el niño se encuentra su mayor parte del tiempo en la escuela, es por ello que el clima escolar lo afecta directamente. Es por ello que debemos analizar las diferentes percepciones que el educando tiene con su exterior y con las personas que más se relaciona en el día a día, es decir, sus compañeros de clase, junto con los profesores son las que afectaran su contexto y clima, e influirá en su comportamiento (Cunninghan, 2002).

En múltiples casos se puede vivenciar que el profesor de clase representa un papel importante en sus alumnos, no solo nos referimos al ambiente académico, ya que debe mostrara características positivas que motivan al alumno y crear una convivencia beneficiosa para el proceso educativo. Así también los compañeros y compañeras son personas que quienes conviven la mayor parte de su tiempo tanto presencial como virtualmente, en la convivencia forman lazos sociales y crean experiencias que afectan de manera positiva o negativa el mundo de los y las estudiantes.

Una vez que ya hemos visto las percepciones del estudiante, podemos decir que estos problemas también son un efecto principal de falta de empatía, ya que los no logran sensibilizarse en situaciones de otros, comprender las emociones que pasan por los otros estudiantes y sobre crear situaciones donde ellos sean quienes pasen por esa experiencia,

Mencionando todo esto, es primordial que los estudiantes tengan un clima beneficioso y eso será posible con la resolución de los problemas mencionados con sus compañeros y también con la ayuda de los profesores como guías del proceso.

En cuanto al campo artístico, nos percatamos que posee pocos antecedentes en referencia a las actividades artísticas o talleres dramáticos, así como el poco conocimiento que tiene los estudiantes por las diferentes ramas artísticas, ya que solo llevan el curso de arte y cultura como pintura o danzas folklóricas, esto a través de la práctica y ejecución, más no poseen una noción de arte dramático en sí y en algunas ocasiones dejan estos cursos para enfocarse en matemáticas, comunicación o ciencias ambientales. Por estas razones, es conveniente partir desde el juego dramático, ya que posee muchas cualidades que benefician a los estudiantes en cuanto a los problemas expuestos. Además de ser estudiado como una alternativa eficiente para reforzar la empatía, se puede tomar como punto de partida para obtener el interés de los estudiantes en el ámbito académico, ya que podría convertirse en una posibilidad de funcionar como motivación en la realización de sesiones. Esto es mencionado porque en la observación de los problemas escolares, también se ha detectado un bajo rendimiento académico en los estudiantes, así que esto podría servir a los docentes de esta institución como una herramienta diaria e importante para las diferentes actividades escolares a lo largo del año. En varias investigaciones que se han revisado, hemos observado que los resultados han sido superados y sobre todo alcanzando otros logros en los estudiantes.

Dicho esto, en nuestro trabajo de investigación se propone el juego dramático como herramienta dramática-pedagógica que otorga habilidades para fomentar la integración entre estudiantes, a partir de la expresión dramática, trabajo colectivo y representación social de los estudiantes. Esta herramienta es contemplada como una posible solución, ya que, mejora la experiencia educativa promoviendo un pensamiento crítico, preocupación y percepción del mundo real, además es posible intercambiar ideas, dudas y opiniones entre estudiantes sin el temor a ser juzgados, esta herramienta estimula y refuerza la confianza que hay en los estudiantes. Todo lo que acabamos de mencionar, es oportuno considerarlo al momento de la ejecución del trabajo práctico y del plan metodológico en la institución educativa.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general.

¿De qué manera la aplicación del juego dramático fortalece la empatía en los niños y niñas de primero de secundaria del colegio Virgen de Chapi de Callao?

1.2.2 Problemas específicos.

¿De qué manera la aplicación del juego dramático refuerza la sensibilidad en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao?

¿De qué manera la aplicación del juego dramático mejora la perspectiva situacional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao?

¿De qué manera la aplicación del juego dramático afecta la comprensión emocional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao?

1.3 Determinación de objetivos

1.3.1 Objetivo general.

Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático fortalece la empatía en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.

1.3.2 Objetivos específicos.

Determinar cómo la aplicación del juego dramático es una estrategia dramática que mejora la sensibilidad en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.

Determinar cómo la aplicación del juego dramático mejora la perspectiva situacional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.

Determinar cómo la aplicación del juego dramático mejora la comprensión emocional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao

1.3. Justificación de la investigación

Como toda investigación, indaga aportar en ciertos puntos de nuestro campo de estudio, en este caso, aportar ideas y formatos de trabajo en la educación artísticas. Esta investigación nace como una propuesta de una herramienta dramática para reforzar la empatía y poder prevenir y solucionar los temas producidos por la falta de esta habilidad social. Además, busca esclarecer todos los factores involucrados que conllevan a estos problemas previamente identificados, así

mismo otorgar información de las nociones que tiene en el campo de la educación artística, para que posteriormente haya una relación sana entre los estudiantes y sea posible fomentar una buena educación, ya que, resulta complicado llegar al estudiante con enseñanzas óptimas en un ambiente poco agradable para este. Para complementar, la presente investigación es una fuente innovadora en cuanto a las dimensiones de la empatía y el juego dramático, ya que en varias investigaciones se ha observado que indagan en el tema de la empatía bajo las dimensiones de lo afectivo y cognitivo, pero es importante también detallarlo del lado de la identificación y sensibilización del ser humano como lo presenta en esta investigación. Por otro lado, el juego dramático aporta a esta investigación no solo como una estrategia, sino complementa el trabajo empatía, a través del trabajo colectivo y la representación social.

El juego dramático puede ser considerado por los profesores para las clases, porque esta herramienta pedagógica nos permite poder jugar con diferentes roles de personajes y situaciones que nos ayudan a imaginar y crear las dificultades que hemos detectado en la investigación, pero, sobre todo, ayuda a los estudiantes a vivenciar de una manera distinta la situación real que sucede en el aula y así crear posibles soluciones para mejorar la relación con sus compañeros.

Para terminar, es importante mencionar que en el contexto en el que se desarrolla nuestro tema de investigación, existen pocos estudios referentes al arte dramático, así que este trabajo aporta una nueva alternativa de soluciones en el distrito del Callao.

1.4. Alcances y limitaciones de la investigación

Al referirnos a los alcances de la presente investigación, se pretende abordar el trabajo en el campo de la educación artística y no de manera psicológica o terapéutica, específicamente al trabajar con el juego dramático. Por otro lado, se trabajará en función a ciertos aspectos de la empatía como es la sensibilidad, perspectiva situacional y comprensión de emociones, otras ramas de la empatía no serán incluidas para esta investigación, así también cuando profundizamos en el juego dramático se especificará en trabajar a modo de trabajo en equipo y exploración de personajes todo en función de los indicadores de la empatía. Otro de los alcances es que este proyecto de investigación se trabajará en torno a un solo grado, el primero de secundaria, pero dentro de la propuesta hemos analizado que también puede ser útil para el sexto grado de primaria cambiando ciertas actividades.

Al comentar acerca de las limitaciones, analizamos hasta dónde llega nuestro proyecto de investigación, esta investigación no busca abordar otros campos sociales, además en la definiciones y propuesta del taller se enfoca en la sección de primero de secundaria con dimensiones e indicadores que son adecuados para esta edad.

Capítulo 2: Marco teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

Para partir el proceso investigativo, fue necesario revisar literatura y trabajos referentes al tema de nuestras variables. Estratégicamente dividimos los antecedentes en 2, por un lado, buscamos la variable empatía en los antecedentes internacionales, dada la complejidad del término, observamos trabajamos fuera de nuestro contexto, así también como distintas nociones de la variable dependiente. Por otro lado, obtuvimos diferentes trabajamos naciones de la variable independiente, ya que el juego dramático fue enfocado como una estrategia de reforzamiento, es por ello que analizamos trabajos de otras universidades hasta llegar a investigaciones de nuestra escuela, la Escuela Nacional Superior De Arte Dramático.

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Como punto de partida, nos apoyamos en Blakemore y Frith (2006), ya que en su trabajo *Cómo aprende el cerebro las claves para la educación* nos enseñan la funcionalidad del cerebro y cómo es que se aprende, es aquí donde hacen énfasis en las inteligencias múltiples y cómo usarlas a favor del desarrollo del aprendizaje en las personas. También resalta el trabajo de Piaget, al referirse a la compensación y motivación en los niños. Para efectos de nuestra investigación, es importante empezar por este libro ya que, nos abre a las posibilidades de descubrir las claves de la educación, es importante saber cómo es que podemos impactar y reforzar conocimientos en nuestros alumnos, para así poder enfrentar los problemas que esté presente en la etapa escolar. Para ser más precisos, para poder afrontar los problemas de violencia evidenciados, es importante saber cómo nuestros estudiantes aprenderán comportamientos adecuados y maneras de afrontar el problema, para así crear nuestras actividades dentro del taller.

Según Rodas (2016) expone en su proyecto de investigación *La empatía cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5-6 años de la unidad educativa Alfonso Troya* bajo un enfoque cuantitativo de tipo experimental que la empatía cognitiva es una habilidad

fundamental para la existencia y convivencia del ser humano. Al referirnos a la empatía cognitiva, las personas suelen pensar en la frase de ponerse en los zapatos de la otra persona, ya que es el punto de partida al investigar en el tema de la empatía. No podemos obviar su relación constante con las habilidades sociales, ambos puntos influyen positivamente en nuestras fortalezas, para lograr un aprendizaje significativo, aquí es donde el comportamiento intrapersonal de una persona en su infancia se convierte en un rol importante para el desarrollo de la empatía. De igual manera, las actividades cognitivas pueden ser de gran aporte en la infancia, proporcionando fortalezas sociales en otros contextos. Este punto nos abre posibilidades de componentes y características que nos ayudan a profundizar el tema de investigación en la dimensión de lo social.

Gómez, et al. (2018) expone en su trabajo *Empatía y violencia en el contexto escolar: un estudio comparativo* donde se establece una relación entre la empatía y los antecedentes de comportamientos violentos, además, separa y establece niveles de la empatía afectiva y cognitiva, comparándolas con estudiantes que han sufrido o provocado incidentes violentos con los que no. En esta investigación, la empatía toma parte como capacidad de experimentar estados mentales ajenos, mientras que la violencia se desglosa hasta llegar al acoso escolar, que es visto como una situación donde un estudiante está expuesto y es violentado de manera repetida en múltiples ocasiones. En los resultados de la investigación, se reflejó que la violencia era manifestada a través de intimidación y afectaba a cada componente de la empatía y entre las variables hay una fuerte conexión los niveles de la empatía cognitiva y la conexión con la comprensión emocional, este trabajo, si bien es un estudio con conecta sus distintas variables, posee datos que nos brinda conocimientos detallados acerca de la empatía y sobre todo, cómo podemos desarrollar las dimensiones e indicadores de nuestra investigación.

Olivera, Braun y Roussos (2011) nos otorgan otra noción de empatía en el artículo *Instrumentos para la evaluación de la empatía en psicoterapia*, aquí donde nos explican que la empatía es fundamental en el ambiente de la psicoterapia, ya que se requiere de un entrenamiento empático para llevar a cabo este estudio terapéutico, todo ello a través de enfoque cuantitativa de manera descriptiva. Para ello, es imprescindible definir la empatía y sobre todo hallar un instrumento exacto para medirla, es así como en este artículo nos ofrecen los conceptos e instrumentos más usado por diferentes investigaciones, esto mediante teorías realizadas por varios autores respecto al comportamiento empático y cómo este estudio ha ido evolucionando a través del tiempo. Si bien podemos ver este artículo como alejado de nuestro tema de investigación,

resulta ser todo lo contrario, ya que el entramiento terapéutico es importante para los docentes en el momento de las sesiones y así poder solucionar cualquier problema en clase, en cuanto a los instrumentos, también es valioso para nuestra aplicación del taller, ya que nos ayudará a guiarnos en los aspectos para mejorar la empatía en los estudiantes.

Al centrarnos en la conexión de empatía y los conflictos, Garaigordobil y Maganto (2011) *Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia* nos señalan: que la empatía conlleva a desarrollar capacidades para resolver conflictos, dentro del estudio los autores se proponen enfocarse en 3 puntos: El primero es analizar la diferencia que hay entre ambos sexo de acuerdo al comportamiento y evidencias empáticas, los cambios que hay en la empatía en el plano evolutivo y la resolución de problemas generados en un ambiente, luego se enfoca en explorar la conexión que hay entre la empatía y cómo resuelve los conflictos y por último, se centra en las variables de la empatía de manera que predice como será las etapas que percibe una personas al generar empatía en otra. Si bien esta investigación es de tipo descriptiva bajo el enfoque cuantitativo, nos brinda información valiosa en cuanto a la relación de conflictos causados por la falta de empatía entre ellos la violencia y otros más detectados en el planteamiento de nuestro problema, así también datos específicos de acuerdo con las variables empáticas y comportamientos según el sexo del estudiante, esto nos sirve como medio de diagnóstico y sobre todo para la aplicación ya que, gran parte de la investigación intenta abordar una estrategia para el reforzamiento de la empatía.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

En el plano artístico como estrategia consideramos a Vivanco León (2018) con el proyecto de innovación educativa: *El juego de roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela*, esta investigación, es más bien, una propuesta pedagógica para proporcionar un bienestar en la convivencia democrática en la escuela. De esta manera se podrá obtener un ambiente acogedor e integrador para optimizar nuestra habilidades cognitivas y afectivas en los estudiantes. El presente estudio apunta a fortalecer el conocimiento de los maestros para tener una correcta aplicación de la propuesta, en base normas y acuerdos, en el aula y en la institución en general, es valioso en cuanto a la creación y ejecución de los modelos para nuestro taller del juego dramático.

García (2017) nos propone en su trabajo de investigación *Taller de juegos dramáticos como medio de estimulación de la sensibilidad para mejorar las relaciones interpersonales de los niños de 5 Años de edad con sus pares en la I.E.P “Manuel Elías Bonnemaïson” en el distrito de Ate*, en un enfoque cuantitativo de tipo preexperimental, la importancia del juego dramático en la estimulación de la sensibilidad, un trabajo que nos ayudará a focalizar nuestro tema en el juego dramático, además se relaciona con una de las dimensiones de la empatía que es la sensibilidad. Si bien similar y sirve como fuente de información para la presente investigación, lo que más aporta es en el ámbito de la aplicación pedagógica, ya que su plan de trabajo constituye aspectos importantes como la expresión de pensamiento, sentimiento y comprensión de comportamientos, lo cual nos ayuda a crear una línea de trabajo en la ejecución de nuestro taller.

Siguiendo esta línea de trabajo, Mayanga. M (2014), presenta un trabajo *Aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81584 Everardo Zapata Santillana, de la ciudad de Trujillo en el año 2011*, el cual hace visible los resultados de un programa de aplicación basado en el juego dramático para desarrollar las relaciones interpersonales, este trabajo cuenta con una metodología cuantitativa de tipo preexperimental, específicamente en el sexto grado, dado que tiene las mismas características, nos sirve para analizar si nuestra propuesta es efectiva para aplicar en la edad de los estudiantes, también es importante resaltar que esta investigación al ejecutar la aplicación en su grupo de control, tomo en cuenta cada dimensión y la relación como fases para ejecutar su taller.

Gracias a cada uno de estos antecedentes, de los cuales la mayoría son tesis enfocadas en el lado educativo, he podido realizar la construcción del marco teórico. Es importante ver antecedentes de los últimos años, ya que te dan una mirada de cómo está avanzando el proceso de mi estudio y encontrarme a buenos autores que están agregando ideas y conceptos a la empatía y violencia.

2.2 Bases teóricas

Las bases teóricas de nuestra investigación construyen un soporte teórico, dando una base para la resolución de nuestro proyecto. Es importante saber que giran en torno a nuestras variables y se desarrollan junto con nuestro problema de investigación.

2.2.1 Comprensión del otro.

En un sentido filosófico, Quintanilla (2008), reúne el pensamiento de varios filósofos para obtener una concepción nueva de empatía o “comprender al otro”. Para esto toma en cuenta que la empatía requiere varias habilidades que nos ayudan a identificarnos con el otro viéndonos a nosotros mismos reflejados en ellos, simulando estar en la misma situación. Para esto llega el término de un espacio compartido donde se involucra nuestra subjetividad para así poder albergar al otro en nuestro mundo. Para este proceso empático, Quintanilla (2008) explica lo siguiente:

integrar mis estados mentales con los suyos, con relación a un mundo que asumimos compartir, creando así un espacio compartido. Esto sigue siendo un acto de imaginación empática y también es un tipo de transformación, pero de una manera diferente. Al simular ser él, en muchos casos debo alejarme de mis creencias previas, con lo que extiendo mis estados mentales creando así un espacio que incorpora los del otro. En este proceso, no pierdo mi perspectiva previa ni mis creencias acerca del otro, pero las transformo. (p. 125)

A raíz de esto, nos muestra las múltiples concepciones de la empatía y los procesos de comprensión e interpretación en el proceso empático de cada persona, es en ese momento, es donde se puede observar que la empatía no necesariamente debe estar relacionada con el modelo intencionalista, transposicional y monódico de lo mental (Quintanilla 2008); sino que la empatía es el punto de partida en la extensión del yo, es decir, no perder mi perspectiva de una situación o relación, sino expandirla para crear el deseado espacio compartido con los que me rodean. A partir de eso, el autor plantea lo siguiente: la interpretación se modifica sobre base de los estados mentales del agente hacia el intérprete, esto quiere decir mi interpretación es una relación constante de mis experiencias con el pensamiento de la otra persona en cuestión, estos surgen en la interacción entre estos individuos. En cuanto a la comprensión, el cual es un aspecto importante considerado por el autor para que surja una empatía, Quintanilla (2008) nos señala que:

(...) la comprensión es la creación de un espacio compartido es que, al atribuirle al agente algunos de nuestros estados mentales (aquellos que nosotros creemos que tendríamos si estuviéramos en las circunstancias en que creemos que está el agente, o aquellos que creemos que él tiene dadas las circunstancias en que creemos que él está), hacemos un esfuerzo por participar de su perspectiva y, así, compartimos algo de su espacio personal (p.127).

Es así como la teoría de la simulación reformula y toma un nuevo espacio en el fenómeno de la empatía para contribuir a la capacidad de poder ampliar nuestros pensamientos a cualquier factor externo, por ejemplo: al sufrimiento de otra persona o ser movido por la preocupación de alguien, confortándonos interiormente.

Con respecto a nuestro problema, entendemos el proceso complejo para lograr el espacio compartido y todos los factores que se involucran en este proceso, donde no solo actúa nuestra experiencias y pensamientos, también actúa el comportamiento y el mensaje que percibimos de la otra persona, este proceso es el camino para lograr un ambiente de conexión precisa en el aula de primero de secundaria, por lo tanto, es fundamental crear un espacio compartido entre todos los estudiantes y establecer una conexión donde no solo se puedan comprender, también puedan percibirse de manera precisa.

2.2.2. Teoría de las neuronas espejo.

Este tema nos evoca a la percepción y ejecución del ser humano sobre la base la conexión de nuestras redes neuronales. Según García et al. (2011): “Las neuronas espejo son un tipo particular de neuronas que se activan cuando un individuo realiza una acción, pero también cuando él observa una acción similar realizada por otro individuo” (p. 267). Si bien nos referimos a la acción en sí, el proceso va mucho más allá de eso. El nivel de este sistema se expande a las intenciones que podamos percibir de otra persona que estamos observando, por lo que conecta directamente con la empatía, ya que con esta teoría se puede acerca a la explicación y entendimiento de esta naturaleza.

Nuestra interacción social despierta este nivel de comprensión y ponerse en la posición de otro, el observarlo es una condición. No obstante, esta conexión neuronal nos permite entender las situaciones de las personas a nuestro alrededor a través del sentir. Nosotros poseemos circuitos neuronales que, de manera subliminal, simulan las acciones que son observados por nosotros. Es así como nos identificamos con las personas que realizan estas acciones.

En nuestro campo de estudio es posible compararlo como el modo de actor-observador, ya que en el momento de la acción presentan los mismos estados neuronales, como si estuvieran realizando las mismas cosas, con la misma intención y emoción (García et.al.,2011).

La información referida líneas arriba nos ayuda a concretar la idea de que las acciones van de la mano con la captación de las intenciones, pero también son impulsadas por este propósito o motivo, dependiendo de lo que sentimos en esa situación. Es aquí donde también las emociones juegan un papel crítico, ya que estas están vinculadas a las acciones que tomemos frente a lo que sentimos al observar dicha situación. Nosotros al percibir una situación, va a depender mucho de los que nos provoque esa intención de la otra persona para ver qué respuesta empática que poseeremos en ese momento, pero si no me provoca ningún tipo de reacción pues no responderé ante ello.

Debemos enfatizar en la teoría de la mente, ya que al tratar un tema de empatía es importante conocer la inteligencia social como seres gregarios en, esta teoría complementa información donde lo cognitivo ayuda a la social en cuanto al proceso de crear empatía en los seres humanos. Por lo tanto, nuestra realización personal es igual de crucial como la social, de tal forma que debemos adaptarnos a los procesos colaborativos y organizadores frente a obstáculos vivenciales. García (2008) señala que “Los seres humanos tenemos una teoría de las mentes ajenas que nos permite naturalmente atribuir estados mentales a los demás y a nosotros mismos.” (p.71).

Enfatizando el lado educativo, que es hacia donde nos dirigimos, podemos adaptar el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que se procura transmitir un conocimiento para que el educando asimile de la mejor manera para finalizar en los procesos metacognitivos llevándonos a la reflexión. La mente humana cuenta con las capacidades de reflexión para tomarse como objeto de estudio y mejora indagar en sus comportamientos a través del conocimiento (García, 2008).

No vemos necesario profundizar en las diferencias, sino más bien ver estas teorías en función a ser complementarias, ya que poseen una relación permanente con la explicación y ejecución de la empatía, si bien las neuronas espejo o neurona de la empatía, nos evidencia cómo es posible generar un comportamiento empático, la teoría de mente nos permite observar de qué manera va ocurriendo este proceso.

Para concluir, es impresionante ver que una habilidad de comprensión como lo es la empatía involucra todo un proceso complejo neuronal y sobre todo emocional. Esto es lo que nos convierte en seres y nos empuja a vivir como sociedad con un ambiente favorecedor, pero sobre crear un ambiente favorecedor que nos ayuda a adquirir nuevos conocimientos de la mejor manera. Si bien el tema de la empatía es muy general y ha generado muchos debates a lo largo de la historia, cuando se indaga en el tema de la empatía y violencia, los autores juntan sus ideas de que la empatía

es el factor clave para combatir los problemas presentados, es aquí donde encontramos algunos puntos útiles para efectos de nuestra investigación, como lo es encontrar una explicación a la ausencia de empatía en algunos estudiantes, resolver el porqué de un problema, es clave para hallar la solución.

2.2.3. La empatía.

La empatía es un término que se emplea en diversos textos y tiene una amplia relación de conceptos y teorías que giran alrededor de esta palabra, entendemos que empatía se refiere a “ponerse en los zapatos del otro”, sin embargo, el proceso empático va mucho más allá de eso, debido a que es considerable en el desarrollo psicológico y emocional de cada individuo.

Cuando mencionamos de la empatía en general, se toman en cuenta estos conceptos vistos, pero cuando hacemos énfasis en los individuos debemos tener en cuenta que hay muchas razones por los que una persona tiende a tener un comportamiento empático. Uno de ellos es la similitud, asumir una similitud entre una persona y otra es beneficiosa, que ya nos ayuda a entender y aceptar esta habilidad social, Breithaupt 20011 nos dice:

Al menos suponemos (con o sin razón) que sabemos o podemos adivinar cómo se siente determinado dolor porque (quizá sin que tomemos conciencia de ello) abrevamos en nuestra propia experiencia. Así, por ejemplo, suponemos que la fobia que nuestra amiga tiene a los sapos es similar a nuestro miedo a las arañas, o que creemos saber en forma espontánea qué es lo que hará otro. (...) la empatía probablemente no tendría lugar si el observador no supusiera una similitud o semejanza mínima. (p. 28)

En el caso de los estudiantes, existe una similitud ya sea en el ambiente en el que se encuentra y sobre todo por las actividades que realizan, ya que comporten el mismo ambiente de trabajo por muchos años. Basándonos en todo lo dicho es importante asumir la empatía en la época escolar y expandirla en los otros ambientes que el estudiante recorre a lo largo de su vida, para influenciar y potenciar las otras habilidades sociales y emocionales.

2.2.3.1. Empatía cognitiva y afectiva. Desde un principio hemos comprendido que la empatía se caracteriza por presentar distintas posiciones y es un tema amplio es por eso por lo que se divide en estos dos componentes, es pertinente aclarar la diferencia sin olvidar la función de complementariedad que tienen, Garcia et al. 2011 menciona que:

El componente cognitivo entiende los pensamientos y sentimientos del otro y es capaz de adoptar su perspectiva. Permite atribuir a la otra persona un estado mental, una “actitud”, para inferir pensamientos y sentimientos, y predecir así su comportamiento. El componente afectivo de la empatía es la respuesta emocional apropiada de un observador al estado emocional de otra persona. En la respuesta empática compartimos y simpatizamos con las emociones de alguien, sus alegrías y tristezas, sufrimientos y goces. (p. 266)

Para completar la idea de esta presente investigación, se busca identificar la distinción de estos componentes de perspectiva cognitiva y afectiva al relacionarlos con las conductas sociales, con el fin de crear las dimensiones que regirán nuestra investigación en la variable dependiente. Con respecto a ello se ha determinado 3 dimensiones específicamente que se encuentran constante para el desarrollo de la empatía, además que están relacionadas con las dimensiones de nuestra variable independiente, para que, de esta manera se logre un trabajo más óptimo para los estudiantes.

2.2.3.2 Sensibilidad. La sensibilidad es la capacidad que tenemos como ser humanos de percibir estímulos de otro, es una facultad esencial para empezar el proceso empática, ahora bien, para el lado artístico y relacionarlo con el juego dramático. La sensibilidad no solo sirve en nuestro día a día sino también al momento de crear artísticamente, en ese aspecto, Fleming (2001) aporta que en la expresión dramática se puede jugar con las diferentes miradas ya sea en el espacio, personajes, etc. para expresar los sentimientos más íntimos.

2.2.3.3 Perspectiva situacional. Existen muchas visiones sobre la empatía, dentro de ellas, está la disposición que tenemos como individuos, esto es llamado como la perspectiva situacional. Batson (1991), comprende que la empatía se desarrolla dentro del estado emocional de uno mismo cuando se conecta con el estado emocional de alguien más, aquí hacemos un acercamiento al lado emocional de la empatía donde hacemos énfasis en la emoción vicaria de las personas al compartir sentimientos y percepciones de la otra persona, dentro de estimulación situacionales concretos. Esto quiere decir que la perspectiva situacional es clave para activar la empatía de la persona, depende de cómo una persona perciba una situación para ver la reacción y respuesta que tendrá posteriormente.

2.2.3.4 Comprensión emocional. Dentro del proceso empático no solo basta con percibir y ponerse en el lugar de otra persona, sino también la respuesta emocional que tenemos para con el otro, para accionar en base a nuestra realidad, primero debemos conocer, entender y comprender

las emociones de nuestro personaje. La comprensión emocional es una habilidad dentro de la inteligencia emocional donde podemos considerar lo que sentimos en nuestros pensamientos y también valorar lo complejo que puede llegar los cambios emocionales de cada persona, por la situación, las experiencias, etc. (Mayer y Salovey, 1997). Es por ello que esta capacidad de comprender a las personas no solo nos ayuda a entender a los demás, sino también a nosotros mismo en situaciones difíciles, así como nos define.

2.2.4 El juego.

El juego puede ser abordado desde distintos puntos de vista, en el lado educativo, es un recurso del docente y estudiantes para llevar a cabo distintos propósitos de aprendizaje. En un análisis más profundo el juego es el primer acercamiento al aprendizaje que tiene los estudiantes, y en el caso de nuestra investigación es un instrumento para el desarrollo de cual propósito que deseamos lograr. El juego surge en todo el proceso del desarrollo infantil, dentro de ello podemos encontrar el desarrollo de los estadios cognitivos de los niños, es decir, todo aquella habilidad o adaptación de un conocimiento de la realidad paso por el proceso lúdico, es decir que el juego ayuda a los niños a interactuar con la realidad que lo rodea y sobre todo entenderla (Piaget, 1946). Esta noción es básica para el desarrollo de la investigación, ya que usaremos el juego para entender el contexto y abordar un problema en un espacio definido donde los estudiantes conviven día a día.

2.2.5 Dramatización.

La dramatización se aplica en diferentes campos de estudios, no solo en el arte sino también como medio de la educación, ya que es un medio natural para el aprendizaje de los estudiantes. A través de la práctica de la dramatización los estudiantes recreen sus experiencias y vivencias, pero lo más importante es que puede transformar aquello que han observado, leído o alguien les ha comentado y poder experimentar, para así tomarlo como experiencia propia y dramatizarlo, es decir que la dramatización ayuda a los estudiantes a crear su propia realidad a través de experiencias reales (Garcia, 2015). Si analizamos la noción que se nos presenta de dramatización podemos ver que no es muy alejada del juego para la educación, ya que en el proceso de la dramatización le permite al niño poder jugar e explorar vivencias, pensamientos y emociones.

La dramatización podría interpretarse como la herramienta educativa que constituye y crea un proceso de aprendizaje expresivo dramáticamente hablando, además de que se enfoca en la comunicación grupal donde se utiliza el juego teatral (Motos, 2009).

2.2.6 Juego dramático.

El arte dramático ha estado presente en los años de enseñanza escolar, lo podemos ver en sus ejercicios en clase, días festivos, actividades extracurriculares y en muchos más. Al referirnos a juego dramático, estamos conectando con esta idea, ya que, es una estrategia de enseñanza que busca una respuesta del estudiante a través de la expresión más principal del niño, el juego, es por ello que el juego dramático se convierte en un recurso poderoso para comenzar el proceso artístico del niño, proceso por el cual podremos enseñar diversos temas, al centrarnos en nuestra investigación donde hablamos precisamente de la habilidad empática. El juego dramático propone situaciones imaginarias de los estudiantes crean situaciones o circunstancias impartiendo roles o funciones con un fin no solamente lúdica, también muestran sus experiencias a través de las acciones o avances en el juego (Eines y Mantovani, 1980).

Eines y Mantovani (1980) definen las finalidades del juego, y éstas son: “(1) expresión como comunicación, 2) paso por todos los roles técnicos teatrales, 3) diferenciar la ficción de la realidad, 4) permanecer en el personaje, 5) desarrollo de la posibilidad de adaptación y 6) combate de estereotipos” (p.35), Ahora que hemos dado una mirada general al juego dramático, podemos decir que es completo, los roles que los alumnos se designan son determinantes para completar el proceso de expresión y enseñanza, en este proceso también se involucra la comunicación fluida, ya que sin ello no se llegaría a completar el proceso, este proceso es propicio para el factor empático, ya que, es aquí donde todos asumen una tarea y se genera el trabajo y creación en equipo, este es un método efectivo como docentes, para ver las habilidades sociales que existen en los alumnos, pero, sobre todo, para efectos de la investigación no solo nos sirve para la transformación empática que deseamos lograr, también es valioso para temas de diagnóstico.

Para concluir todo lo que hemos resaltado en este texto acerca del juego dramático, es importante señalar su relación con la educación artística. El juego dramático es la creación de la dramatización, enfocándose en la acción de la obra dramática, esto cuenta con la motivación constante del educador hacia los estudiantes, quienes hacen todo el proceso creativo, incluyendo dirección y escenografía, si fuera necesario (Cervera 1993)

Además, es importante valorar el trabajo de los niños en el desarrollo de esta herramienta, Cervera (1993) nos dice al respecto:

El juego dramático espontáneo, practicado por los niños en cualquier lugar, por ejemplo, cuando juegan a las maestras, a los toros, a policías y ladrones, aparentemente sería el verdadero teatro de los niños. Ellos se reparten los papeles y desarrollan el juego dentro de las convenciones que aceptan plenamente (pp. 107-108).

Líneas arriba, podemos ver que no solo es una herramienta de motivación y creación, el juego dramático es esencial para la formación educacional de los estudiantes, porque los ayuda a ser autónomos con su trabajo y sobre todo colaborar en equipo al momento de impartir roles.

Dentro del juego dramático se desarrollan múltiples dimensiones debido a la alta complejidad e historia que tiene esta herramienta dramática, para objetivos de nuestra investigación comprendemos solo 3 dimensiones que se relaciona directamente con nuestra variable dependiente.

2.2.6.1 Expresión dramática. La expresión dramática se integra en todas las dimensiones del ser humano: emocional, cognitiva y corporal, dentro de la dimensión emocional se encuentra la sensibilidad. En mi punto de vista, la sensibilidad es el punto de partida para lograr que el niño adquiera diferentes destrezas como la autoestima, la socialización y el desarrollo personal, lo cual es clave para la práctica teatral. En el proceso de la expresión dramática debe tomarse en cuenta la necesidad que tiene el niño, para así poder descubrir su verdadera expresión hacia el mundo, abriendo su lado más sensible (Andrade 2010). Esta dimensión es considerada ya que la expresión es esencial para la exploración e iniciación del proceso artístico del estudiante, como niños y niñas buscan de muchas formas expresarse, mediante canciones, series, imagen personal, es por ello, que la expresión dramático puede ser un medio para poder dar un paso a valorar la sensibilidad y reforzar puntos claves de la empatía.

2.2.6.2 Creación colectiva. Cardona (2009) aporta: que el método de creación colectiva basado en los textos de Buenaventura se sirve de las nuevas experiencias y caminos que nos ofrece los textos, ya que no solo es una visión del director sino de todo el cuerpo de trabajo, estableciendo una mejor relación entre todos los involucrados de la practica teatral hacia un propósito en común.

La creación colectiva busca trabajar no específicamente con el texto, sino con los temas, la historia, la anécdota y las diferentes situaciones de los personajes

2.2.6.3 Representación social. La representación social es fundamental dentro del juego dramático, ya que es la forma de como los seres humanos captamos el mundo para posteriormente poder representarlo a través de la acción de nuestro personaje. Dentro de los aportes, podemos mencionar que las representaciones sociales se atribuyen dentro del contextos socioculturales, entorno social y la relación con los demás sujetos. Además, las representaciones sociales son de carácter simbólico, donde podemos expresar nuestra percepción de nuestra realidad o las de alguien más (Jodelet 1824). En plano de la psicología, podemos mencionar que también es una forma para adquirir que es una similar para adquirir conocimientos (Piaget 1926). Esta dimensión es parte del juego dramático, ya que vivenciaremos asumiendo los diversos roles dentro de una obra, adquiriendo conocimientos de acuerdo con las situaciones y emociones que se presentan.

2.3 Definición de términos

Para tener un panorama general de las variables de la investigación, es indispensable definir la empatía y el juego dramático de manera general después de los observado en el marco teórico.

Empatía: Es una aprehensión de nuestro lado intelectual o extensión de nuestra imaginación en cuanto a la condición o el estado mental de otra persona, en este proceso, entendemos y comprendemos las acciones, pensamientos y sentimientos de otro ser humano, al ponernos en el lugar de la otra persona a través de nuestras experiencias reflejadas en la realidad ajena. Además, es un comportamiento y habilidad social adecuado para el desarrollo personal (Hogan, 1969).

Juego dramático: Es una representación y herramienta dramática basada en situaciones y eventos sociales, pueden ser reales o inventados por los participantes, lo que nos lleva a desarrollar procesos y estructuras cognitivas. Dentro del juego se designan roles y tareas para la realización de este, es así como entramos en contacto con el término de la interacción social donde desarrollamos nuestras habilidades como seres humanos y sociales. (Bretherton, 1984).

2.4 Plan de acción (*dependiendo del problema*)

Al determinar el planteamiento del problema, los antecedentes y definición de los términos en nuestra investigación, es primordial contemplar el plan de acción, ya que es un guía de como

ejecutaremos la propuesta pedagógica. De esta manera, el plan de acción debe tener la estructura de todo el proceso metodológico que contemplaremos en el capítulo 4 de la presente investigación.

2.4.1 Características del plan de acción.

El plan de acción de la propuesta pedagógica se aplica en la educación formal, a su vez en la educación básica regular que concierne en el sexto nivel. Aplicándose en el primer grado de educación secundaria, específicamente en la institución educativa privada Virgen de Chapi, ubicada en el distrito de Callao.

El desarrollo del taller el cual es la propuesta pedagógica y pieza clave para reforzar la empatía en los y las estudiantes, busca cumplir los objetivos con a través del seguimiento de los indicadores, para desarrollar actividades en el aula que nutran la propuesta pedagógica. Dando a conocer el valor de la variable independiente que es el juego dramático como una herramienta dramático y fundamental que propone mejorar las dimensiones de la empatía propuesta en la investigación, es así como el plan de acción estructura que la herramienta dramática optimice la sensibilidad, la perspectiva situacional y la comprensión emocional en los y las estudiantes de primera de secundaria.

2.4.2 Relación con el CN.

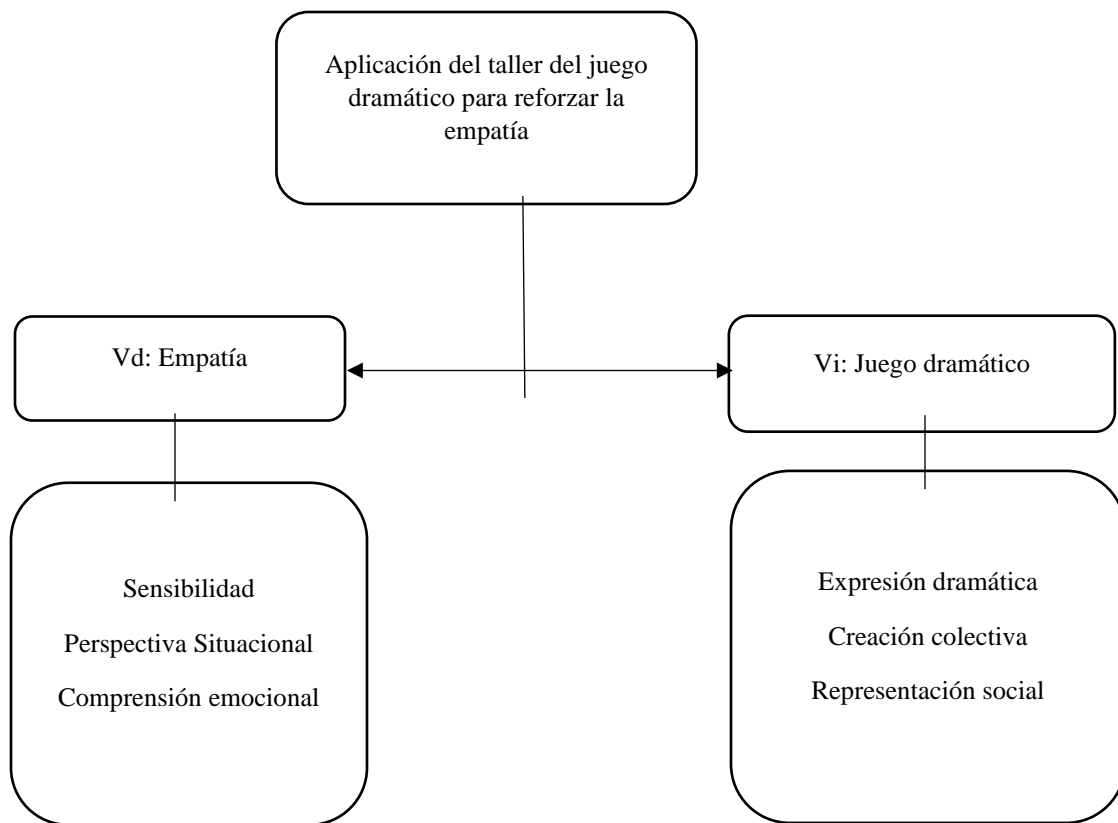
El campo temático de nuestra propuesta pedagógica debe estar sujeto al currículo nacional, ya que se debe tomar en cuenta la competencia que será seleccionada para nuestra aplicación, así también las capacidades que requieren el nivel de primero de secundaria. Ya que esto nos beneficiará en la ejecución del módulo de aprendizaje y sobre todo en la propuesta de las sesiones de aprendizaje.

2.4.3 Esquema del plan de acción.

Dentro del plan de acción, es fundamental contemplar el esquema del mismo, donde nos permite analizar la relación de las variables con sus dimensiones, así como la organización de las sesiones del taller propuesto.

Figura 1.

Esquema de plan de acción



Nota. Autoría propia.

Tabla 1

Módulos y sesiones de la aplicación

Módulo	Sesiones
Primer módulo	Pre test: Explorando con mi cuerpo y voz
	Sesión 1: Expresando nuestras emociones
	Sesión 2: Me preocupo por mí y por ti.
Segundo módulo	Sesión 3: Detectando emociones
	Sesión 4: Trabajando juntos
	Sesión 5: Creando juntos
Tercer módulo	Sesión 6: Mi proceso de creación
	Post test: Explorando con mi cuerpo y voz

Nota. Autoría propia.

Capítulo 3: Método de investigación

3.1 Tipo de investigación

Esta investigación se rige bajo un enfoque cuantitativo, como propone Hernández (2014) este enfoque posee objetividad y un proceso estructurado, donde se hace uso de la lógica y el razonamiento deductivo, además es primordial establecer objetivos, preguntas, marco teórico e hipótesis, para así, medir nuestras variables y cuantificar nuestros resultados. Abordaremos este tipo de investigación, ya que, nuestro trabajo apunta a la medición de datos numéricamente a través de nuestro instrumento de medición.

Dentro de los alcances, nuestra investigación posee un alcance explicativo, según Hernández (2014), la investigación explicativa responde a la causa y efecto del problema o fenómeno que se está estudiando, se enfoca en precisamente explicar los sucesos y el contexto donde se desarrolla. Y como es mencionado en nuestra investigación, nuestras variables representan estas causas y efectos de nuestro trabajo, queriendo explicar el porqué de este problema y cómo es que el juego dramático podrá afectar a nuestra variable dependiente, que es la empatía.

3.2 Diseño de la investigación

El diseño de esta investigación es experimental, siendo más específicos con el diseño preexperimental, en base a estos datos, Hernández (2014) nos explica que, este diseño se hace presente cuando nosotros requerimos obtener las causas del problema para analizar los posibles efectos en la investigación. Es decir, que buscamos obtener un efecto del juego dramático en la empatía de los estudiantes, es por ello, que nuestra investigación es experimental.

Al momento de realizar esta investigación, se estableció un solo grupo experimental, el cual es el primer grado de secundaria de la institución educativa Virgen de Chapi, que pasará por un análisis al principio y al final de la ejecución del taller. Según Hernández (2014) se denomina diseño preexperimental cuando el trabajo en cuanto al control del grupo es mínimo. De acuerdo con nuestro trabajo, el diseño es preexperimental de la presente investigación se trabajó con una solo aula, en este caso el aula de 6to grado de sección única.

3.3 Sistema de hipótesis

3.3.1 Hipótesis general

La aplicación del juego dramático fortalece de manera eficiente la empatía en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.

3.3.2 Hipótesis específicas

La aplicación del juego dramático es una estrategia dramática que mejora la sensibilidad en la mayoría de los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.

La aplicación del juego dramático mejora la perspectiva situacional en la más de la mitad de los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.

La aplicación del juego dramático mejora la comprensión emocional de manera óptima en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao

3.4 Variables e indicadores

3.4.1 Definición conceptual.

Empatía: Es una aprehensión de nuestro lado intelectual o extensión de nuestra imaginación en cuanto a la condición o el estado mental de otra persona, en este proceso, entendemos y comprendemos las acciones, pensamientos y sentimientos de otro ser humano, al ponernos en el lugar de la otra persona a través de nuestras experiencias reflejadas en la realidad ajena. Además, es un comportamiento y habilidad social adecuado para el desarrollo personal (Hogan, 1969).

Juego dramático: Es una representación y herramienta dramática basada en situaciones y eventos sociales, pueden ser reales o inventados por los participantes, lo que nos lleva a desarrollar procesos y estructuras cognitivas. Dentro del juego se designan roles y tareas para la realización de este, es así como entramos en contacto con el término de la interacción social donde desarrollamos nuestras habilidades como seres humanos y sociales. (Bretherton, 1984).

3.4.2 Definición operacional.

Teniendo en cuenta nuestras variables y el contexto en el que se desarrollan, es valioso contar con nuestro instrumento de medición, este es la guía de observación. Este instrumento definirá el control del proceso de nuestra investigación, para ello tenemos las dimensiones e indicadores que serán indispensables para poder realizar nuestra guía, cada dimensión contará con 2 indicadores para ver si el estudiante es una persona empática, así también para medir si tiene disposición y buen desarrollo al momento de ejecutar el taller, desarrollando los indicadores del proceso empático tomado en cuenta. Es importante mencionar que la guía es indispensable tanto como para el principio, como para el final del trabajo de investigación, para poder obtener los datos necesarios y comprobar nuestras hipótesis.

3.4.3 Operacionalización de variables.

Tabla 2.*Esquema de trabajo para las variables*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
<p>Variable dependiente:</p> <p>EMPATÍA</p> <p>Es una aprehensión de nuestro lado intelectual o extensión de nuestra imaginación en cuanto a la condición o el estado mental de otra persona, en este proceso, entendemos y comprendemos las acciones, pensamientos y sentimientos de otro ser humano, al ponernos en el lugar de la otra persona a través de nuestras experiencias reflejadas en la realidad ajena. Además, es un comportamiento y habilidad social adecuado para el desarrollo personal</p>	Sensibilidad	Expresa sus sentimientos de manera libre	<p>Item1. Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones.</p> <p>Item2. Habla y acciona como su personaje</p>	Guía de observación
		Se preocupa por el Bienestar de los demás preguntándoles sobre sus opiniones	<p>Item1. Muestra disposición al trabajar con la propuesta de sus compañeros</p> <p>Item2. Propone ideas para resolver problemas de sus compañeros.</p>	
	Perspectiva Situacional	Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones complicadas	<p>Item1. Identifica la emoción de su compañero.</p> <p>Item2. Reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros</p>	
		Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros	<p>Item1. Elabora personajes e historias de acuerdo a las experiencias comunes que tenga con sus compañeros.</p> <p>Item2. Sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones.</p>	
	Comprensión emocional	Comprende las opiniones y emociones de los demás	Item1. Escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros	

			Item2. Llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general.	
		Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros	Item1. Realiza una autoevaluación de su proceso Item2. Realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal	

Nota. Autoría propia.

3.5 Población y muestra

La población elegida es la institución educativa privada Virgen de Chapi, ubicada en el distrito y provincia constitucional del Callao, cuenta con 30 años de experiencia, donde se enseña en los tres niveles: inicial, primaria y secundaria; en el caso de los estudiantes, se maneja de manera mixta. Para continuar, la muestra es no probabilística, siendo una muestra dirigida, ya que, en nuestra investigación se trabajará con un solo salón y sección única, siendo el aula de primero de secundaria conformada por 26 estudiantes entre hombres y mujeres, es decir que la muestra será el aula de primero de secundaria de dicha institución mencionada conformada por los 26 alumnos en cuestión. Según Hernández (2014) las muestra no probabilísticas o dirigidas, tienden a realizar un proceso de acuerdo al tipo de investigación, orientado a los objetivos que se quiere lograr. En nuestro caso se dirige a un grupo específico para aplicar y comprobar que nuestra propuesta sea efectiva, es por ello, que nuestra muestra es no probabilística.

En cuanto a los criterios, Bassi (2015) nos comunica que los criterios tanto de inclusión y exclusión no son más que condiciones que se deben tener en cuenta al momento de realizar la investigación, con el fin de especificar el trabajo. Bajo esta definición, analizaremos el criterio de inclusión:

Criterios de inclusión: Participarán niños y niñas de primer año de secundaria, entre 11 a 12 años en la institución educativa privada Virgen de Chapi, ubicada en el distrito del Callao. Es necesario añadir, que los criterios van en función de nuestra población, es decir a la totalidad de los estudiantes del primer año de secundaria, y nuestra muestra es el mismo grupo mencionada donde aplicaremos nuestro instrumento de medición.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1 Técnicas de recolección de datos.

La presente investigación contará con la observación como técnica de recolección de datos, ya que este método funciona como un registro, cuando determinamos comportamientos y situaciones observables (Hernández, 2014). Puesto que nuestra variable dependiente es la empatía, determinaremos los comportamientos empáticos y sus principales componentes en los estudios, es por lo que consideramos pertinente la observación sistemática, que será de forma estructurada, contando con un proceso de planificación, como técnica en este trabajo.

3.6.2 Instrumentos de recolección y medición de datos.

En vista de que trabajaremos con la técnica de observación sistemática, ya que nuestra investigación es cuantitativa, Bassi (2015) nos indica que, en cuanto a la técnica de observación, uno de los instrumentos, es la guía de observación, para ello deberá definirse que es lo que se necesita observar y detallarse en el registro. En efecto de lo establecido por este autor, hemos determinado que nuestro instrumento de recolección será la guía de observación que se aplicará al inicio y al final del taller del juego dramático. Para fundamentar esta elección, es pertinente hacer un énfasis en las características de nuestro instrumento, para ello Tamayo (2004), nos dice que la guía de observación es un instrumento de suma importancia en cuanto al proceso de recolección de datos, ya que su proceso cuenta con un análisis sistemático donde podemos realizar los registros uniformemente. Debido al orden y claridad del instrumento, podemos apreciar la información de manera objetiva, agrupando y respondiendo a lo estructurado por nuestras variables e indicadores.

Como hemos comentado en el presente trabajo, la empatía es una variable muy compleja debido al conocimiento amplio que se tiene sobre esta variable, es por ello que mediante la guía de observación se podrá tener una información más detallada y clara para poder hacer las sesiones y el proceso del taller.

Tabla 3

Instrumento de medición

Nombre y apellidos: Fátima Celeste Elescano Larrea

Fecha: 5 de julio

SENSIBILIDAD	Expresa sus sentimientos de manera libre	Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones.	Logrado () En proceso () No logrado ()
		Habla y acciona como su personaje	Logrado () En proceso () No logrado ()
	Se preocupa por el Bienestar de los demás.	Muestra disposición al escuchar atentamente a sus compañeros	Logrado () En proceso () No logrado ()
		Propone ideas para resolver problemas de sus compañeros.	Logrado () En proceso () No logrado ()
PERSPECTIVA SITUACIONAL	Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones complicadas	Identifica la emoción de su compañero.	Logrado () En proceso () No logrado ()
		Reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros	Logrado () En proceso () No logrado ()
	Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros	Elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros. Sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones.	Logrado () En proceso () No logrado ()

			Logrado () En proceso () No logrado ()
COMPRENSIÓN EMOCIONAL	Comprende las opiniones y emociones de los demás	Escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros Llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general.	Logrado () En proceso () No logrado () Logrado () En proceso () No logrado ()
	Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros	Realiza una autoevaluación de su proceso Realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal	Logrado () En proceso () No logrado () Logrado () En proceso () No logrado ()

Nota. Autoría propia

Capítulo 4: Trabajo de campo

4.1 Propuesta pedagógica / Características y descripción

Nuestro trabajo de investigación, incluye una propuesta pedagógica donde se proponer un taller aplicable en los estudiantes, como hemos precisado a lo largo de esta investigación, la aplicación del taller es con el propósito de reforzar los aspectos seleccionados de la empatía a través de nuestros indicadores. Dicho esto, el juego dramático será el medio por el cual lograremos este proceso en el taller.

4.1.1 Características fundamentales de la propuesta pedagógica.

La educación al igual que muchas cosas en el mundo, ha ido cambiando y evolucionando, siendo transformadora y adaptable para cualquier contexto. En el caso de los docentes es una práctica necesaria y el sentido de su vocación. Se observa a la educación como un arma del ser humano para su camino cultural e intelectual, León (2007) afirma:

La educación es un intento humano racional, intencional de concebirse y perfeccionarse en el ser natural total. Este intento implica apoyarse en el poder de la razón, empleando recursos humanos para continuar el camino del hombre natural hacia el ser cultural. (p. 5)

Dentro de la educación se mueven dos conceptos básicos para su realización. La enseñanza y aprendizaje tienen una constante relación, de acuerdo a esta relación, Gvirtz y Palamidessi (2006) refiere que la enseñanza genera un aprendizaje, es así como la enseñanza es una herramienta de guía para el docente, esta herramienta hará que logré un aprendizaje en sus aprendices en cualquier campo de estudio. Como hemos observado sin la enseñanza del docente no existiría un aprendizaje, ya que algunas veces enseñamos muchas cosas directas e indirectamente a los alumnos y alumnas, y ella adaptan estos nuevos conocimientos a su mundo. Recogen esta nueva información a su manera, es por ello que el proceso de educación de cada niño es diferente.

Siguiendo la línea de la educación y aprendizaje, es primordial tener en cuenta ciertos aspectos de la institución donde se realiza el trabajo de investigación, ya que nos brinda un contexto en la ejecución del taller, si bien sabemos que el centro de estudios está ubicado en el Callao, también corresponde a la DRE CALLAO administrada por la Gerencia Regional de

Educación. Con respecto a la institución, entiende la educación como un reto transformador para los estudiantes, tanto en el ambiente académico como en el personal, podemos ver que en su misión como institución, busca aumentar la autoestima, incrementar la inteligencia, además desarrolla aptitudes sociales, morales y emocionales, declarando que su principal objetivo es potenciar el éxito personal y profesional dentro de esta sociedad. Con respecto a lo enfatizado, hemos observado como la institución busca y priorizar un cambio personal en los estudiantes, donde su visión no es solo tener estudiantes correctamente desarrollados en lo académico, sino crear seres humanos, es aquí donde resaltamos la importancia de la aplicación de nuestro taller, ya que ello complementa y ayuda a desarrollar la mirada que busca este centro de estudios.

Al momento de realizar nuestra propuesta pedagógica, es pertinente la revisión del perfil de egreso de nuestro estudiante. En esta aplicación de una herramienta analizaremos dos puntos dentro del perfil de egreso:

El estudiante aprecia manifestaciones artístico-culturales para comprender el aporte del arte a la cultura y a la sociedad, y crea proyectos artísticos utilizando los diversos lenguajes del arte para comunicar sus ideas a otros (...) El estudiante desarrolla procesos autónomos de aprendizaje en forma permanente para la mejora continua de su proceso de aprendizaje y de sus resultados, (Ministerio de Educación 2017, p.16)

Estos dos perfiles que acabamos de mencionar, han sido seleccionados por su asertividad en la propuesta pedagógica, el primero tiene relación con los análisis de manifestaciones culturales, como el juego dramático tiene varios ejemplos en obras, series, películas, libros y actividades en espacios no convencionales, para luego poder reflexionar en ello y realizar creaciones propios de acuerdo nuestro contexto, eso es lo que realizarán los estudiantes, un juego de roles de acuerdo a la temática empática.

Con el punto número dos, buscamos que, como investigadores, seamos una guía para los estudiantes, donde ellos mismos creen propuestas, las realicen, ensayen y luego las presenten, y puedan evaluar su proceso empático con sus compañeros, es así como identificarán una carencia de empatía hacia otros compañeros y se fortalecerá de acuerdo a las actividades que se proponga.

Siguiendo la línea del currículo nacional, para estructurar nuestra propuesta es necesario analizar dentro de qué enfoques se va a centrar. El enfoque al bien común, en este enfoque buscamos la solidaridad entre personas, para que consideren su bienestar personal y del grupo, esto a través de la comunicación, valores y virtudes, en el ámbito educacional, se considera a la educación y enseñanza como bienestar mundial, ya que al generar conocimientos y aprendizajes

podemos construir un mejor ambiente y futuro para los estudiantes (Ministerio de Educación, 2017). Lo que más llama la atención dentro de este enfoque es uno de los componentes que considera, el cual es la empatía, el currículo lo define como una identificación por parte de los estudiantes de manera afectiva, mostrándose a través de la ayuda y comprensión de las situaciones en el aula.

Líneas arriba, expresamos el sentido del bien común y su relación con una de las variables de nuestra investigación y el juego dramático representa el bien común, ya que entre todos los estudiantes trabajarán para lograr un objetivo y dentro de ello se irá desarrollando habilidades sociales y profundizaremos en la empatía.

Dentro de las competencias hemos considerar dos en el área de Arte y Cultura el primero es: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales, dentro del quinto nivel esta competencia nos menciona que se debe interpretar los elementos del arte y las diferentes manifestaciones artísticas culturales, a través de sus cualidades expresivas. Profundizar en los contextos donde se desarrollan, ya que se debe analizar los cambios, creencias, tradiciones. Luego de este proceso, se debe crear ciertas hipótesis de acuerdo a la intención de la creación de la manifestación artística cultural de acuerdo al contexto. (Ministerio de Educación, 2007) En las capacidades que posee esta competencia se mencionan 3 puntuales.

Percibe manifestaciones artístico-culturales: consiste en usar los sentidos para observar, escuchar, describir y analizar las cualidades visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de diversas manifestaciones artístico-culturales. (...) Contextualiza las manifestaciones culturales: es informarse acerca de la cultura en que se origina una manifestación artística para entender cómo el contexto social, cultural e histórico de esta influye en su creación y la manera en que transmite sus significados. (...) Reflexiona creativa y críticamente: supone interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los contextos. (Ministerio de Educación, 2017, p 61)

En el primer capítulo mencionamos la carencia de actividades artísticas en el colegio y el poco conocimiento que los estudiante tenían acerca de las distintas ramas artísticas, al enfocarnos en el juego dramático podemos abrir muchas posibilidades y conexión con otras manifestaciones artístico culturales y otorgarles una base artística para que los estudiantes sigan potenciando sus habilidades artísticas, por esta razón consideramos esta competencia, ya que primero el grupo estudiado identificará y percibirá las distintas manifestaciones de acuerdo a su contexto y para

luego proponer diversas actividades artísticas en torno al juego dramático, en el proceso se fomentará un ambiente favorable de compañerismo y así crear el espacio compartido o empático.

La segunda competencia es: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, como segunda competencia, el crear proyectos desde los lenguajes artísticos después de apreciar las manifestaciones es fundamental en el desarrollo del juego dramático, si bien es lúdico y práctico, luego al crear un producto o tener un objetivo de creación se construye distintas ideas y se consolida el trabajo del estudiante.

Para este nivel el currículo nacional nos menciona que se debe crear proyectos, en base a la exploración de objetos, técnicas artísticas y tecnológicas para resolución creativa de un problema, el estudiante debe generar ideas y colaboraciones, investigando acerca del tema y sus lenguajes artísticos, luego crea proyectos artísticos individuales o colaborativos explorando formas alternativas de combinar y usar elementos, medios, materiales y técnicas artísticas y tecnologías para la resolución de problemas creativos, una vez detectado el objetivo, planifica y realiza el proceso de creación, para posteriormente realizar una evaluación de su trabajo. (Ministerio de Educación, 2017). Esta competencia involucra 3 capacidades:

Explora y experimenta los lenguajes del arte: significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte. (..) Aplica procesos creativos: supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en relación a una intención específica. (...) Evalúa y socializa sus procesos y proyectos: significa registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias. (Ministerio de Educación, 2017, p 64)

Aquí es necesario el desarrollo de las 3 capacidades ya que, primero la exploración se anexa con la soltura corporal y vocal del estudiante con el espacio, luego aplica lo aprendido al momento de generar las historias que se presentaran en el juego dramático, para complementar su autoevaluación y la evaluación de sus compañeros, donde se revisará si los procesos en cuanto a las dimensiones de la empatía, han sido cumplida de manera eficiente, ya que han trabajado en equipo y sobre todo respetando la participación del otro.

En cuanto a las áreas y niveles, nuestra investigación se centra en el área de comunicación específicamente en Arte y Cultura con las competencias mencionadas anteriormente. A ello,

podemos añadir el área psicomotriz como complemento para el desarrollo de nuestro taller, ya que en educación física se podría realizar la preparación corporal para el trabajo artístico.

Nuestra investigación junto con la propuesta está determinada para el Nivel VI, en primer año de secundaria, aunque también se puede aplicar para el 6to grado modificando algunos pasos, en cuanto a la dificultad de los ejercicios, actividades y la propuesta final del juego dramático. Ya que estos grados no tienen mucha diferencia y en algunos casos los alumnos tienen la misma edad o solo tienen meses de diferencia.

4.1.2 Modelo didáctico.

A continuación, presentaremos el modelo de nuestro módulo para llevar a cabo la aplicación de nuestro taller. Como ha sido mencionado, la investigación cuenta con una propuesta en módulo, ya que los contenidos que vamos a trabajar corresponden a un área específica, al plantear un módulo es posible trabajar sistemáticamente los contenidos y sesiones, para agregar se abre la posibilidad de trabajar brevemente las actividades y desarrollar las capacidades de manera efectiva. En el aula, los módulos nos permiten trabajar diversas actividades, pero con un tema específico, ello permite hacer posible la creación de actividades dentro de un contexto sociocultural, de esta manera lograr el interés de los estudiantes y docentes (Osses, 2005)

Donde la propuesta estará sujeta a la variable dependiente e independiente, en el cuadro podremos apreciar los módulos ubicados en el centro para entender la metodología del estudio (siguiente página)

Tabla 4

Módulos de la aplicación

Variable Independiente “Juego dramático”		La aplicación del juego dramático para fortalecer la empatía en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi en el distrito de Callao.	Variable Dependiente “Empatía”	
Componente	Indicador/Ítems		Indicador/Ítems	Componente
1er módulo				
Expresión dramática	Ind1. Expresa verbal y corporalmente su personaje	<p>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 1: Conociendo nuestra expresión corporal y vocal, a través de ejercicios, donde descubrirán sus habilidades y limitaciones en espacios ficticios creados por el estudiante.</p> <p>Sesión 0: Explorando con mi cuerpo y voz Sesión 1: Expresando nuestras emociones Duración 4 horas pedagógicas</p>	<p>Ind1. Expresa sus sentimientos de manera libre</p> <p>Item1. Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones Item2. Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones</p>	Sensibilidad
	Ind2. Se desenvuelve dramáticamente con los otros personajes	<p>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 2: Crea diferentes personajes con base a sus gustos y preferencias y se relaciona con la creación de sus otros compañeros a través de su preparación vocal y corporal.</p> <p>Sesión 2: Me preocupo por mí y por tí Duración 4 horas pedagógicas</p>	<p>Ind2. Se preocupa por el bienestar de los demás</p> <p>Item1. Muestra disposición al trabajar con la propuesta de sus compañeros Item2. Propone ideas para resolver problemas de sus compañeros</p>	

	2do módulo			
Creación colectiva	Ind1. Trabaja en equipo manteniendo una participación activa	<p>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 3: Elabora situaciones y ejercicios en equipo donde se cuente una situación, creando escenarios y personajes ficticios.</p> <p>Sesión 3: Detectando emociones Duración 4 horas pedagógicas</p>	<p>Ind1. Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones complicadas</p> <p>Item1. Identifica la emoción de su compañero.</p> <p>Item2. Reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros.</p>	Perspectiva situacional
	Ind2. Se adapta a situaciones las situaciones propuestas en base a sus vivencias propias y a las de sus compañeros	<p>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 4: Comparte experiencias de manera grupal, para poder crear una historia como aula. A partir de ello, empezar su proceso de creación de personajes y definición de roles.</p> <p>Sesión 4: Trabajando juntos Sesión 5: Creando juntos Duración 4 horas pedagógicas</p>	<p>Ind2. Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros</p> <p>Item1. Elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros..</p> <p>Item2. Sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones</p>	

3er módulo				
Representación social	Ind1. Acciona en la propuesta de acuerdo con sus experiencias y realidad social	<p>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 5:</p> <p>Crea una historia en grupo, en base a una problemática, con sus personajes, roles y acciones definidas, donde se desarrolle la comunicación e integración en la historia.</p> <p>Sesión 6: Mi proceso de creación Duración 4 horas pedagógicas</p>	<p>Ind1. Comprende las opiniones y emociones de los demás</p> <p>Item1. Escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros</p> <p>Item2. Llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general.</p>	Comprensión emocional
	Ind2. Evalúa su proceso y desenvolvimiento en la actividad	<p>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 6:</p> <p>Realización de una mesa de dialogo, para expresar opiniones, a cerca del trabajo de creación y dramatización de una historia creada por ellos mismo, para que observen su desarrollo y proceso artístico y personal.</p> <p>Sesión 0: Expresando con mi cuerpo y voz, ahora con todo lo aprendido Duración 2 horas pedagógicas</p>	<p>Ind2. Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros</p> <p>Item1. Realiza una autoevaluación de su proceso</p> <p>Item2. Realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal</p>	

Nota. Recuperado de Delgadillo. Copyright 2020. Reimpreso con permiso.

En la elaboración de nuestros módulos se marcó el propósito y competencias de nuestro taller:

El propósito de la aplicación del taller es reforzar y fortalecer la empatía en los niños de 1er grado de secundaria de la institución educativa privada “Virgen de Chapi”. De acuerdo a las competencias, estamos trabajando con 2 según el CN (2017): Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales y crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

La evaluación de cada sesión se llevará a través de una lista de cotejo, a manera de evidencia para la presente investigación, donde se tomará en cuenta cada uno de los indicadores e ítems planteados en la investigación.

4.1.3 Propuesta de prueba de entrada.

Tabla 5

Sesión 0

Título de la sesión n.º 0: Conociéndonos

I. Datos informativos

I.E: Virgen de Chapi		ÁREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE APLICANTE: Fátima Elescano	NIVEL: Secundaria	GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria
MÓDULO: I	DURACIÓN: 3 horas pedagógicas	FECHA: 05/7/22

II. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
- Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática, para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.	Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal	Guía de observación

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

III. Secuencia didáctica de la sesión n.º 0

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
Inicio - Motivación	<p>1. Expresa sus sentimientos de manera libre</p> <p>Daremos la bienvenida a la clase y procederemos a dar la indicación de los globos, cada color significa una emoción:</p> <p>Rojo: enojado verde: preocupado amarillo: feliz azul: triste</p> <p>Cada estudiante elegirá un color con el que se identifique, luego al ritmo de la música empezará a hacer movimientos de acuerdo a la emoción.</p> <p>Por último, se imaginará a un personaje que coincida con su emoción, para añadir sus movimientos y voz de ese personaje.</p>	<p>Objetos (globos)</p> <p>Música ambiental</p>	20 min
Recuperación de saberes previos. -Conflicto cognitivo.	<p>Hacemos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Alguna vez hemos creado un personaje en nuestra imaginación o físicamente?</p> <p>¿Cómo podríamos darle vida?</p> <p>Propósito</p> <p>Crear un personaje e interactuar con los personajes de mis compañeros</p>		20 min
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	<p>2. Se preocupa por el Bienestar de los demás preguntándoles sobre sus opiniones</p> <p>Primero realizaremos un juego, nos juntamos en parejas y creamos un personaje para el otro compañero, el personaje debe estar basado en los problemas que el compañero presente en la escuela, ya sean académicos o sociales. El otro escuchará estas dificultades y creará un personaje con las habilidades que ayuden a mejorar a su compañero.</p> <p>3. Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones</p> <p>A cada estudiante se le asignará un número del 1 al 5, donde 5 será muy alegre y 1 muy</p>		2 horas

<p>Final Metacognición – Evaluación</p>	<p>triste. Por ello tendremos los siguientes números.</p> <p>1 muy triste</p> <p>2 triste</p> <p>3 tranquilo</p> <p>4 feliz</p> <p>5 muy feliz</p> <p>Luego cada estudiante caminara en el espacio mostrando esa emoción, sin decirle a sus compañeros que número se le asigno. Todos comenzarán a caminar e interactuar con sus compañeros por unos 5 minutos, después haremos un círculo y dialogaremos respecto a la siguiente pregunta: ¿Qué número crees que le toco a tu compañero/compañera?</p> <p>4. Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros</p> <p>Se crearán 4 situaciones de acuerdo al tema elegido</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Robo en el aula 2. Pelea en el aula 3. Injusticia por parte de un problema. 4. Examen sorpresa en el aula. <p>4 grupos escenificarán estas situaciones y los demás espectadores, sugerirá acciones a sus compañeros para solucionar el incidente.</p> <p>3. Comprende las opiniones y emociones de los demás</p> <p>Se les otorgará un texto donde ellos deberán leer la situación. Y escribir quien actuó muy bien y muy mal. Luego hacer 3 grupos y llegar todos a un acuerdo.</p> <p>4. Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros</p> <p>Todos formamos un círculo y evaluamos las acciones de nuestros compañeros en cada uno de las actividades anteriores.</p> <p>Luego crearemos 3 estaciones: Logrado, en proceso e inicio, cada uno deberá pararse en cada estación cuando se</p>		<p>20 min</p>
--	---	--	---------------

	<p>le pregunté, como realizo cada ejercicio según su autoevaluación.</p> <p>Transferencia</p> <p>Escribe brevemente una opinión del trabajo de un grupo que no haya sido el tuyo y cómo debería mejorar.</p> <p>¿Que he aprendido hoy día?, ¿tuve alguna dificultad?, ¿de qué manera es importante lo que he aprendido hoy?</p> <p>Guía de observación</p>		
--	---	--	--

Nota. Autoría propia.

4.2 Resultados estadísticos e interpretación de la prueba de entrada

Al poder aplicar nuestra prueba de entrada, se obtiene información en base a nuestro instrumento de evaluación y los ítems trabajados en la sesión inicial o pre test. En la tabla 2 se puede identificar la puntuación directa obtenida de los estudiantes y en la tabla 3 los resultados generales de los estudiantes.

Tabla 06

Puntuación directa del pre test

Encuestados	Ind 1	Ind 2	Ind 3	Ind 4	Ind 5	Ind 6	Ind 7	Ind 8	Ind 9	Ind 10	Ind 11	Ind 12			
Esteban	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4			
Gabriela	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3			
Jesús	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4			
Luana A	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4			
Fátima	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4			
Italo C	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4			
Sasha	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4			
Tatiana	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3			
Alisson	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3			
Nyck	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	Grado de frecuencia	Valor	
Hanna	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	Logrado	5	
Marianella	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	En proceso	4	
Carlos	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	No logrado	3	
Stephanye	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4			
Victoria	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4			
Luana N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4			
Flavio	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4			
Xiomara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4			
Adriel	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4			
Anjhali	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3			
Thiago	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4			
Xavier	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4			
Diego	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4			
Juan	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
Ariana	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4			
Italo V	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4			

Notta de tabla: Elaboración propia

Al observar la tabla 6, podemos interpretar la puntuación directa y los grados de frecuencia con sus respectivos valores donde se ha determinado que 5 es el valor de logrado, 4 es en proceso y 3 es no logrado, para poder identificar y otorgar un valor a cada indicador. Además, tabla 2 muestra los puntajes de cada estudiante, en esta aplicación se muestrea a 26 estudiantes.

Table 07

Resultados generales del pre test

Grado de frecuencia	Ind 1	Ind 2	Ind 3	Ind 4	Ind 5	Ind 6	Ind 7	Ind 8	Ind 9	Ind 10	Ind 11	Ind 12
	Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones.	Habla y acciona como su personaje	Muestra disposición al escuchar atentamente a sus compañeros	Propone ideas para resolver problemas de sus compañeros.	Identifica la emoción de su compañero.	Reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros	Elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros.	Sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones.	Escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros	Llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general.	Realiza una autoevaluación de su proceso	Realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal
Logrado	0	4	7	4	0	0	2	6	5	3	8	0
En proceso	16	19	19	21	25	23	18	17	15	9	14	19
No logrado	10	3	0	1	1	3	6	3	6	12	4	7

Nota de tabla: Elaboración propia

En la tabla 7, podemos interpretar los puntajes de manera general, donde encontramos ya la suma de los estudiantes que se encuentran en logrado, proceso y no logrado, según cada indicador propuesta en la prueba de entrada.

4.3 Análisis

Para precisar los datos obtenidos en el pre test, es importante analizar el gráfico por cada indicador, de acuerdo a nuestro instrumento de evaluación, son doce indicadores los que se aplican dentro de nuestra prueba de entrada. Es por ello, que mostraremos los gráfico a nivel de porcentaje aplicado en el pre test.

Figura 2.

Gráfico del indicador se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones, aplicado en el pre test

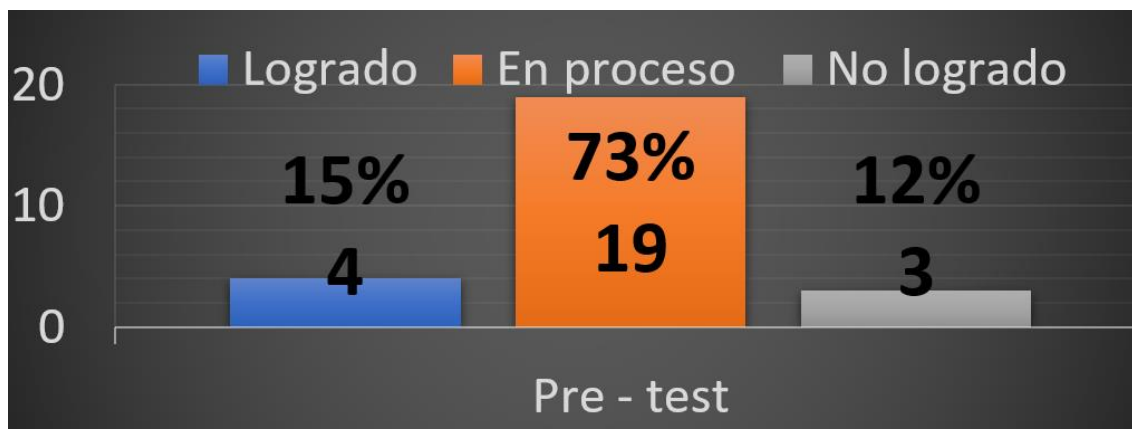


Nota. Autoría propia.

En el primer indicador aplicado en la prueba de entrada, se muestra que el 62% de los estudiantes se encuentra en proceso, el 38% de los estudiantes se encuentra en no logrado y, por último, el 0% de los estudiantes ha logrado el desarrollo del primer indicador.

Figura 3.

Gráfico del indicador habla y acciona como su personaje, aplicado en el pre test

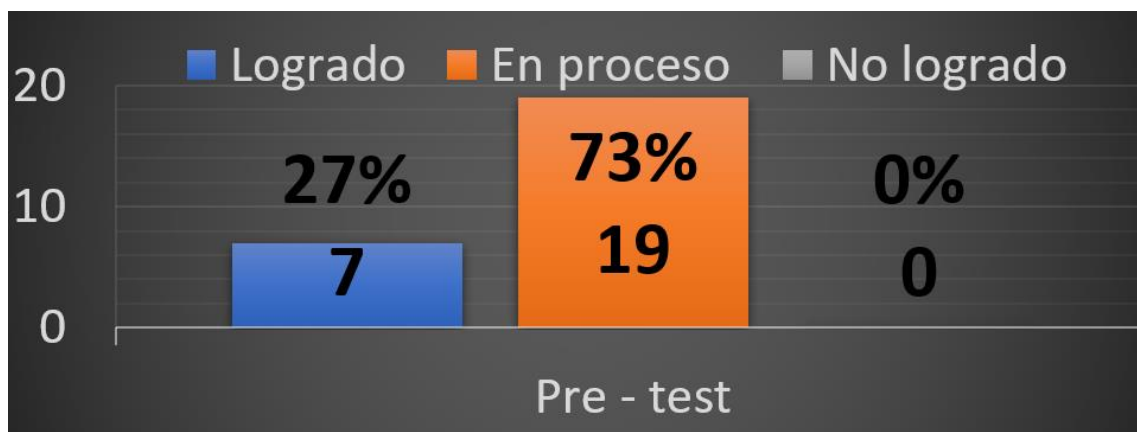


Nota. Autoría propia.

El segundo indicador aplicado en la prueba de entrada, nos enseña que el 4% alcanzó el valor de logrado, el 73% de los estudiantes esta en proceso y el 12% está en el valor de no logrado. Con ello, podemos inferir, que la mayoría de los niños y niñas de esta aula, se encuentran en proceso de desarrollar el segundo indicador.

Figura 4.

Gráfico del indicador muestra disposición al escuchar atentamente a sus compañeros, aplicado en el pre test

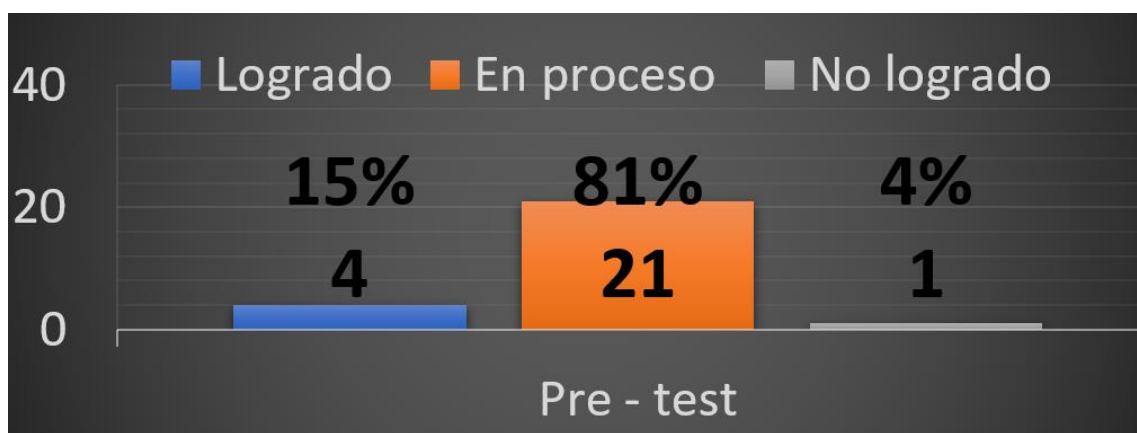


Nota. Autoría propia.

En el gráfico aplicado para el tercer indicador en la prueba de entrada, se puede interpretar que el 27% de los estudiantes alcanzó lograr el indicador, el 73% se encuentra en proceso y el 0% se encuentra en no logrado. Con esta información, es posible visualizar que la mayoría de los alumnos aún se encuentran en proceso con respecto al tercer indicador.

Figura 5.

Gráfico del indicador propone ideas para resolver problemas de sus compañeros, aplicado en el pre test

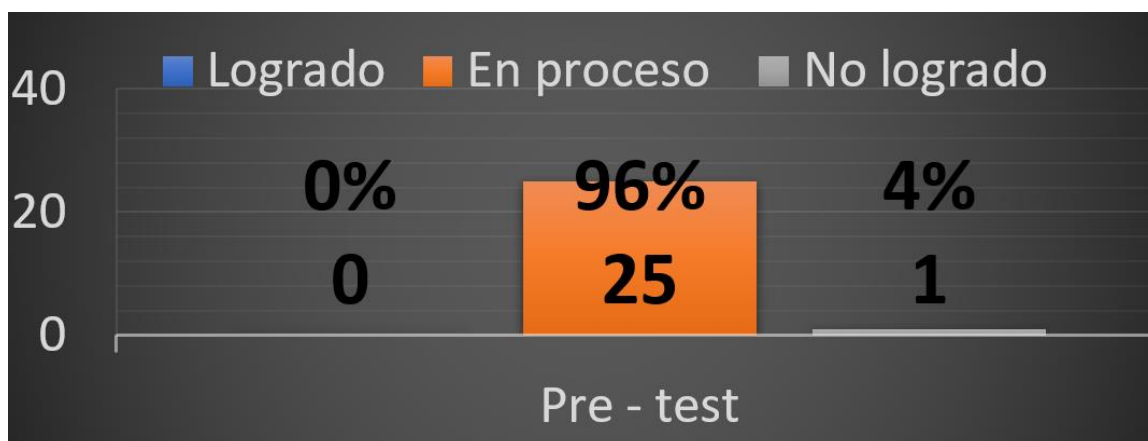


Nota. Autoría propia.

En el gráfico del cuarto indicador aplicado en la prueba de entrada se puede analizar que el 15% de los estudiantes logra desarrollar de manera correcta, el 81% de los estudiantes se encuentra en proceso y el 4% permanece en el valor de no logrado.

Figura 6.

Gráfico del indicador identifica la emoción de su compañero, aplicado en el pre test.

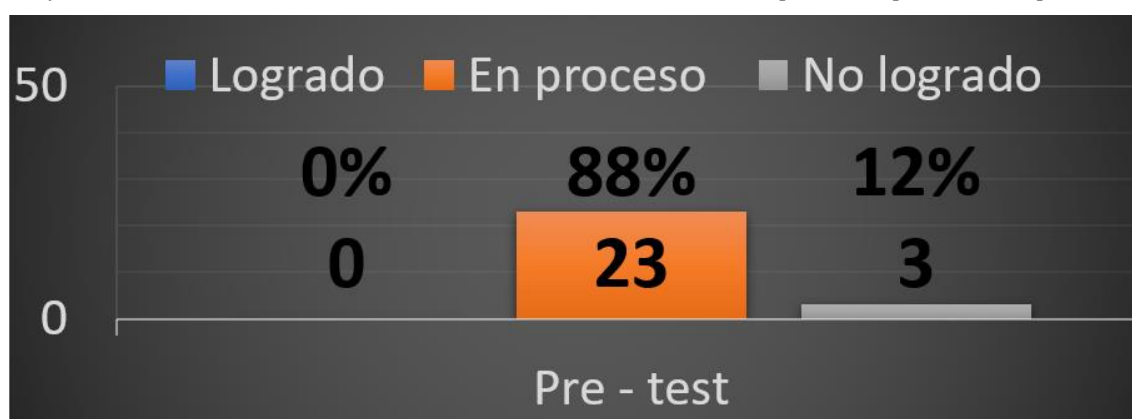


Nota. Autoría propia.

En el gráfico del quinto indicador aplicado en la prueba de entrada, se puede observar que el 0% de los estudiantes logró desarrollar el indicador de manera correcta, el 96% se encuentra en proceso y el 4% no logró desarrollarlo. Es por ello, que podemos analizar, que la mayoría de los estudiantes se encuentra en proceso.

Figura 7.

Gráfico del indicador reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros, aplicado en el pre test.

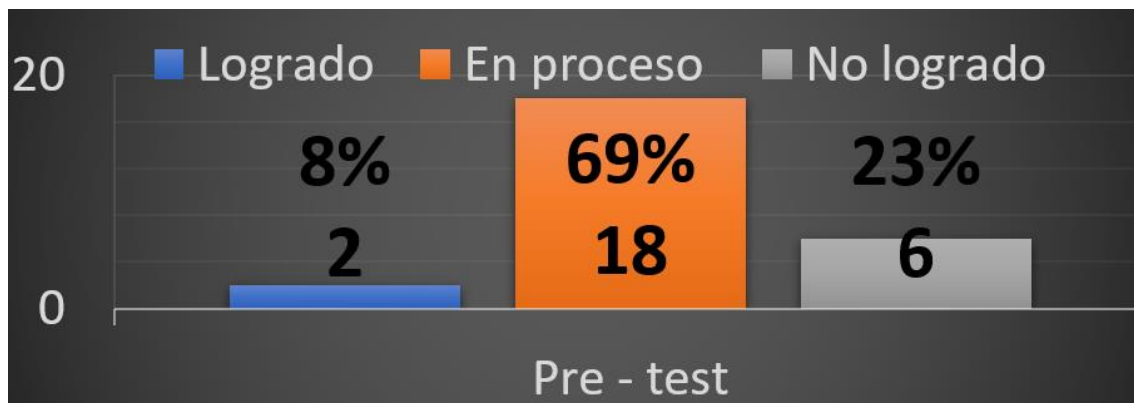


Nota. Autoría propia.

En el gráfico del sexto indicador aplicado en la prueba de entrada, se logra visualizar que el 0% de los estudiantes logró desarrollar eficientemente el indicador propuesto, el 88% aún se encuentra en proceso y el 12% no logró desarrollarlo.

Figura 8

Gráfico del indicador elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros, aplicado en el pre test.

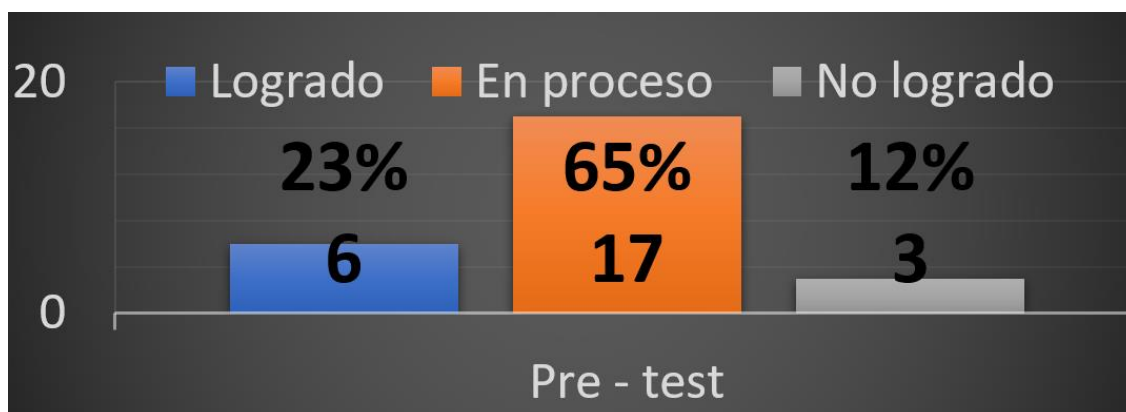


Nota. Nota. Autoría propia.

En el gráfico correspondiente al séptimo indicador de nuestra aplicación específicamente aplicado en la prueba de entrada, se puede apreciar que el 8% de los estudiantes alcanzaron lograr el indicador, el 69% de los estudiantes están en el proceso de lograr el indicador de manera correcta y el 23% aún se encuentran en el valor de no logrado. Con ello, es posible inferir, que la mayoría de los estudiantes se encuentran en proceso.

Figura 9.

Gráfico del indicador sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones aplicado en el pre test.

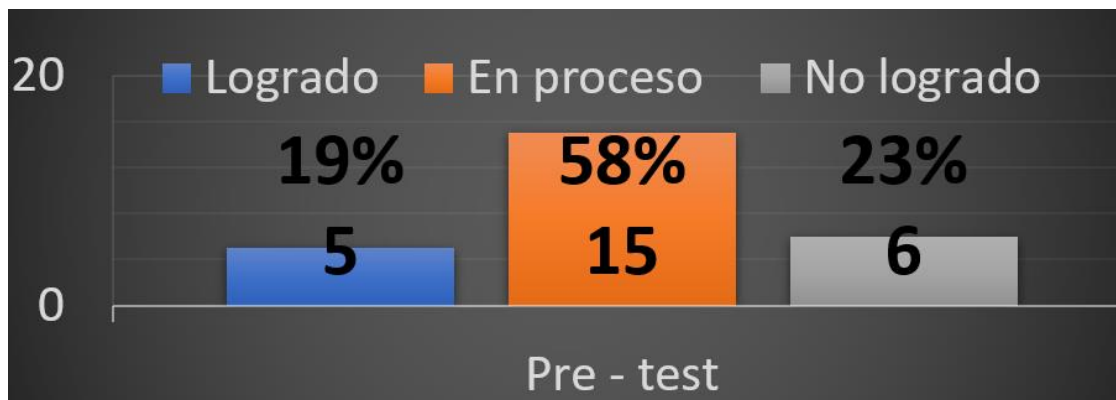


Nota. Autoría propia.

En el gráfico correspondiente al octavo indicador aplicado en la prueba de entrada, es posible visualizar que el 23% de los estudiantes lograron alcanzar el desarrollo del indicador correspondiente, el 65% se encuentra en proceso y el 12% no logró alcanzar el desarrollo total. Al interpretar este gráfico podemos observar que al igual que los gráficos anteriores la mayoría de los alumnos está en proceso de desarrollar dicho indicador.

Figura 10.

Gráfico del indicador escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros, aplicado en el pre test.



Nota. Autoría propia.

En este gráfico que corresponde al indicador número 9 aplicado en la prueba de entrada, se puede determinar que el 19% de los estudiantes han logrado alcanzar el desarrollo del indicador de una manera óptima, el 58% de los estudiantes aún se encuentran en proceso, así como el 23% no alcanzaron desarrollar dicho indicador en su totalidad. Una vez observado este análisis, es importante mencionar que la mayoría de los alumnas y alumnos están en proceso con respecto al desarrollo del noveno indicador.

Figura 11.

Gráfico del indicador llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general, aplicado en el pre test.



Nota. Autoría propia.

Con respecto al gráfico que nos muestra el porcentaje del décimo indicador aplicado en la prueba de entrada, se logra observar que el 12% de los estudiantes desarrolla el indicador propuesto de manera correcta según lo establecido en el pre test, el 42 % se encuentra en proceso y el 46% no logró desarrollar el indicador. Ahora bien, con esta información expuesta, es posible determinar que la mayoría de los estudiantes

de primero de secundaria no alcanza a desarrollar el décimo indicador, ya que se encuentran en el valor de no logrado.

Figura 12.

Gráfico del indicador realiza una autoevaluación de su proceso, aplicado en el pre test.

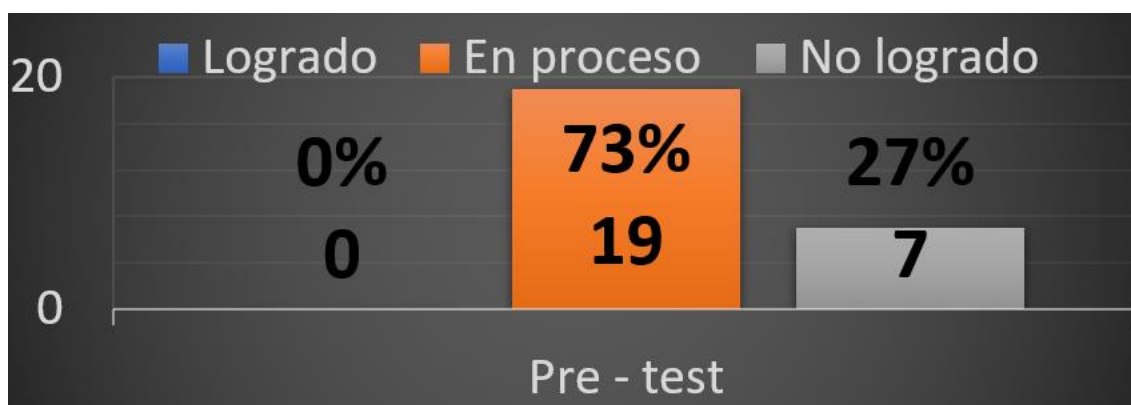


Nota. Autoría propia.

En el gráfico donde se indica los porcentajes según el indicador número 11 aplicado en la prueba de entrada, se refleja que el 31% de los estudiantes a logrado ejecutar el indicador de manera correcta, el 54% se encuentra en el proceso y el 15 % no logró desarrollar el indicador. Dicho esto, es posible determinar que la mayoría de los alumnos y alumnas están en proceso de alcanzar la realización de una autoevaluación de su proceso.

Figura 12.

Gráfico del indicador realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal, aplicado en el pre test.



Nota. Autoría propia.

El gráfico correspondiente al indicador número 12 aplicado en la prueba de entrada, nos muestra que el 0% de los estudiantes alcanzó el desarrollo completa del indicador propuesto, el 73 % se encuentran en el proceso y el 7% aún no logra realizar

opiniones para mejorar la creación dramática grupal. Es decir, que la mayoría de los estudiantes se encuentra aún en el proceso para desarrollar el indicador propuesto en su totalidad.

A continuación, un gráfico con el porcentaje de los estudiantes de manera general, según en pre test aplicado al inicio del taller, donde podemos observar el inicio de los estudiantes de acuerdo a los ítems propuestos.

Al permitirnos observar las tablas y el gráfico expuesto, podemos decir que los estudiantes no han desarrollado los indicadores de las dimensiones propuestas de manera correcta, ya que en su resultado final la mayoría de ellos y ellas están en un nivel de en proceso, además el resto de los estudiantes está en el nivel de no logrado. Es decir, que aún ningún estudiante ha alcanzado potenciar al máximo ambas variables según los indicadores propuestos.

Ahora bien, es fundamental analizar la prueba de salida, ya que ello nos comprobará si las hipótesis planteadas en la presente investigación fueron efectuadas de manera correcta y para el beneficio de los estudiantes junto con la variable dependiente. A lo largo del taller con base al juego dramático se aplicó diversas actividades para el desarrollo de los indicadores, dimensiones y variables. En la siguiente tabla 4 observaremos los resultados de la puntuación directa y general de los estudiantes, una vez aplicado el taller en los dos meses propuestos en el módulo de aprendizaje.

Tabla 8.*Puntuación directa del post test*

Encuestados	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	Items 11	Items 12			
Esteban	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4			
Gabriela	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5			
Jesús	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4			
Luana A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5			
Fátima	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5			
Italo C	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
Sasha	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5			
Tatiana	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4			
Alisson	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5			
Nyck	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5			
Hanna	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5			
Marianella	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4			
Carlos	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5			
Stephanye	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5			
Victoria	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5			
Luana N	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4			
Flavio	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5			
Xiomara	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5			
Adriel	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5			
Anjhali	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4			
Thiago	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5			
Xavier	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5			
Diego	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5			
Juan	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4			
Ariana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
Italo V	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5			

Grado de frecuencia	Valor
Logrado	5
En proceso	4
No logrado	3

Nota de tabla: Elaboración propia

En la tabla 8 podemos observar la puntuación directa de los 26 estudiantes luego de aplicarse el taller de juego dramático, identificamos que el grado de frecuencia y sus valores siguen siendo los mismo, donde 5 es logrado, 4 es en proceso y 3 es no logrado.

Tabla 9.*Puntuación general del post test*

Grado de frecuencia	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	Items 11	Items 12
	Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones.	Habla y acciona como su personaje	Muestra disposición al escuchar atentamente a sus compañeros	Propone ideas para resolver problemas de sus compañeros.	Identifica la emoción de su compañero.	Reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros	Elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros.	Sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones.	Escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros	Llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general.	Realiza una autoevaluación de su proceso	Realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal
Logrado	16	20	17	19	17	23	16	21	21	17	17	19
En proces	10	6	9	7	9	3	10	5	5	9	9	7
No lograd	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

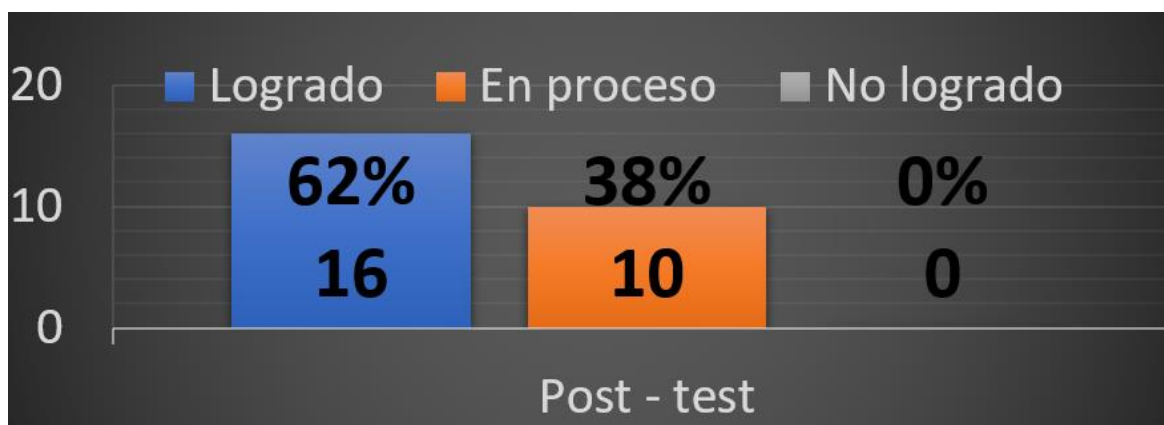
Nota de tabla: Elaboración propia

En la tabla 9, observamos la puntuación general de la prueba de salida, donde analizamos la suma de los resultados obtenidos por los 26 estudiantes.

Procedemos a detallar los resultados de la prueba de salida por cada indicador considerado en la presente investigación. Los valores considerados son los mismos, así como el grupo de muestra.

Figura 15.

Gráfico del indicador se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones, aplicado en el post test



Nota. Autoría propia.

En este gráfico podemos observar que al aplicar la prueba de salida se ha observado un cambio, ya que la mayoría de los estudiantes alcanzó desarrollar el primer indicador de manera correcta. El 62% de los estudiantes ha logrado desarrollar el primer indicador en la aplicación del juego dramático, además el 38% de los estudiantes está en proceso.

Figura 16.

Gráfico del indicador habla y acciona como su personaje, aplicado en el post test



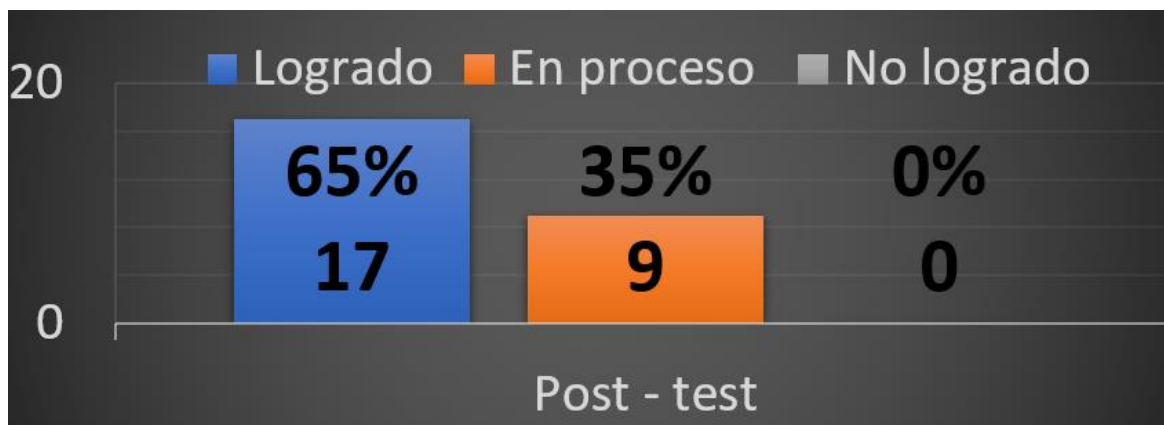
Nota. Autoría propia.

En el gráfico del segundo indicador, se ha observado que, al aplicar la prueba de salida, el 77% de los estudiantes está en el nivel de logrado, el 6% está en proceso y el 0% de los estudiantes está en el nivel de no logrado. Con este gráfico podemos decir que

la mayoría de los estudiantes desarrollo el segundo indicador de la propuesta de investigación.

Figura 17.

Gráfico del indicador muestra disposición al escuchar atentamente a sus compañeros, aplicado en el post test



Nota. Autoría propia.

Dentro del gráfico correspondiente al indicador muestra disposición al escuchar atentamente a sus compañeros, aplicado en la prueba de salida, podemos visualizar que la mayoría de estudiantes representado por el 65% ha logrado desarrollar el indicador, el 35% continua en proceso y el 0% no logro ejecutar el indicador en su totalidad.

Figura 18.

Gráfico del indicador propone ideas para resolver problemas de sus compañeros, aplicado en el post test.



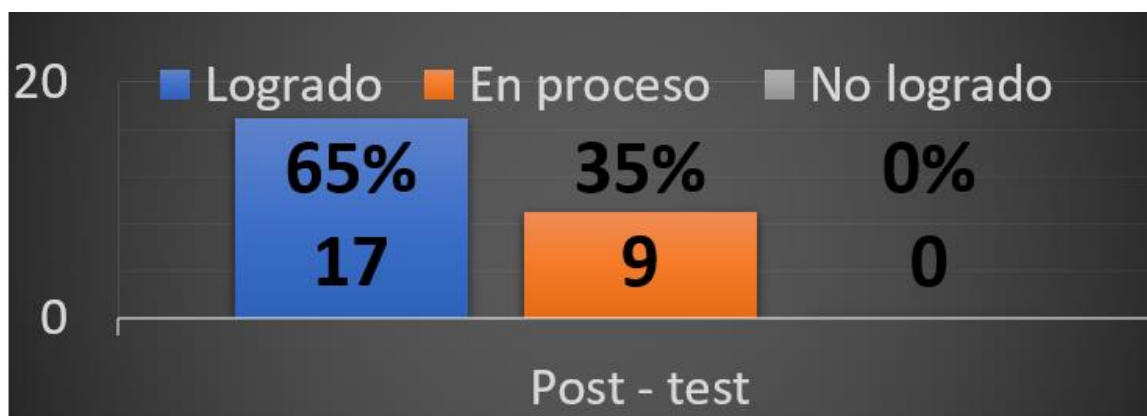
Nota. Autoría propia.

El gráfico del indicador propone ideas para resolver problemas de sus compañeros aplicado en la prueba de salida, nos muestra que el 73% de los estudiantes alcanzó lograr el indicador de manera efectiva, además el 27% se mantiene en proceso y el 0% no logró

desarrollar el indicador. Estos datos nos demuestran que la mayoría de los alumnos y alumnas alcanzó desarrollar el indicador en la prueba final.

Figura 19.

Gráfico del indicador identifica la emoción de su compañero, aplicado en el post test



Nota. Autoría propia.

En el gráfico, donde se muestra el porcentaje de la prueba de salida del indicador identifica la emoción de su compañero, se observa que el 75% de los estudiantes alcanzó con éxito lograr el indicador, el 35% se encuentra en el proceso y el 0% no logro el desarrollo de dicho indicador. Esto nos demuestra que la mayoría logró alcanzar el indicador, ya que 17 alumnos identificador las emociones de sus compañeros al aplicar el post test.

Figura 20

Gráfico del indicador reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros, aplicado en el post test.



Nota. Autoría propia

En el gráfico anterior relacionado con el indicador de reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros, aplicado en la prueba de entrada, es posible visualizar que el 88% de los estudiantes logró alcanzar con éxito el indicador propuesto, el 12%

permanece en proceso y el 0% obtiene el valor de no logrado. Observamos que la mayoría de los estudiantes logró el proceso y alcanzó lograr de manera eficiente dicho indicador.

Figura 21.

Gráfico del indicador elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros, aplicado en el post test.



Nota. Autoría propia.

Dentro del gráfico del indicador elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros, aplicado en la prueba de salida, se evidencia que el 62% de los estudiantes cumplen el indicador al lograr su desarrollo con totalidad, el 38% esta en el proceso de poder lograrlo y el 0% no logró ejecutar el indicador seleccionado. Al interpretar este gráfico, es evidente que la mayoría de sus estudiantes alcanzó su objetivo de elaborar situaciones donde se evidencia las emociones que tenían sus compañeros, ya que 16 de ellos lograron ejecutar las actividades de este indicador de manera correcta.

Figura 22.

Gráfico del indicador sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones aplicado en el post test.



Nota. Autoría propia.

El gráfico ubicado en la parte superior evidencia los porcentajes del indicador sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones, aplicado en la prueba de salida. Los resultados indican que el 81% de los estudiantes logró efectuar de manera correcta el indicador, el 19% se encuentra en proceso para realizar el indicador y el 0% no logró desarrollar el indicador. Al observar los resultados, es evidente que la mayoría de los estudiantes se encuentra en el valor de logrado, ya que 21 estudiantes han logrado sugerir acciones para que sus compañeros realicen situaciones.

Figura 23.

Gráfico del indicador escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros, aplicado en el post test.



Nota. Autoría propia.

El gráfico muestra el porcentaje de los resultados aplicados en la prueba de salida, respecto al indicador 9. Podemos apreciar que el 81% de los alumnos y alumnas escuchan y toman en cuenta la opinión de sus compañeros, el 19% está en el proceso de poder completar la realización del indicador y el 0% no logró ejecutar el indicador. Podemos decir que la mayoría alcanzó potenciar las habilidades que requiere el indicador número 9.

Figura 24.

Gráfico del indicador llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general, aplicado en el post test.



Nota. Autoría propia.

El gráfico de la parte superior, muestra el porcentaje del indicador 10 aplicado en la prueba de salida, se visualiza que el 65% de los estudiantes han logrado llegar a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general, además el 35% esta en proceso de realizar el indicador en su totalidad, por otra parte, el 0% no ha logrado desarrollar el indicador.

Figura 25.

Gráfico del indicador realiza una autoevaluación de su proceso, aplicado en el post test.

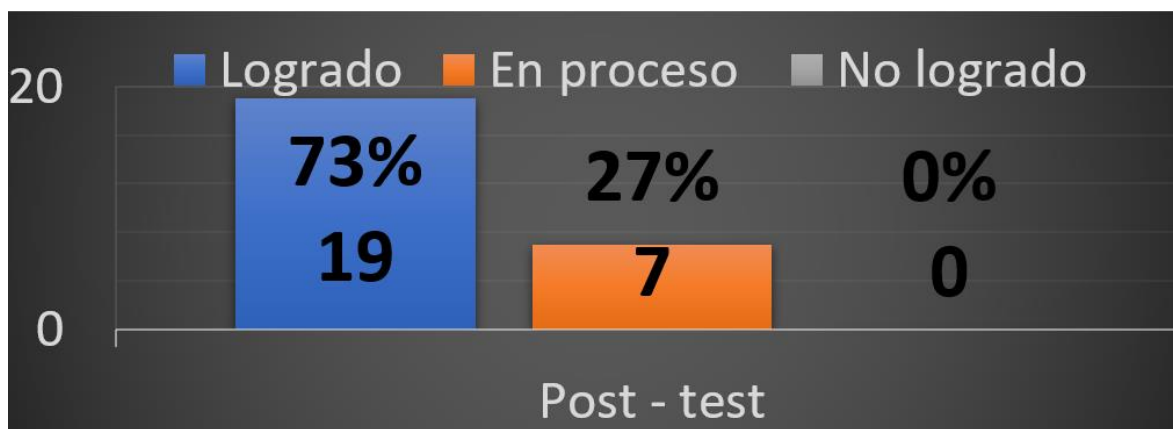


Nota. Autoría propia.

El gráfico que demuestra los resultados del indicador número 11 en la prueba de salida, refleja que hubo un crecimiento, ya que el 65% de los estudiantes han alcanzado realizar el indicador con eficiencia, el 35 % se encuentra en proceso y el 0% esta en el valor de no logrado. Es preciso comentar que la mayoría de los alumnos y alumnas están en el valor de logrado ya que 17 de ellos, han logrado realizar una autoevaluación a su proceso.

Figura 26.

Gráfico del indicador realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal, aplicado en el post test.



Nota. Autoría propia.

Al contemplar el gráfico correspondiente al indicador 12, podemos visualizar que la mayoría de estudiantes representado por un 73% ha logrado realizar opiniones para mejorar la creación dramática de manera grupal, el 27% se mantiene en el proceso y 0% se encuentra en no logrado.

4.4 Resultados de los análisis

Luego de poder observar las puntuaciones directas y generales de los estudiantes respecto a cada indicador, además de revisar los gráficos de cada indicador tanto en la prueba de entrada como en la prueba de salida, se ha evidenciado un crecimiento en la puntuación de los alumnos, que podemos observar en los porcentajes y promedios dentro de la prueba de entrada y salida aplicadas en la presente investigación.

Primero analizaremos los promedios tanto de la prueba de entrada como la prueba de salida en la siguiente tabla, donde los valores considerados para el resultado de los promedios son los mismos que se aplicaron en la tabla 2 y 4.

Tabla 10.

Tabla de promedio y suma general del puntaje de los alumnos en la prueba de entrada y la prueba de salida.

Etiquetas de fila	Pre test	Pos test
Adriel	4.41666667	4.66666667
Alisson	3.75	4.83333333
Anjhali	3.83333333	4.75
Ariana	4.08333333	5
Carlos	3.5	4.66666667
Diego	4.58333333	4.75
Esteban	4	4.75
Fátima	4.25	4.5
Flavio	3.58333333	4.75
Gabriela	3.66666667	4.66666667
Hanna	4.08333333	4.83333333
Italo C	4.16666667	5
Italo V	3.83333333	4.5
Jesús	4.33333333	4.66666667
Juan	3.16666667	4.58333333
Luana A	3.75	4.91666667
Luana N	3.91666667	4.75
Marianella	3.75	4.75
Nyck	4.08333333	4.66666667
Sasha	4.16666667	4.66666667
Stephanye	4.25	4.75
Tatiana	3.75	4.66666667
Thiago	3.91666667	4.66666667
Victoria	4.41666667	4.75
Xavier	3.58333333	4.66666667
Xiomara	3.91666667	4.41666667
Total general	102.75	122.5833334

Nota. Autoría propia.

La tabla mostrada en la parte superior, nos muestra en la segunda columna el promedio de cada alumno según los doce indicadores propuestos tanto el pre test como en el post test. Al analizar la tabla de promedios, podemos percatarnos que se ha incrementado el total de los promedios, ya que al principio en la prueba de entrada los estudiantes contaban con una cifra de 102.75 y al aplicar la prueba de salida los estudiantes obtuvieron 122.5833334 como resultado por la suma de sus promedios. Es sencillo inferir que los resultados se han incrementado para la mejora de los estudiantes en la aplicación del juego dramático para el fortalecimiento de la empatía. A partir de ello, podemos decir que durante los dos meses de aplicación hay una mejora, siendo significativa para el número de sesiones que se ha aplicado el taller.

Dentro de las dimensiones trabajadas en la variable dependiente e independiente, mostradas en la figura 1. Hay que mencionar que han sido desarrolladas de manera óptima como se contemplaba en los indicadores de la presente investigación.

Al observar y analizar los gráficos de la prueba de entrada y salida se puede mencionar lo siguiente:

- La sensibilidad en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao, se encontraba en un rango de proceso en su mayoría, para fortalecer la empatía a través del juego dramático en la prueba de entrada. Al aplicar la prueba de salida se encontró en un rango de logrado en su mayoría.
- La perspectiva situacional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao, se encontraba en un rango de en proceso en su mayoría, para fortalecer la empatía a través del juego dramático. Al aplicar la prueba de salida se encontró en un rango de logrado en su mayoría
- La comprensión emocional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao, se encontraba en un rango de en proceso en su mayoría, para fortalecer la empatía a través del juego dramático. Al aplicar la prueba de salida se encontró en un rango de logrado en su mayoría

5. Discusión, conclusiones y recomendaciones

Al concluir nuestro trabajo de aplicación en la presente investigación, es oportuno poder brindar la discusión de los resultados, conclusiones y recomendaciones de nuestro trabajo, con el fin de esclarecer y resaltar los puntos claves del proyecto de investigación. Es aquí donde completa todo el trabajo teórico y práctico, en la discusión de los resultados buscamos la comparación del trabajo inicial con el final; las conclusiones son fundamentales para contribuir puntos esenciales en nuestro trabajo y las recomendaciones reflejan que nuestro trabajo pueda proporcionar un punto de apoyo a futuras investigaciones o educadores de cualquier ámbito a proponer aplicaciones similares.

5.1 Discusión de resultados

Dentro de la discusión de los resultados, es fundamental la comparación de los resultados obtenidos. Se ha observado un incremento de las dimensiones de la variable dependiente gracias a la aplicación de actividades propuestas por la variable independiente en este caso, el juego dramático. A continuación, observaremos una tabla donde es posible comparar los porcentajes de cada indicador, con sus dimensiones de la variable dependiente.

Tabla 11.

Tabla de comparación final de la prueba de entrada y la prueba de salida..

			PRUEBA DE ENTRADA	PRUEBA DE SALIDA
SENSIBILIDAD	Expresa sus sentimientos de manera libre	Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones. Habla y acciona como su personaje	Logrado 0% En proceso 62% No logrado 10%	Logrado 62% En proceso 38% No logrado 0%
	Se preocupa por el Bienestar de los demás.	Muestra disposición al escuchar atentamente a sus compañeros	Logrado 15% En proceso 73% No logrado 12%	Logrado 77% En proceso 23% No logrado 0%
			Logrado 27% En proceso 73% No logrado 0%	Logrado 65% En proceso 35% No logrado 0%

		Propone ideas para resolver problemas de sus compañeros.	Logrado 15% En proceso 81% No logrado 4%	Logrado 73% En proceso 27% No logrado 0%
PERSPECTIVA SITUACIONAL	Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones complicadas	Identifica la emoción de su compañero. Reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros	Logrado 0% En proceso 96% No logrado 4% Logrado 0% En proceso 88% No logrado 12%	Logrado 65% En proceso 35% No logrado 0% Logrado 88% En proceso 12% No logrado 0%
	Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros	Elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros.	Logrado 8% En proceso 69%	Logrado 62% En proceso 38%

		Sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones.	No logrado 23% Logrado 23% En proceso 65% No logrado 12%	No logrado 0% Logrado 81% En proceso 19% No logrado 0%
COMPRENSIÓN EMOCIONAL	Comprende las opiniones y emociones de los demás	Escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros Llega un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general.	Logrado 19% En proceso 58% No logrado 23% Logrado 12% En proceso 42% No logrado 46%	Logrado 81% En proceso 19% No logrado 0% Logrado 65% En proceso 35% No logrado 0%

	Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros	Realiza una autoevaluación de su proceso	Logrado 31%	Logrado 65%
		Realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal	En proceso 54%	En proceso 35%
			No logrado 15%	No logrado 0%
			Logrado 0%	Logrado 73%
			En proceso 73%	En proceso 27%
			No logrado 27%	No logrado 0%

Nota. Autoría propia.

Gracias a es la tabla mostrada es posible ver el óptimo desarrollo del juego dramático y la mejorar que ha obtenido en su ejecución considerando el tiempo del taller, el porcentaje final revela que la mayoría de estudiantes se encontraba en proceso, ahora bien la mayoría se encuentra en el valor de logrado.

5.2 Conclusiones

Al concluir el proyecto de investigación, podemos observar varios puntos esenciales dentro de la investigación y aplicación del taller, que deben ser tomados en consideración ya que es la conclusión del trabajo teórico y práctico del proyecto de investigación. A continuación, daremos a detalle las conclusiones de la presente investigación.

- La empatía es aceptada como una habilidad social que nos define como seres humanos, en la aplicación dentro de nuestro taller, se logró identificar como característica propia del ser humano donde cada uno define la empatía conforme construye su mundo mental y emocional. Es decir, que la empatía tiene un concepto diferente en cada persona, así también como su aplicación de la misma.
- La aplicación del taller basado en el juego dramático si mejoró el fortalecimiento de la empatía en los niños y niñas de primero de secundaria en la institución educativa privado “Virgen de Chapi” ubicado en el distrito de Callao de manera considerable, dado el tiempo de aplicación de 2 meses.
- Gracias al desarrollo de esta investigación fue posible indagar y crear un trabajo que resalta la importancia de una habilidad necesaria para el ser humano, desde que somos niños hemos oído el término empatía, pero es muy poco probable conocer a fondo y otorgar la importancia que tiene en nuestras vidas, es por ello que gracias al proceso de investigación fue posible darle una mirada desde educación artística. Así también, involucrar una herramienta dramática, vista como el punto de partida e implemento pedagógico para los docentes que desconocen estrategias artísticas.

5.3 Recomendaciones

Son vitales las recomendaciones que surgen en esta investigación, a partir de ello, nace como indispensable varios aspectos que complementan al trabajo de investigación:

- Es importante tomar en cuenta la opinión del alumna y alumna en todo momento de la aplicación del taller o de alguna actividad cuando queremos desarrollar los aspectos empáticos. Siempre debemos inculcar el valor del escuchar y respetar las opiniones de los demás, con el fin de poder realizar las actividades de la mejor manera posible y poder lograr cambios significativos.

- Se le recomienda a los docentes o investigadores aplicar actividades dramáticas que estén relacionadas con la paciencia y tolerancia, ya que los estudiantes deben trabajar en sus valores propios para no dificultar el trabajo en equipo.
- También se le recomienda a la persona que aplique actividades para desarrollar aspectos empáticos a partir de las emociones, manejar las actividades con situaciones cotidianas, ya que los estudiantes pueden estar pasando por problemas serios o situaciones difíciles y las actividades pueden ser muy complicadas de poder ejecutar.
- También es importante manifestar la importancia de las actividades lúdicas y dramáticas que un docente debe poseer para el desarrollo creativo e integrador de los estudiantes, una de ellas es el juego dramático, herramienta que fue pieza fundamental en el desarrollo de la presente investigación. Con esta herramienta dramática fue posible optimizar la representación social, la creación colectiva y sobre todo la expresión dramática.

Referencias

- Andrade Proaño, L. M. (2010). *La expresión dramática en el preescolar: Diseño de una guía docente para niños/as de 4 a 5 años* [Trabajo para optar grado de bachiller]. Universidad técnica Salesiano, Quito.
- Bassi, J. (2015). *Guía para evaluar proyectos de investigación en ciencias sociales*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Javier_Bassi/publication/326367894_Guia_para_evaluar_proyectos_de_investigacion_en_ciencias_sociales/links/5b483c52a6fdccadaec420af/Guia-para-evaluar-proyectos-deinvestigacion-en-ciencias-sociales.pdf.
- Batson, C. D. (1991) *The altruism question: Toward a social psychological answer*. Hillsdale. NJ: Lawrence Erlbaum.
- Blakemore, S. y Frith U. (2006). *Cómo aprende el cerebro las claves para la educación*. Madrid: ED Ariel.
- Breithaupt, F. (2011). *Culturas de la empatía*. Buenos Aires: Katz Editores
- Bretherton, I. (1984). *Representar el mundo social en el juego simbólico: Realidad y fantasía*. Orlando: Prensa académica.
- Cardona Garzón, M. (2009). *El método de creación colectiva en la propuesta didáctica del maestro enrique buenaventura: anotaciones históricas sobre su desarrollo*. *Revista Historia De La Educación Colombiana*, 12(12), 105 - 121. Recuperado a partir de <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhec/article/view/1012>
- Carrasco, M. (2015). *¿Cómo aprendemos desde la neurociencia? La neuropedagogía y el impacto en el aula de clase*. *Educación*, (21), 20-24. Recuperado de: <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/download/1048/961>
- Cervera, J. (1993). Dramatización y teatro: precisiones terminológicas y conceptuales. *Lenguaje y textos*, 4, 101-110. <http://hdl.handle.net/2183/7916>
- Cunningham, E. G. (2002). *Developing a measurement model for coping research in early adolescence*. *Educational and Psychological Measurement*, 62(1), 147-163
- Delgadillo Tomasevich, G. (2020). *La aplicación de juegos dramáticos mejora la percepción espacial de los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial particular "Mi Pequeña Casita" del distrito de Breña* [Trabajo para optar

- el título profesional de licenciado en educación artística, especialidad arte dramático]. Escuela Nacional Superior de Arte Dramático, Lima, Perú
- Díaz, F. (1999) *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Bogotá, Colombia: Editorial McGraw-Hill.
- Eines, J. y Mantovani, A. (1980). *Teoría del juego dramático*. Madrid: MEC.
- Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P., & Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F: Editorial McGraw Hill
- Fleming, M. (2001). *Sensibilidad teatral y formas de teatro*, en: Byram, M. y Fleming, M. (eds.) año. *Perspectivas interculturales en el aprendizaje de idiomas: enfoques a través del teatro y de la etnografía*. Cambridge: CUP, pp. 154-163
- Garaigordobil, M. y Maganto, C. (2010). *Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia*. En *Revista Latinoamericana de Psicología*, 43(2), 255- 266. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-05342011000200005&script=sci_arttext
- García, A. (2017). *Taller de juegos dramáticos como medio de estimulación de la sensibilidad para mejorar las relaciones interpersonales de los niños de 5 Años de edad con sus pares en la I.E.P “Manuel Elías Bonnemaison” en el distrito de Ate*. [Trabajo para optar el título profesional de licenciado en educación artística, especialidad arte dramático]. Escuela Nacional Superior de Arte Dramático, Lima, Perú
- García García, Emilio y González Marqués, Javier y Maestú Unturbe, Fernando (2011) *Neuronas Espejo y Teoría de la Mente en la explicación de la empatía. Ansiedad y Estrés*, 17 (2-3). pp. 265-279. ISSN 1134-7937
- García García, Emilio (2008) *Neuropsicología y Educación. De las Neuronas Espejo a la Teoría de la Mente. Revista de Psicología y Educación*, 1 (3). pp. 69-89. ISSN 1699-9517
- García, J. G. (2015). Dramatización y educación emocional. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, (21), 98-119.
- Gómez Jaramillo, V., Patiño Flórez, H. D., & Zuluaga Ramírez, M. M. (2018). *Empatía y violencia en el contexto escolar: un estudio comparativo* [Trabajo de grado para optar por el título de Psicólogas]. Universidad de Antioquia, Antioquia.

- Hogan, R. (1969). Desarrollo de una escala de empatía. *Revista de consultoría y psicología clínica*, 33 (3), 307.
- Jodelet, D. (1984/1986). *La representación social: fenómeno concepto y teoría*. En S. Moscovici, *Psicología Social, II*. (pp. 469-494). Barcelona: Paidós
- León, A. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 11(39), 595-604
- López, M. L. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de secundaria que participan en el taller de teatro de un colegio privado de secundaria, de la ciudad de Guatemala* [tesis de pregrado]. Universidad Rafael Landívar, Guatemala, Guatemala
- Micha, M., & Selene, J. (2014). *Aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81584 Everardo Zapata Santillana, de la ciudad de Trujillo en el año 2011*. [Trabajo para obtener el grado de maestro en educación, mención en psicopedagogía] Universidad Privada Antenor Orrego Escuela De Postgrado, Trujillo.
- MAYER & SALOVEY, P. (1997). “*What is emotional intelligence?*” En P. Salovey y D. Sluyter (Eds). *Emotional Development and Emotional Intelligence: Implications for Educators* (pp. 3-31). New York: Basic Books
- Ministerio de Educación Del Perú - MINEDU (2017) Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Lima. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo>
- N. Eisenberg (Eds.), *Handbook of child psychology: Social, emotional, and personality development* (pp. 701-778) (5th ed.). New York: Wiley.
- Olivera, J., Braun, M., & Roussos, A. (2011). Instrumentos para la evaluación de la empatía en psicoterapia. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, vol. XX, núm. 2, agosto, 2011, pp. 121-132
- OSSES, S. e IBÁÑEZ, F. (2005). Módulo de Aprendizaje. Un instrumento para el Desarrollo de la Autonomía Profesional Docente. *Investigaciones en Educación*. Vol. V. 2: 95–116
- Palamidessi, M., & Gvirtz, S. (2006). *El ABC de la tarea docente: currículum y enseñanza*. Buenos Aires: Aique.
- Piaget, J. (1926). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata

- Piaget, J. (1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica
- Quintanilla, P. (2008). *Comprensión, imaginación y transformación*. *Areté*, 20(1), 111-135. Recuperado a partir de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/arete/article/view/563>
- Rey Alamillo, R. D., & Ortega Ruiz, R. (2007). Violencia escolar: claves para comprenderla y afrontarla. *Escuela abierta*, 10, 77-89.
- Rifkin, Jeremy (2010), *La civilización empática: la carrera hacia una conciencia global en un mundo en crisis*, Barcelona, Paidós
- Rodas, B. (2016). *La empatía cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5-6 años de la unidad educativa Alfonso Troya* [Doctoral dissertation, Tesis de licenciatura]. Universidad técnica de Abanto, Ecuador..
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa
- Villalpando Macías. (2010). *El teatro como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje en primaria y secundaria*. Edición San José. Recuperado de: www.reformaeducacional.gob.com
- Vivanco León, M. (2018). *El juego de roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela*. [Tesis para optar el grado de magister] Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Yoneyama S y Rigby K (2006). Bully/victim students and classroom climate. *Youth Studies Australia*, 25, 34-41.

Anexos

Figura 12

Matriz de consistencia

Título del trabajo	Problema general y específicos	Objetivo general y objetivos específicos	Hipótesis general y específicas	Variables, dimensiones e indicadores	Metodología (enfoque, tipo y diseño)	Población y muestra	Técnicas e instrumentos de recolección de datos
La aplicación del juego dramático para fortalecer la empatía en niños de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao.	<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera la aplicación del juego dramático fortalece la empatía en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿De qué manera la aplicación del juego dramático refuerza la sensibilidad en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático fortalece la empatía en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>- Determinar cómo la aplicación del juego dramático es una estrategia dramática que mejora la sensibilidad en los niños y niñas de</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>La aplicación del juego dramático fortalece de manera eficiente la empatía en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>- La aplicación del juego dramático es una estrategia dramática que mejora la sensibilidad en la mayoría de los</p>	<p>Variable dependiente:</p> <p>Empatía</p> <p>Dimensiones e indicadores:</p> <p>Sensibilidad</p> <p>1. Expresa sus sentimientos de manera libre</p> <p>2. Se preocupa por el Bienestar de los demás preguntándoles sobre sus opiniones</p> <p>Perspectiva situacional:</p>	<p>Enfoque:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Tipo:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>Preexperimental</p>	<p>Estudiantes de la institución Educativa privada Virgen de Chapi, 1ero de secundaria</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Guía de observación</p>

	<p>- ¿De qué manera la aplicación del juego dramático mejora la perspectiva situacional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao?</p> <p>- ¿De qué manera la aplicación del juego dramático afecta la comprensión emocional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao?</p>	<p>primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao.</p> <p>- Determinar cómo la aplicación del juego dramático mejora la perspectiva situacional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao.</p> <p>- Determinar cómo la aplicación del juego dramático mejora la comprensión emocional en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao.</p>	<p>niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao.</p> <p>- La aplicación del juego dramático mejora la perspectiva situacional en la más de la mitad de los niños y niñas de primero de secundaria de la institución Virgen de Chapi.</p> <p>- La aplicación del juego dramático mejora la comprensión emocional de manera óptima en los niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi de Callao.</p>	<p>1. Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones complicadas</p> <p>2. Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros</p> <p>Comprensión emocional</p> <p>1. Comprende las opiniones y emociones de los demás</p> <p>2. Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros</p> <p>Variable independiente:</p> <p>Juego dramático</p> <p>Expresión dramática</p>			
--	---	--	---	--	--	--	--

			<p>1. Expresa verbal y corporalmente su personaje</p> <p>2. Se desenvuelve dramáticamente con los otros personajes</p> <p>Creación colectiva</p> <p>1. Trabaja en equipo manteniendo una participación activa</p> <p>2. Se adapta a situaciones las situaciones propuestas en base a sus vivencias propias y a las de sus compañeros</p> <p>Representación social</p> <p>1. Acciona en la propuesta de acuerdo con sus experiencias y realidad social</p> <p>2. Evalúa su proceso y desenvolvimiento en la actividad</p>		
--	--	--	--	--	--

Nota. Autoría propia

Tabla 13*Cronograma*

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES			
MÓDULOS	ACTIVIDADES	2022	
		JUL	AGOS
Prueba de entrada		X	
Primer módulo	Sesión 1: Explorando con mi cuerpo y voz	X	
	Sesión 2: Expresando y creando	X	
Segundo módulo	Sesión 1: Mi turno	X	
	Sesión 2: Tu turno		X
Tercer módulo	Sesión 1: Mi personaje, mi historia		X
	Sesión 2: 1,2,3 grabando		X
Prueba de salida			X

Nota. Autoría propia.**Tabla 14***Recursos humanos*

Función	Participantes
Aplicación del taller e investigación	Fátima Eleescano
Gestión y participación	Directivos Docentes Estudiantes
Asistencia y asesoría	Colegas insvetigadoras

Nota. Autoría propia.**Tabla 15***Presupuesto*

ASPECTO	COSTO MENSUAL	TOTAL
---------	---------------	-------

Materiales para la aplicación del taller	50	150
Ejecución del producto final	50	50
Gastos administrativos	100	300
Sueldo del investigador/ Docente	300	900
Gastos extras: Pasajes y urgencias	50	150
		1550
		Suma final

Nota. Autoría propia.

Tabla 16

Sesiones de aprendizaje

Título de la sesión n.º 0: Explorando con mi cuerpo y voz

IV. Datos informativos

I.E: Virgen de Chapi		ÁREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE APLICANTE: Fátima Elescano	NIVEL: Secundaria	GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria
MÓDULO: I	DURACIÓN: 3 horas pedagógicas	FECHA: 05/7/22

V. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
- Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática, para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.	Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal	Guía de observación

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

VI. Secuencia didáctica de la sesión n.º 0

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
<p>Inicio - Motivación</p>	<p>1. Expresa sus sentimientos de manera libre</p> <p>Daremos la bienvenida a la clase y procederemos a dar la indicación de los globos, cada color significa una emoción:</p> <p>Rojo: enojado verde: preocupado amarillo: feliz azul: triste</p> <p>Cada estudiante elegirá un color con el que se identifique, luego al ritmo de la música empezará a hacer movimientos de acuerdo a la emoción.</p> <p>Por último, se imaginará a un personaje que coincida con su emoción, para añadir sus movimientos y voz de ese personaje.</p>	<p>Objetos (globos)</p> <p>Música ambiental</p>	<p>20 min</p>
<p>Recuperación de saberes previos. -Conflicto cognitivo.</p>	<p>Hacemos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Alguna vez hemos creado un personaje en nuestra imaginación o físicamente?</p> <p>¿Cómo podríamos darle vida?</p> <p>Propósito</p> <p>Crear un personaje e interactuar con los personajes de mis compañeros</p>		<p>20 min</p>
<p>Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.</p>	<p>2. Se preocupa por el Bienestar de los demás preguntándoles sobre sus opiniones</p> <p>Primero realizaremos un juego, nos juntamos en parejas y creamos un personaje para el otro compañero, el personaje debe estar basado en los problemas que el compañero presente en la escuela, ya sean académicos o sociales. El otro escuchará estas dificultades y creará un personaje con las habilidades que ayuden a mejorar a su compañero.</p> <p>3. Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones</p> <p>A cada estudiante se le asignará un número del 1 al 5, donde 5 será muy alegre y 1 muy triste. Por ello tendremos los siguientes números.</p>		<p>2 horas</p>

<p>Final Metacognición - Evaluación</p>	<p>1 muy triste</p> <p>2 triste</p> <p>3 tranquilo</p> <p>4 feliz</p> <p>5 muy feliz</p> <p>Luego cada estudiante caminara en el espacio mostrando esa emoción, sin decirle a sus compañeros que número se le asigno. Todos comenzarán a caminar e interactuar con sus compañeros por unos 5 minutos, después haremos un círculo y dialogaremos respecto a la siguiente pregunta: ¿Qué número crees que le toco a tu compañero/compañera?</p> <p>4. Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros</p> <p>Se crearán 4 situaciones de acuerdo al tema elegido</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Robo en el aula 2. Pelea en el aula 3. Injusticia por parte de un problema. 4. Examen sorpresa en el aula. <p>4 grupos escenificarán estas situaciones y los demás espectadores, sugerirá acciones a sus compañeros para solucionar el incidente.</p> <p>3. Comprende las opiniones y emociones de los demás</p> <p>Se les otorgará un texto donde ellos deberán leer la situación. Y escribir quien actuó muy bien y muy mal. Luego hacer 3 grupos y llegar todos a un acuerdo.</p> <p>4. Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros</p> <p>Todos formamos un círculo y evaluamos las acciones de nuestros compañeros en cada uno de las actividades anteriores.</p> <p>Luego crearemos 3 estaciones: Logrado, en proceso e inicio, cada uno deberá pararse en cada estación cuando se le pregunté, como realizo cada ejercicio según su autoevaluación.</p> <p>Transferencia</p>		<p>20 min</p>
--	---	--	---------------

	<p>Escribe brevemente una opinión del trabajo de un grupo que no haya sido el tuyo y cómo debería mejorar.</p> <p>¿Que he aprendido hoy día?, ¿tuve alguna dificultad?, ¿de qué manera es importante lo que he aprendido hoy?</p> <p>Guía de observación</p>		
--	--	--	--

Título de la sesión n.º 1: Expresando nuestras emociones

I. Datos informativos

LE: Virgen de Chapi		ÁREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE APLICANTE: Fátima Elecano	NIVEL: Secundaria	GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria
MÓDULO: I	DURACIÓN: 1 hora pedagógicas	FECHA: 12/7/22

II. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> - Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. 	<p>Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática, para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.</p>	<p>Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
<p>Enfoque orientación al bien común.</p>	<p>Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.</p>

III. Secuencia didáctica de la sesión n.º 1

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
<p>Inicio - Motivación</p> <p>Recuperación de saberes previos. -Conflicto cognitivo.</p>	<p>Cada uno dirá en voz alta un color o palabra que cree que represente cómo se siente hoy.</p> <p>¿Qué son las emociones?</p> <p>¿Cuál es la mejor manera de expresar emociones para ustedes?</p>	<p>Cinta de colores</p>	<p>15 min</p>

Título de la sesión n.º 2: Me preocupo por mí y por tí

I. Datos informativos

I.E: Virgen de Chapi		ÁREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE APLICANTE: Fátima Elescano	NIVEL: Secundaria	GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria
MÓDULO: I	DURACIÓN: 1 hora pedagógicas	FECHA: 19/7/22

II. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
- Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática, para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.	Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal	Lista de cotejo

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

III. Secuencia didáctica de la sesión n.º 2

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
Inicio - Motivación	Cada uno dirá en voz alta un color o palabra que cree que represente cómo se siente hoy.	Cinta de colores	15 min
Recuperación de saberes previos. - Conflicto cognitivo.	¿Qué son las emociones? ¿Cuál es la mejor manera de expresar emociones para ustedes?		
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	Propósito Expresar nuestras emociones mediante el juego de personajes, movimientos y voz.. Explicamos qué son las emociones y sus diferentes maneras de poder expresarlas. Luego haremos la dinámica de “adecúate a mi espacio”		30 min

<p>Final Metacognición – Evaluación</p>	<p>Alguien propondrá un objeto y los demás deben acoplar la situación a ese objeto, por ejemplo, una dice; yo soy una fruta, otro dice; yo soy el árbol que sostiene la fruta, otro dice: soy el niño que quiere tomar la fruta,</p> <p>Luego haremos grupos de 5 donde a una persona se le asignará una situación y sus demás compañeros buscarán ayudarlo a mejorar la situación</p> <p>¿Que he aprendido hoy día?, ¿tuve alguna dificultad?, ¿de qué manera es importante lo que he aprendido hoy?</p> <p>Guía de observación</p>		<p>5 min</p>
--	--	--	--------------

Título de la sesión n.º 3: Detectando emociones

I. Datos informativos

IE: Virgen de Chapi		ÁREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE APLICANTE: Fátima Elescano	NIVEL: Secundaria	GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria
MÓDULO: I	DURACIÓN: 1 hora pedagógicas	FECHA:26/7/22

II. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
- Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática, para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.	Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal	Lista de cotejo

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

III. Secuencia didáctica de la sesión n.º 3

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
Inicio - Motivación	Jugaremos al teléfono malgrado de los cursos que ellos llevan, para que pueden acoplarse y trabajar en equipo.	Videos Imágenes	15 min
Recuperación de saberes previos. - Conflicto cognitivo.	¿Cómo saber si una persona esta triste, feliz o alegre? ¿Cómo reaccionamos ante una emoción de la otra persona?		
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	Propósito Poder identificar emociones y saber reaccionar ante ellas a través de las acciones dramáticas. Explicamos cómo es el proceso de poder reflejar una emoción y cómo lo expresamos en el día a día. Empezamos con una dinámica llamada “qué pienso de la situación”, se le mostrara un		30 min

<p>Final Metacognición – Evaluación</p>	<p>texto donde ellos calificarán las acciones de los personajes. Calificando de la siguiente manera.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muy bueno 2. Bueno 3. Regular 4. Malo 5. Muy malo <p>Luego haremos una actividad, donde le daremos una palabra a cada estudiante, donde ellos tendrán que crear una situación y los demás estudiantes deberán detectar que emoción ha sentido en ese momento.</p> <p>Po último, se les asignará una situación en clase llamada “qué harías tu?”</p> <p>Donde asignamos 5 situaciones ocurridas en el aula, ejemplo: robo de un objeto, injusticia de un profesor, lesión de un alumno y los estudiantes deberán dramatizar dicha situación, para encontrar una solución a los problemas.</p> <p>¿Que he aprendido hoy día?, ¿tuve alguna dificultad?, ¿de qué manera es importante lo que he aprendido hoy?</p> <p>Guía de observación</p>		<p>5 min</p>
--	--	--	--------------

Título de la sesión n.º 4: Trabajando juntos

I. Datos informativos

<p>LE: Virgen de Chapi</p>		<p>ÁREA: ARTE Y CULTURA</p>
<p>DOCENTE APLICANTE: Fátima Elescano</p>	<p>NIVEL: Secundaria</p>	<p>GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria</p>
<p>MÓDULO: I</p>	<p>DURACIÓN: 1 hora pedagógicas</p>	<p>FECHA:26/7/22</p>

II. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
<p>- Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales.</p>	<p>Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática,</p>	<p>Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal</p>	<p>Lista de cotejo</p>

- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.		
--	--	--	--

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

III. Secuencia didáctica de la sesión n.º 4

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
Inicio - Motivación	Jugaremos al teléfono malgrado de los cursos que ellos llevan, para que pueden acoplarse y trabajar en equipo.	Videos Imágenes	15 min
Recuperación de saberes previos. - Conflicto cognitivo.	¿Cómo te sientes al trabajar en equipo? ¿qué rol tomo en el trabajo en equipo?		
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	Propósito Trabajar en la creación colectiva a través del juego de roles. Explicamos cómo es el proceso de poder expresar nuestros pensamientos y plasmarlo en ideas o conversaciones. Empezamos con una actividad donde nos reunimos en grupos de 5 y cada uno escribe una situación como, por ejemplo: “salir a pasear o ir a hacer una pijamada”. Para después intercambiar los papeles. Por último, tendrán que componer una escena donde se mencionen y accionen esas situaciones escritas por el otro grupo. Al final haremos una dinámica de trabajo en equipo donde le damos un consejo a cada compañero sobre una situación imaginaria que ellos inventarán,		30 min
Final Metacognición – Evaluación	¿Que he aprendido hoy día?, ¿tuve alguna dificultad?, ¿de qué manera es importante lo que he aprendido hoy? Guía de observación		5 min

Título de la sesión n.º 5: Creando juntos

I. Datos informativos

I.E: Virgen de Chapi		ÁREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE APLICANTE: Fátima Elescano	NIVEL: Secundaria	GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria
MÓDULO: III	DURACIÓN: 1 hora pedagógicas	FECHA:23/8/22

II. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
- Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática, para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.	Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal	Lista de cotejo

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

III. Secuencia didáctica de la sesión n.º 5

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
Inicio - Motivación	Mostramos imágenes de situaciones y actividades académicas que ellos han tenido a lo largo de estos meses y preguntamos lo siguiente.	Videos Imágenes	15 min
Recuperación de saberes previos. - Conflicto cognitivo.	¿Se imaginaron que pasarían todo eso como salón? ¿Qué problemas hemos superado gracias al trabajo en equipo?		
Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.	Propósito Empezar a construir nuestra escenificación, asignar roles con objetos y escenarios posibles. Explicamos cómo es el proceso de creación, la importancia de los roles y la creatividad. Empezamos con una dinámica llamada “de pronto”. Cada estudiante empieza a plantear		30 min

<p>Final Metacognición – Evaluación</p>	<p>una situación y luego otro se añade a la situación con la frase “y de pronto”, para así cambiar de situación y los demás tendrán que acoplarse a ella.</p> <p>Luego establecemos 5 situaciones donde se muestre una problemática, Cada uno se asignará un rol y deberán resolver dicha situación, usando el trabajo en equipo, cuerpo, voz y todo lo aprendido.</p> <p>¿Que he aprendido hoy día?, ¿tuve alguna dificultad?, ¿de qué manera es importante lo que he aprendido hoy?</p>		<p>5 min</p>
--	---	--	--------------

Título de la sesión n.º 6: Mi proceso de creación

I. Datos informativos

I.E: Virgen de Chapi		ÁREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE APLICANTE: Fátima Elescano	NIVEL: Secundaria	GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria
MÓDULO: III	DURACIÓN: 1 hora pedagógicas	FECHA:25/08/22

II. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
- Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática, para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.	Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal	Lista de cotejo

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

III. Secuencia didáctica de la sesión n.º 6

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
Inicio - Motivación Recuperación de saberes previos. - Conflicto cognitivo.	Empezaremos con una dinámica de respiración y canalización de energía. ¿Qué es todo lo que hemos aprendido con estas sesiones? ¿De qué me ha servido el juego dramático y trabajar con mis compañeros? Propósito Poder mostrar sus creaciones artísticas a partir de los diferentes roles asignados,	Videos Imágenes	15 min

<p>Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.</p>	<p>desde problemáticas en el aula debido a la falta de empatía.</p> <p>Primero empezamos a mostrar las escenas de la sesión pasadas, esta vez los estudiantes han tenido ensayos y han modificado algunas acciones y movimientos.</p> <p>Grupo 1,2,3,4 y luego comparten su experiencia de cómo trabajar con sus compañeros. Los demás comentan y reflexionan a cerca de situaciones similares que han pasado en el aula.</p>		<p>30 min</p>
<p>Final Metacognición – Evaluación</p>	<p>Evalúan su proceso de creación.</p>		<p>5 min</p>

Título de la sesión n.º 0: Prueba final

I. Datos informativos

IE: Virgen de Chapi		ÁREA: ARTE Y CULTURA
DOCENTE APLICANTE: Fátima Elescano	NIVEL: Secundaria	GRADO/SECCIÓN: 1ero de secundaria
MÓDULO: II	DURACIÓN: 3 horas pedagógicas	FECHA: 30/08/22

II. Organización de los aprendizajes

Propósito de la sesión

Competencia/Capacidad	Desempeño precisado	Campo temático	Instrumento
- Aprecia manifestaciones artístico socio-culturales. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica técnicas, lenguajes artísticos y medios de expresión corporal y dramática, para comunicar de manera efectiva un mensaje o idea.	Juego dramático Improvisación Expresión vocal y corporal	Guía de observación

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

III. Secuencia didáctica de la sesión n.º 0

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempos
Inicio - Motivación	<p>1. Expresa sus sentimientos de manera libre</p> <p>Daremos la bienvenida a la clase y procederemos a dar la indicación de los globos, cada color significa una emoción:</p> <p>Rojo: enojado verde: preocupado amarillo: feliz azul: triste</p> <p>Cada estudiante elegirá un color con el que se identifique, luego al ritmo de la música empezará a hacer movimientos de acuerdo a la emoción.</p> <p>Por último, se imaginará a un personaje que coincida con su emoción, para añadir sus movimientos y voz de ese personaje.</p>	<p>Objetos (globos)</p> <p>Música ambiental</p>	20 min
Recuperación de saberes previos. -Conflicto cognitivo.	Hacemos las siguientes preguntas:		20 min

<p>Desarrollo - Adquisición de la información, aplicación, transferencia de lo aprendido.</p>	<p>¿Alguna vez hemos creado un personaje en nuestra imaginación o físicamente?</p> <p>¿Cómo podríamos darle vida?</p> <p>Propósito</p> <p>Crear un personaje e interactuar con los personajes de mis compañeros</p> <p>2. Se preocupa por el Bienestar de los demás preguntándoles sobre sus opiniones</p> <p>Primero realizaremos un juego, nos juntamos en parejas y creamos un personaje para el otro compañero, el personaje debe estar basado en los problemas que el compañero presente en la escuela, ya sean académicos o sociales. El otro escuchará estas dificultades y creará un personaje con las habilidades que ayuden a mejorar a su compañero.</p> <p>3. Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones</p> <p>A cada estudiante se le asignará un número del 1 al 5, donde 5 será muy alegre y 1 muy triste. Por ello tendremos los siguientes números.</p> <p>1 muy triste</p> <p>2 triste</p> <p>3 tranquilo</p> <p>4 feliz</p> <p>5 muy feliz</p> <p>Luego cada estudiante caminara en el espacio mostrando esa emoción, sin decirle a sus compañeros que número se le asigno. Todos comenzarán a caminar e interactuar con sus compañeros por unos 5 minutos, después haremos un círculo y dialogaremos respecto a la siguiente pregunta: ¿Qué número crees que le toco a tu compañero/compañera?</p> <p>4. Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros</p> <p>Se crearán 4 situaciones de acuerdo al tema elegido</p> <p>1. Robo en el aula</p>		<p>2 horas</p>
--	---	--	----------------

<p>Final Metacognición – Evaluación</p>	<p>2. Pelea en el aula 3. Injusticia por parte de un problema. 4. Examen sorpresa en el aula.</p> <p>4 grupos escenificarán estas situaciones y los demás espectadores, sugerirá acciones a sus compañeros para solucionar el incidente.</p> <p>3. Comprende las opiniones y emociones de los demás</p> <p>Se les otorgará un texto donde ellos deberán leer la situación. Y escribir quien actuó muy bien y muy mal. Luego hacer 3 grupos y llegar todos a un acuerdo.</p> <p>4. Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros</p> <p>Todos formamos un círculo y evaluamos las acciones de nuestros compañeros en cada uno de las actividades anteriores.</p> <p>Luego crearemos 3 estaciones: Logrado, en proceso e inicio, cada uno deberá pararse en cada estación cuando se le pregunté, como realizo cada ejercicio según su autoevaluación.</p> <p>Transferencia</p> <p>Escribe brevemente una opinión del trabajo de un grupo que no haya sido el tuyo y cómo debería mejorar.</p> <p>¿Que he aprendido hoy día?, ¿tuve alguna dificultad?, ¿de qué manera es importante lo que he aprendido hoy?</p> <p>Guía de observación</p>		<p>20 min</p>
--	---	--	---------------

Figura 27

Autorización de la institución



"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
"Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú"

ANEXO 4
AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Lima, 05 de julio del 2022

OFICIO N°044 -2022 UE ENSAD/DA

César Porro Díaz
Director de la I.E.P. Virgen de Chapi

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. **Fátima Celeste Elescano Larrea**, con DNI N° 72031464 bachiller de la Carrera de Educación Artística Especialidad Arte Dramático, quien 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 aplicación del juego dramático para fortalecer la empatía frente a los problemas de violencia en el aula en niños de primero de secundaria en la I.E.P. Virgen de Chapi del Callao"**.

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

Atentamente,

Gilberto Romero Soto
Director Académico - ENSAD



Firmado digitalmente por:
ROMERO SOTO Gilberto
Lorenzo FAU 20600739159 hard
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 07/07/2022 17:22:10-0500

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Carta de presentación

Estimada: Karen Lizárraga Chahua

Presente

Asunto: Validación de instrumento para mejorar la empatía

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo, y así mismo, hacer de su conocimiento que soy bachiller y tesista de la carrera de Educación Artística – Especialidad Arte Dramático de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático (ENSAD), mi nombre es Fátima Celeste Elescano Larrea y vengo realizando la tesis titulada La aplicación del juego dramático para fortalecer la empatía en niños y niñas de primero de secundaria en la I.E.P Virgen de Chapi de Callao

Frente a ello, deseo invitarle a participar como jueza experta en la revisión de ítems del test de Empatía y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, y por ello he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas con relación a investigación.

El expediente de validación contiene:

- Carta de presentación
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
- Matriz de operacionalización de las variables
- Formato de instrumento de evaluación

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

D.N.I.: 72031464

Definición de la variable independiente y dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE

Empatía: Es una aprehensión de nuestro lado intelectual o extensión de nuestra imaginación en cuanto a la condición o el estado mental de otra persona, en este proceso, entendemos y comprendemos las acciones, pensamientos y sentimientos de otro ser humano, al ponernos en el lugar de la otra persona a través de nuestras experiencias reflejadas en la realidad ajena. Además, es un comportamiento y habilidad social adecuado para el desarrollo personal (Hogan, 1969).

VARIABLE INDEPENDIENTE

Juego dramático: Es una representación y herramienta dramática basada en situaciones y eventos sociales, pueden ser reales o inventados por los participantes, lo que nos lleva a desarrollar procesos y estructuras cognitivas. Dentro del juego se designan roles y tareas para la realización de este, es así como entramos en contacto con el término de la interacción social donde desarrollamos nuestras habilidades como seres humanos y sociales. (Bretherton, 1984).

Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
<p>Variable dependiente:</p> <p>EMPATÍA</p> <p>Es una aprehensión de nuestro lado intelectual o extensión de nuestra imaginación en cuanto a la condición o el estado mental de otra persona, en este proceso, entendemos y comprendemos las acciones, pensamientos y sentimientos de otro ser humano, al ponernos en el lugar de la otra persona a través de nuestras experiencias reflejadas en la realidad ajena. Además, es un comportamiento y habilidad social adecuado para el desarrollo personal</p>	Sensibilidad	Expresa sus sentimientos de manera libre	<p>Item1. Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones.</p> <p>Item2. Habla y acciona como su personaje</p>	Guía de observación
		Se preocupa por el Bienestar de los demás preguntándoles sobre sus opiniones	<p>Item1. Muestra disposición al trabajar con la propuesta de sus compañeros</p> <p>Item2. Propone ideas para resolver problemas de sus compañeros.</p>	
	Perspectiva Situacional	Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones complicadas	<p>Item1. Identifica la emoción de su compañero.</p> <p>Item2. Reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros</p>	
		Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros	<p>Item1. Elabora personajes e historias de acuerdo a las experiencias comunes que tenga con sus compañeros.</p> <p>Item2. Sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones.</p>	
	Comprensión emocional	Comprende las opiniones y emociones de los demás	<p>Item1. Escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros</p> <p>Item2. Llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general.</p>	

		Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros	Item1. Realiza una autoevaluación de su proceso Item2. Realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal	
--	--	---	---	--

FORMATO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Instrumento de evaluación

Instrumento de medición

Nombre y apellidos: Fátima Celeste Elescano Larrea

Fecha: 1 de julio

SENSIBILIDAD	Expresa sus sentimientos de manera libre	Se mueve de acuerdo a los elementos y colores mostrando sus emociones.	Logrado () En proceso () No logrado ()
		Habla y acciona como su personaje	Logrado () En proceso () No logrado ()
	Se preocupa por el Bienestar de los demás.	Muestra disposición al escuchar atentamente a sus compañeros	Logrado () En proceso () No logrado ()
		Propone ideas para resolver problemas de sus compañeros.	Logrado () En proceso () No logrado ()
PERSPECTIVA SITUACIONAL	Percibe las emociones de sus compañeros en situaciones complicadas	Identifica la emoción de su compañero.	Logrado () En proceso () No logrado ()
Reacciona de acuerdo a las emociones de sus compañeros		Logrado () En proceso () No logrado ()	

			Logrado () En proceso () No logrado ()
	Se identifica con las situaciones que vivencian sus compañeros	Elabora situaciones donde vivencien las emociones de sus compañeros. Sugiere acciones a sus compañeros para realizar las situaciones.	Logrado () En proceso () No logrado () Logrado () En proceso () No logrado ()
COMPRENSIÓN EMOCIONAL	Comprende las opiniones y emociones de los demás	Escucha y toma en cuenta la opinión de sus compañeros Llega a un acuerdo con sus compañeros armando una opinión general.	Logrado () En proceso () No logrado () Logrado () En proceso () No logrado ()
	Reflexiona acerca de las acciones y emociones de sus compañeros	Realiza una autoevaluación de su proceso Realiza opiniones para mejorar la creación dramática grupal	Logrado () En proceso () No logrado () Logrado () En proceso () No logrado ()

Observaciones (precisar si hay suficiencia: Precisa suficiencia pues los ítems presentan relevancia y claridad.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Karen Maruja Lizárraga Chahua D.N.I.:40728572


Especialidad del validador...Mg en Docencia Universitaria, Licenciada en Educación Artística

1 de julio del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión