

Escuela Nacional Superior de Arte Dramático

“Guillermo Ugarte Chamorro”

Ley universitaria 30220

Resolución N° 1557-2011-ANR



Tesis

Aplicación del taller de drama creativo para mejorar la asertividad como habilidad social de los estudiantes del primer grado “c” de educación secundaria de la I. E.

Estados Unidos del distrito de Comas.

Presentado por

VIDAL GUERRERO, Jimmy Smith

Para optar el título de licenciatura en

Educación artística, especialidad arte dramático

Lima, Julio de 2019

Escuela Nacional Superior de Arte Dramático

“Guillermo Ugarte Chamorro”

Ley universitaria 30220

Resolución N° 1557-2011-ANR



Tesis

Aplicación del taller de drama creativo para mejorar la asertividad como habilidad social de los estudiantes del primer grado “c” de educación secundaria de la I. E.

Estados Unidos del distrito de Comas.

Presentado por

VIDAL GUERRERO, Jimmy Smith

Para optar el título de licenciatura en

Educación artística, especialidad arte dramático

Lima, Julio de 2019

Dedicatoria:

A mis maestros de la Ensad que han demostrado vocación y experiencia para guiarme en
el camino profesional de la educación artística.

En especial a mi madre, mi padre y mis abuelos por brindarme la fuerza y la confianza
para cumplir mis metas.

Tabla de contenidos

Introducción	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Capítulo I.....	1
1.1 Descripción del problema.....	1
1.2 Formulación del problema.....	4
1.2.1 Formulación del problema general.....	4
1.2.2 Formulación de los problemas específicos.....	4
1.3 Determinación de objetivos	4
1.3.1 Objetivo general.....	4
1.3.2 Objetivos específicos.....	5
1.4 Justificación e importancia de la investigación	5
1.5 Alcances de la investigación.....	7
Capítulo II	8
Marco teórico	8
2.1 Antecedentes de la investigación.....	8
2.1.1 Antecedentes nacionales.....	8
2.1.2 Antecedentes internacionales.....	9
2.2 Fundamentos de la investigación.....	10
2.2.1 Fundamentos filosóficos.....	10

2.2.2	Fundamentos científicos.....	14
2.2.3	Fundamentos pedagógicos.	19
2.3	Marco conceptual	26
2.3.1	Drama Creativo.	26
2.3.2	La Asertividad como habilidad social.....	36
2.3.3	Definición de conceptos.	43
3.1	Tipo de investigación.....	45
3.2	Diseño de la investigación.....	45
3.3	Método de investigación.....	46
3.4	Población y muestra.....	46
3.5	Sistema de Hipótesis.....	46
3.5.1	Hipótesis general.	46
3.5.2	Hipótesis específicas.	47
3.6	Variables e indicadores.....	47
3.6.1	Variable Independiente	47
3.6.2	Variable Dependiente	48
3.7	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
3.8	Matríz de consistencia	50
Capitulo IV	52
Trabajo de campo	52
4.1	Descripción de la población y muestra.....	52

4.2	Características fundamentales de la propuesta pedagógica.....	53
4.3	Modelo didáctico.	59
4.4	Estructura de las unidades didácticas	61
4.5	Unidades didácticas desarrolladas	63
Capítulo V		127
Análisis de los resultados		127
5.1	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	127
5.2	Aplicación del instrumento de evaluación	128
5.2.1	Análisis e interpretación de los resultados de la investigación	135
5.3	Análisis de las dimensiones	168
5.3.1	Expresión asertiva	170
5.4	Asertividad como habilidad social	171
5.5	Conclusiones.....	172
5.6	Recomendaciones	173
5.7	Referencias bibliográficas	174

Lista de tablas

TABLA 1.....	50
TABLA 2.....	51
TABLA 3.....	59
TABLA 4.....	136
TABLA 5.....	137
TABLA 6.....	138
TABLA 7.....	139
TABLA 8.....	139
TABLA 9.....	140
TABLA 10.....	140
TABLA 11.....	141
TABLA 12.....	142
TABLA 13.....	143
TABLA 14.....	144
TABLA 15.....	145
TABLA 16.....	146
TABLA 17.....	146
TABLA 18.....	147
TABLA 19.....	147
TABLA 20.....	150
TABLA 21.....	152
TABLA 22.....	152
TABLA 23.....	154
TABLA 24.....	155
TABLA 25.....	155
TABLA 26.....	156

TABLA 27.....	157
TABLA 28.....	159
TABLA 29.....	160
TABLA 30.....	161
TABLA 31.....	161
TABLA 32.....	163
TABLA 33.....	164
TABLA 34.....	164
TABLA 35.....	165
TABLA 36.....	166
TABLA 37.....	167

Lista de figuras

FIGURA 1 RELACIÓN DIRECTA DE LOS COMPONENTES SOBRE LA VARIABLE DEPENDIENTE ASERTIVIDAD COMO HABILIDAD SOCIAL (GUILLÉN, 2014).....	16
FIGURA 2 DIMENSIONES PROPUESTAS POR EL CEREBRO SOCIAL Y SU RELACIÓN CON LA VARIABLE INDEPENDIENTE: DRAMA CREATIVO (ABARCA, 2017).	18
FIGURA 3. ELABORACIÓN PROPIA. ÉSTAS CUATRO UNIDADES DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS SE DESARROLLAN COMO PRIMERA UNIDAD AL RECONOCIMIENTO DE LOS ESTILOS DE COMUNICACIONES; EN LA SEGUNDA UNIDAD LA PRACTICA DE LOS DERECHOS ASERTIVOS. LA TERCERA Y CUARTA UNIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO SE DESARROLLA EL DRAMA CREATIVO DE DISTINTOS ESTIMULOS MOTIVADORES (CUENTO, IMAGINES, DINÁMICAS DE GRUPO, ETC.).	54
FIGURA 4. REFLEXIONA SOBRE SUS DERECHOS ASERTIVOS. (A - B- C)	143
FIGURA 5. RESULTADOS OBTENIDOS DE LOS ÍTEMS D-E-F DEL INDICADOR NÚMERO 2	149
FIGURA 6. REPRESENTACIÓN GRÁFICA COMPARATIVA DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA	153
FIGURA 7. REPRESENTACIÓN ESTADÍSTICA GRÁFICA DEL ÍTEM 4.....	158
FIGURA 8. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE RESULTADOS EN LOS ÍTEMS K- L	162
FIGURA 9. REPRESENTACIÓN GRÁFICA ESTADÍSTICA DEL INDICADOR 6 QUE CORRESPONDE A LOS ÍTEMS M-N.....	167
FIGURA 10. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LOS RESULTADOS ESTADÍSTICOS DE LA DIMENSIÓN DERECHOS ASERTIVOS.....	169
FIGURA 11. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LOS RESULTADOS ESTADÍSTICOS DE LA DIMENSIÓN EXPRESIÓN ASERTIVA	170
FIGURA 12. REPRESENTACIÓN GRÁFICA ESTADÍSTICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE ASERTIVIDAD COMO HABILIDAD SOCIAL	171
FIGURA 13. IMAGEN TOMADA DURANTE LA PREPRUEBA. ESTUDIANTE COMUNICÁNDOSE CON EL ESTILO AGRESIVO	175
FIGURA 14. IMAGEN TOMADA DURANTE LA PREPRUEBA. ESTUDIANTE DEMOSTRANDO NO TENER DERECHOS ASERTIVO.....	175
FIGURA 15. ESTUDIANTE UTILIZANDO SIGNOS NO VERBALES AGRESIVOS.	175
FIGURA 16 . ESTUDIANTE DESAFIANDO CON LA MIRADA AL COMPAÑERO MIENTRAS LO IGNORA.	175
FIGURA 17. DRAMATIZACIÓN DE PERSONAJES ASERTIVOS Y ESTILOAGRESIVO E INHIBIDO EN EL CUENTO DEL PONGO.....	175

FIGURA 18. DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO DEL PONGO COMUNICÁNDOSE ASERTIVAMENTE POR PARTE DE OTRO GRUPO DE

ESTUDIANTES..... 175

Introducción

La comunicación ha sido una herramienta necesaria para la búsqueda del conocimiento hacia el entorno, permitiéndonos interactuar con nuestros semejantes y lograr nuestros intereses. La asertividad es una habilidad social que nos permite actuar y expresar nuestras ideas, pensamientos y emociones, sin tener que manipular o agredir a los demás; como también expresar una negación hacia los demás que pretenden oprimir nuestro accionar, y que para el ámbito escolar se abordó la actividad dramática: Drama creativo, que consiste dramatizar canciones, cuentos, imágenes, a partir de la expresión espontánea de los estudiantes sin tener que memorizar textos, ni presentar a un público externo a los estudiantes.

Esta investigación aplicada contiene los siguientes capítulos:

En el primer capítulo, se aborda la descripción y formulación del problema, los objetivos específicos y generales, justificación y alcance de la investigación.

El segundo capítulo nombrado como el Marco Teórico, está compuesto por los antecedentes y fundamentos de investigación: filosóficos, científicos y pedagógicos, y por último, el marco conceptual de acuerdo con las variables investigadas.

En el tercer capítulo se precisa el método de investigación: Explicativa- descriptiva

En el cuarto capítulo, titulado Trabajo de campo, se detalla de manera sistematizada, la propuesta pedagógica, compuesta por sus respectivas unidades de aprendizaje significativo.

En el quinto capítulo, titulado Análisis de los resultados, se da a conocer los resultados del instrumento de evaluación, la preprueba y posprueba. Y para finalizar, se describirá las recomendaciones obtenidas luego de la aplicación de la investigación.

Resumen

La presente investigación tiene como finalidad mejorar la asertividad como habilidad social: a través del Drama Creativo en los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa “Estados Unidos” del distrito de Comas.

La muestra está conformada por 24 estudiantes, conformado por 14 niños y 10 niñas del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Estados Unidos del distrito de Comas. La investigación fue aplicada utilizando un diseño pre experimental con un grupo experimental aplicando la preprueba y posprueba para la respectiva evaluación.

La propuesta pedagógica fue aplicada de manera sistematizada por unidades de aprendizaje significativo y sus respectivas sesiones de aprendizaje, incluyendo sus indicadores de la variable dependiente paralelas a las actividades y estrategias pedagógicas. Se ha demostrado que el Taller de Drama Creativo ayuda a mejorar la asertividad como habilidad social, disminuyendo el uso de la comunicación inhibida.

Palabras clave: drama creativo – educación artística asertividad habilidad social

Abstract

The present investigation aims to improve assertiveness as a social skill: through the Creative Drama in the first grade students "C" of secondary education of the Educational Institution "United States" of the district of Comas.

The sample consists of 24 students, consisting of 14 children and 10 girls from the first grade of secondary education of the United States Educational Institution of the Comas district. The research was applied using a pre-experimental design with an experimental group applying the pre-test and post-test for the respective evaluation.

The pedagogical proposal was applied in a systematic way by units of significant learning and their respective learning sessions, including their indicators of the dependent variable parallel to the activities and pedagogical strategies. It has been shown that the Creative Drama Workshop helps to improve assertiveness as a social skill, decreasing the use of inhibited communication.

Keywords: creative drama - artistic education assertiveness social skill

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

El acoso se ha posicionado como uno de los principales problemas que afectan a los niños y adolescente a nivel mundial, considerando que 1 de cada 4 estudiantes son objeto de acoso físico, psicológico y sexual. Mientras que los estudiantes víctimas de acoso y los observadores son afectados a la su salud mental y socioemocional que impide al desarrollo interpersonal de los ciudadanos (Naciones Unidas, 2017). Es decir, que cada vez los estudiantes debilitan sus habilidades sociales ya sea por respuesta a una actitud agresiva o inhibida perdiendo el respeto y los derechos hacia los demas.

La ONG Plan Internacional (Universia Perú, 2014) indica que el 70% de niños latinoamericanos son objeto de burlas y otras formas de agresión, mientras que, en Perú se encuentra en 4to lugar, con la mayor incidencia en los departamentos de Lima, Puno y Huancavelica. Estas burlas se da desde los aspectos étnicos, raciales, costumbres, y como indicador negativo repercute en la mayoría de las instituciones educativas publicas.

La encuesta realizada por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) revela que de cada 100 estudiantes, el 71.1% ha sido víctima de violencia psicológica. Es decir, 74 de cada 100 adolescentes, entre las edades de 12 a 17 años, son víctimas de agresión psicológica y física en el entorno escolar. Mientras que el 75,7% ocurrieron en el aula (La República, 2016). Esta cifra indica que los estudiantes adolescentes cada vez debilitan sus relaciones interpersonales afectando una adecuada construcción de su identidad.

Considerando los aspectos geográficos, el estudio sobre la violencia escolar en Lima, proporcionó datos sobre los principales distritos de Lima, encabezando este problema Villa el Salvador, Villa María del Triunfo, San Juan de Miraflores, San Juan de Lurigancho y

Comas. Ana Acevedo sostiene que, es el medio social donde la violencia se expresa y sea propia de las actividades de la niñez y la vida escolar. El 60% de los pobladores de aquellos distritos consideran que existe mucha agresividad en la sociedad, cuyas causas son: la presencia de las pandillas, consumo y comercialización de drogas, pues conviven peligrosamente en el entorno del adolescente (RPP, 2014). El distrito de Comas, al igual que los distritos de barrios jóvenes, está rodeado de ambientes no propicio para las habilidades sociales de los estudiantes: cabinas de videojuegos donde se comunican agresivamente, licorerías en el frontis del colegio, paradero de moto taxis informales, combis discotequeras ocupadas por pandilleros adolescentes. Estas circunstancias y medios forman parte de la rutina de los adolescentes donde construyen formas para comunicarse son: las jergas, apodos, maldecir, palabras soeces, gestos obscenos, muecas desagradables.

La Institución Educativa “Estados Unidos” de Comas es participe del entorno toxico mencionado. Los estudiantes de educación secundaria han adoptado estos estilos para comunicarse: el estilo inhibido y agresivo, mientras que la asertividad siendo un estilo de comunicación y una habilidad social no se presenta en las aulas. En actividades como actuaciones en fechas cívicas han demostrado los estudiantes que generan desorden y pequeñas peleas durante el recreo.

El 1ro “C” de secundaria de la I.E, Estados Unidos, conformaado por 24 estudiantes. Han demostrado comunicarse agresivamente, tanto físico como verbalmente (posturas intimidatorias, volumen de voz no moderado, abundante gestos obscenos y amenazadores, sonrisas de sarcasmo, expresión facial seria y desafiante, habla acelerado ofensivo, tono tendente a monótono por lo alto, corregir al compañero con golpes, tirar las cosas de los compañeros y mirada desafiante al docente).

Estas características suelen ocurrir durante: las clases, el recreo, fuera de la institución, ya sea a partir del juego tosco o con la mínima intención de generar aceptación

entre estudiantes. Por otra parte, en el caso de las alumnas, la mayoría no presenta rasgos agresivos para comunicarse, pero carecen de cierta participación en clase. Para opinar, utilizan el volumen débil de su voz, temor para ponerse de pie y responder preguntas, respuestas concretas para afirmar y negar, expresan sus emociones con un: “bien”, mirada tímida, soportar bromas y, en consecuencia, no prestan atención a las clases, débil expresión de emociones positivas afectivas, temor a responder preguntas o manifestar sus ideas.

En relación con las implicancias, se formuló las siguientes preguntas para la investigación:

¿Qué características de la Asertividad como habilidad social presentan los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa “Estados Unidos” de Comas?

¿Cuáles son los principales derechos asertivos que deben practicar los estudiantes para evitar estilos de comunicación agresiva o inhibida?

¿Qué debería expresar los estudiantes para demostrar su asertividad como habilidad social?

¿Qué mecanismo artístico pedagógico debo aportar para facilitar la asertividad como habilidad social?

Por ello, el interés de mejorar la asertividad como habilidad social se proyecta a aplicar, de manera sistematizada, empleando la actividad artística y pedagógica, Drama Creativo, considerando sus etapas preparatorias: el desarrollo de la sensopercepción para la expresión de ideas sentimiento y pensamientos, el juego de roles y la dramatización espontánea que se relaciona al uso de inductores para su realización.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Formulación del problema general.

¿De qué manera la aplicación del taller de Drama creativo mejora la asertividad como habilidad social de los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas?

1.2.2 Formulación de los problemas específicos.

¿Qué características de la asertividad como habilidad social presentan los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas?

¿De qué manera la aplicación del taller de Drama Creativo mejora la practica de los derechos asertivos de los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas?

¿De qué manera la aplicación del taller de Drama Creativo mejora la expresión asertiva de los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas?

1.3 Determinación de objetivos

1.3.1 Objetivo general.

Conocer de qué manera, la Aplicación del Taller de Drama Creativo mejora la asertividad como habilidad social en los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa “Estados Unidos” de Comas.

1.3.2 Objetivos específicos.

1. Conocer las características de la asertividad como habilidad social presentan los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas.

2. Conocer de qué manera la Aplicación del Taller de Drama Creativo permite la mejorar la practica de los derechos asertivos de los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas.

3. Conocer de qué manera la Aplicación del Taller de Drama Creativo mejora la expresión asertiva de los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas.

1.4 Justificación e importancia de la investigación

La importancia de la presente investigación destaca la articulación de la variable dependiente El Drama Creativo y la variable independiente La asertividad como habilidad social de manera sistematizada y que responde a problemáticas presentes en nuestra cotidianidadm como discutir entre un cliente y un comerciante, médicos que no tratan adecuadamente a su spacientes, falta de inciativa para apaciguar situaciones incómodas en el transporte urbano como defender los asientos reservados para personas que lo necesitan; en efecto, comunicarse asertivamente demuestra convivir en un clima social nutritivo expresándose en el buen trato, además de ampliar y evaluar sus relaciones interpersonales.

El Drama Creativo es una actividad dramática que permite dramatizar personajes, temas, conflictos; desde los estímulos motivadores como canciones, cuentos, mitos, dinámicas o experiencias vivenciadas de los estudiantes incorporan un diálogo espontáneo de las situaciones dadas, sin tener que memorizar textos. Y de acuerdo a las intencionalidades

del arte dramático en la etapa operacional y valores formativos expuestos por Bullón (1993), para la educación básica regular, dice: “Se propicia que se reconozca el trabajo como un medio de realización personal y socio cultural, el que se interioricen los conceptos de proceso y estructura y los apliquen en la vida diaria.” (p.36). Esta condición permite un aprendizaje cooperativo, seguridad para dialogar, contrastar ideas para la realización del drama creativo favoreciendo sus habilidades sociales, que entre ellas, la asertividad.

“Encuentre la oportunidad para explorar en el mundo de las interacciones e interrelaciones sociales y Hallar las alternativas de solución para los problemas de relación, individuales o grupales”. De tal manera, que los alumnos no solo mejorarán sus relaciones interpersonales, sino que impulse a la formación de conciencia de dichos objetivos y aplique en su vida diaria. Adicionalmente, uno de los objetivos de la experiencia artística, dice: “Expresarse con claridad, en forma espontánea, sincera y comunicativa, ya sea a través del movimiento de su cuerpo, del rostro y de la palabra, la lírica, del color, etc.” (Bullón, 1989, p.37). Puesto que, el expresarse con claridad denota una postura sincera sin preocupación a equivocarse y si fuera el caso, aceptar un error o discrepar sin tener que comunicarse agresivamente ya sea a través de los signos verbales y no verbales.

Por ello, he optado en programar de manera sistematizada y didáctica cuatro unidades de aprendizaje significativo para el taller de Drama Creativo para mejorar la asertividad como habilidad social en los componentes: expresión asertiva y la práctica de derechos asertivos en los estudiantes de primer grado C de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Estados Unidos” del distrito de Comas. Teniendo en cuenta, entre el contexto escolar y los saberes previos se ha revisado y seleccionado una serie de estímulos motivadores como: juegos y dinámicas de aprendizaje, mitos, imágenes, poemas, cuentos peruanos; que contienen personajes de caracteres: agresivos, inhibidos y asertivos;

situaciones dramáticas, sus enseñanzas causados desde conflictos para facilitar la practica de derechos asertivos y expresión asertiva. Por ello, se pretende generar una grata comunicación eficaz que es la ideal para la convivencia de valores y de las habilidades sociales, por lo tanto, prevenir la comunicación agresiva y pasiva para encaminar al estudiante adecuadamente en su desarrollo socio afectivo, de igual manera, se espera como logro educativo en educación secundaria: “Comunica asertiva y creativamente sus ideas, sentimientos, emociones preferencias e inquietudes, mediante diversas formas de interaccion y expresion oral, escrita y en diversos lenguajes demostrando capacidad de resolver dilemas, escuchar llegar acuerdos, construir consensos”(DCN, 2009, p.39).

1.5 Alcances de la investigación

- La investigacion aplicada brindó el taller sistematizado de Drama creativo compuesto de un repertorio de ejercicios de sensopercepción, juego de roles y de estímulos motivadores (juegos y dinámicas, poema, cuentos peruanos, imágenes, mitos y leyendas) previamente seleccionados como parte del análisis de los estilos de comunicación, el estilo asertivo en especial, y la aplicación de los derechos asertivos en los estudiantes del primer grado de educación secundaria.
- La investigacion reflejada en el taller de Drama Creativo pretende mejorar la asertividad en los estudiantes del primer grado de secundaria, ofreciendo a largo plazo concienciar, actuar, expresarsus inquietudes y motivaciones en relación de su vida diaria.
- La presente investigación ofrece ser un material de consulta para futuras inquietudes o investigaciones.

Capítulo II

Marco teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes nacionales.

Para la presente investigación se han revisado los siguientes informes de investigaciones que guardan relación con las variables de estudio ubicadas en los últimos quince años,

Espinoza (2011), en su trabajo, Contribución de la aplicación de la técnica de la improvisación teatral de Keith Jhonstone en la mejora de la conducta asertiva en jóvenes de 5to año de educación secundaria del colegio José Antonio Encinas, sostiene: “Además, que la práctica de la improvisación teatral estimula la participación espontánea de los estudiantes así como también desarrolla actitud de escucha, la construcción en equipo, el respeto a distintas posturas”. De la misma manera, el Drama creativo contiene su fases preparatoria donde el juego de roles aborda improvisaciones que permiten explorar posibles caracterizaciones y, en efecto, se propicia la cooperación de los integrantes de grupos para realizar el drama creativo de cuentos, evidenciando la participación y disfrute de los estudiantes al culminar.

Colqui y Utus, (2013), investigaron, El Teatro como técnica en la comunicación asertiva en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa José Faustino Sánchez Carrión, el Tambo, al finalizar la investigación concluyeron: con la actividad teatral se logró la desinhibición de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución Educativa José Faustino Carrión El tambo, concluye, “...haciendo que su capacidad comunicativa y su relación con sus compañeros mejore, cultivando valores; así mismo, que sea más creativo, tenga seguridad en sus actos y se proyecte ante su contexto social y cultural. Esta investigación, facilitó en los estudiantes la

libertad y seguridad de expresar sus ideas entre compañeros dejando de lado el temor, la inhibición; de esta manera abriendo contraste con la presente investigación y propiciar habilidades sociales en los adolescentes.

2.1.2 Antecedentes internacionales.

Contreras y Rodríguez (2007), investigaron, Autoestima y Asertividad en adolescentes de secundaria de 12 a 14 años: diseño y aplicación de un programa de intervención. Concluyeron en su investigación: “El programa de intervención fue satisfactorio para los adolescentes, ya que lograron el reconocimiento de sus capacidades, habilidades y destrezas, además de reflexionar respecto a sus limitaciones y potencialidades aprendieron a vivir con éstas”. El autoreconocimiento de habilidades o limitaciones de los estudiantes es una característica clave para comunicar de manera asertiva hacia los demás, comprendiendo que uno de los derechos asertivos es: el derecho a disfrutar los logros o incluso a equivocarse, en otras palabras, el estudiante tolere sus limitaciones y que sea motivo a desarrollar por medio de retos propuestos en la planificación y presentación del Drama creativo.

Ayala, Castillo y Hernández (2008). Investigaron, Intervención psicoeducativa: Una propuesta para fomentar la asertividad en adolescentes de 1er. Grado de secundaria, concluyen, en: “Un incremento de la asertividad o grado en que la persona se concede a sí mismo los derechos básicos asertivos (cambiar de opinión, elogiar y recibir elogios, no entender algo y preguntar, hacer y rechazar peticiones)”. Del mismo modo, los derechos asertivos han aportado en la construcción de indicadores para la variable dependiente: asertividad como habilidad social, ya que los estudiantes de la muestra presentan dichas características inhibidas para comunicarse.

2.2 Fundamentos de la investigación

2.2.1 Fundamentos filosóficos.

La disposición reflexiva

Para fundamentar la presente investigación, se ha visto oportuno considerar el n planteamiento que están relacionados con Dewey, quien fundamenta que toda filosofía es base teórica de la educación, ya que toda filosofía es la teoría general de la educación (Ochoa, 1996)., Y que los componentes el desarrollo cognoscitivo y la acción participativa del estudiante, propician valores para una democracia justa para el desarrollo del nuevo ciudadano.

Foucault Michael

Foucault (2002), en su libro Vigilar y castigar, sostiene que “el castigo bloquea la percepción: el mecanismo del castigo, trata de buscar la fatalidad y generar consecuencias de intimidación con el castigado, asimismo, el entorno redistribuye en un castigo-espectáculo. Pues este modelo se ha ido adoptando a baja frecuencia en las escuelas, hospitales, las cuales han reestructurado la organización militar (Foucault, 2002), lo cual se viene utilizando de algún modo estas técnicas para generar la condena en el castigado, así mismo, los colegios estatales ubicados en las zonas externas de la ciudad, los auxiliares cumplen dicho rol del inspector para ejercer aparentemente una disciplina con agresión en los estudiantes. Por ello, la aplicación del taller de drama creativo propicia en el estudiante la reflexión crítica y se plantea alternativas expresivas sin atentar o perjudicar el bienestar de los demás estudiantes desde la comprensión de sus derechos asertivos su expresión mediante el reconocimiento de estilos de comunicación que expresan los personajes del drama creativo de cuentos, como: El torito de la piel brillante, Paco Yunque, Brama y la divinidad del hombre.

La educación bancaria y la pedagogía del oprimido

Freire (1975) llama así al depósito de información que se da a los estudiantes de manera pasiva, ejerciendo la memorización y el repetir, por lo tanto los educandos se centra en el guardar, archivar y coleccionar; ya que el hombre es una praxis en su entorno, que le permite su acción-reflexión. Sin embargo, el mismo hombre es el obstáculo de otro en busca de poder. (Freire, 1975). Poder que se ejerce sobre otra persona suele ser opresiva, competitiva y egoista. Tal es el caso de los estudiantes que abusan de los demás por poseer mayor conocimiento y que se burlan agrediendo verbalmente o el caso de aquellos estudiantes que aluden de su fuerza física y abusan de los pequeños estudiantes, esta situación es la representación del abuso de poder que solo busca en los demás domesticar para cumplir intereses egosistas. El taller de Drama Creativo pretende brindar esa reflexión liberadora de la opresión y ofrece una postura analítica durante el desarrollo de aprendizaje de la sesión de drama creativo del Sueño Pongo de José María Arguedas, ya que cuenta con personajes que se expresan con los tres estilos de comunicación:

- El Patron, persona altarena de estatus alto que humilla y se burla del pongo (estilo agresivo).
- El Pongo, sirviente que obedece los caprichos humillantes del patrón (estilo inhibido)
- San Francisco y sus angeles representan la justicia por la situación dada (estilo asertivo)

El Leviathan de Thomas Hobbes

Leuridan en las palabras de Hobbes, describe sociedad surge con el establecimiento de un rey absoluto (Leviathan) que gobierna y controla al pueblo por represión cuya razón es la desconfianza que se le teme a la sociedad, a su vez, los hombres que conforman esa sociedad esta en constante lucha por bienes e intereses, en efecto, la agresividad del hombre crea caos

y destrucción, mientras que los políticos ofrecen leyes pero no son capaces de aplicarlas. En otras palabras, debe primar el orden y la justicia en el Estado (Leuridan Huys, 2016, p. 102). Este pensamiento expuesto se representa en un grado menor, en las relaciones interpersonales de los estudiantes. Del mismo modo, que los estudiantes adolescentes buscan una aceptación por los líderes de grupos que se crean en clase o aspiran ser un líder y disponer un control sobre los demás. Y ante esta situación se aplicara una dinamica grupal denominada “El guerrero y el dragón”, básicamente, el dragon es representado por un grupo de estudiantes ubicados en columna sujetándose los hombros o la cintura del compañero, quien lleva la delantera representara la cabeza del dragon y el ultimo estudiante representara la cola, asi mismo existe un estudiante ubicado a metro y medio adelante de la cabeza del dragón. Existen ambos objetivos, el cazador que atrapa la cola del dragón y el dragón que esquiva y protege su cola. Basandonos en las actividades preparatorias, el juego de roles, los estudiantes intercambiar los roles para reflexionar sobre el trabajo en equipo y cuestionar el motivo que tiene el guerrero para atrapar la cola del dragón. Luego de analizar el motivo, crean una breve historia para elaborar un drama creativo del guerrero y el dragón, poniendo en practica sobre que derechos asertivos pueden lograr estos roles en cualquiera de los personajes para terminar este conflicto.

La moralización

Kanz, Heinrich (2001) cita a Kant y describe a la moralización, como educar y desarrollar el carácter moral, relacionado con la dignidad para ejecutar los deberes sobre sí mismo y hacia los demás. Por ello, no se practica en las escuelas cuando se crean los acuerdos o normas en el aula, resultando aceptar los deberes como obligaciones. La presente investigación pretende asumir y practicar los derechos asertivos durante y después del Drama Creativo, puesto que una de sus capacidades es propiciar la cooperación para la creación en

el grupo de estudiantes, a través de toma de decisiones por la representación del drama creativo.

El espíritu reductor

Morin, explica sobre el espíritu reductor que impide la comprensión humana:

“el modo de pensar dominante reductor y simplificador aliado de mecanismos de incompreensión el que determina la reducción de una personalidad múltiples por naturaleza a una sola de sus rasgos. Si el rasgo es favorable, habrá desconocimiento de los aspectos negativos de esta personalidad. Si es desfavorable, habrá desconocimiento de sus rasgos positivos, En ambos casos habrá incompreensión (Morin, 1990, p.60).

En otras palabras, con respecto a la muestra de la investigación los estudiantes que carecen de asertividad son reducidos por sus aspectos negativos (estilo agresivo), si se porta mal o comete un error, no hay disposición a la reflexión y dialogo por parte de los auxiliares que solamente notifican en las agendas la llamada de atención. Esta situación es analísada y comparada desde los personajes y situaciones del cortometraje Brige, pero para efectos de la investigación solo se selecciono imágenes impresas del cortometraje, ya que la institución no contaba con el proyector multimedia, sin embargo, estas imagenes se presento sin orden cronologico, el cual, el estudiante con ayuda de su grupo, propuso una secuencialidad teniendo en cuenta los estilos de comunicación y la asertividad que pueden presentar los personajes, posteriormente será representado a través de un drama creativo. Asi mismo, esta estrategia permite descubrir sus cualidades negativas y valorar las positivas tanto el estudiante y sus compañeros.

La apertura subjetiva

La apertura subjetiva se evidencia por la compasión y la conmiseración ante el prójimo, señala en un ejemplo que un espectador de cine simpatiza por el vagabundo Charlot, por otro lado, en la vida cotidiana uno expresa su indiferencia a los vagabundos (Morin, 1999, p. 56), Como investigador he optado para las primeras sesiones del primer módulo y para las demás sesiones contar con una actividad de ejercicios de sensopercepción, sensaciones, imaginación y emociones para desarrollar un cierto grado de empatía y comprensión por los personajes, y posteriormente aplicarlos en la lectura y la realización del drama creativo de los cuentos. por ejemplo el personaje del Pongo del cuento “El Sueño del Pongo”.

2.2.2 Fundamentos científicos.

Jean Piaget

Para comprender las características cognitivas de la muestra de estudio, se ha optado por revisar la teoría cognitiva-evolutiva de Piaget.

Las operaciones formales

Piaget señala que a los 11 y 12 años de edad: “el pensamiento formal es, por tanto, hipotético deductivo, o sea, es capaz de deducir las conclusiones que deben extraerse de simples hipótesis y no únicamente de una observación real y Esta «reflexión» es, por tanto, como un pensamiento en segundo grado: el pensamiento concreto es la representación de una acción posible y el pensamiento formal la representación de una representación de acciones posibles.” (Piaget, 1991, p.85). Con el presente taller de Drama creativo se propicia a practicar este pensamiento hipotético deductivo desde el reordenamiento de ideas para elaborar el drama creativo de un cuento o sea otro estímulo motivador, incluso proponer diálogos entre los personajes; así como: se utilizó el cortometraje Bridge de Thian Chian Tey (Productions, 2010)

Por otro lado, la justicia retributiva en los niños (Piaget, Jean, 2003)

Este tipo de justicia se basa, a parte de una estricta igualdad, tener en cuenta las intenciones y las circunstancias de cada persona y no en la materialidad de las acciones... Y que la práctica de la cooperación entre niños y el respeto mutuo desarrolla un sentimiento de justicia y la organización de valores morales (Piaget, 1991. Pp 78)

Es decir, la práctica de la cooperación entre niños y el respeto mutuo al igual que los derechos asertivos: brindar y recibir elogios de los compañeros y expresar las ideas y opiniones de los demás, son indicadores que surgen en la realización del Drama creativo y en especial de la dinámica de grupo llamada Guerrero y Dragón, el cual, se pone en práctica la cooperación de los integrantes de ambos roles para aplicar estrategias y defender su personajes sin llegar hacer uso de la comunicación agresiva.

Lev Vygotsky

Vygotsky en su libro Pensamiento y lenguaje; definió la zona de desarrollo próximo como: “La investigación muestra sin lugar a dudas que lo que se halla en la zona de desarrollo próximo en un estadio determinado que se realiza y pasa en el estadio siguiente al nivel de desarrollo actual. En otras palabras, lo que el niño es capaz de hacer hoy en colaboración será capaz de hacerlo por sí mismo mañana” (Vygotsky, 1962, p.245). El presente fundamento planteado por Vygotsky, es aplicado en la investigación teniendo en cuenta que los estudiantes de primer grado de secundaria cumplen con los doce a catorce años de edad y en su mayoría vienen de provincias, provenientes de diversas culturas, lo cual, a los estudiantes que se comunican asertivamente, una minoría, se les dará el reto de guiar a grupos de cuatro o cinco estudiantes para el desarrollo de ejercicios dramáticos preparatorios, previa realización del Drama creativo.

Neurociencia y educación

La neurociencia aporta desde su relación con la educación, (Salas, 2003), en las palabras de Hart (1983) afirma que “un cerebro libre de amenazas tendría mejor desarrollo en el aprendizaje”. Esto quiere decir, para la aplicación de la investigación, hay que procurar disminuir rasgos de tensión entre los estudiantes brindándoles la oportunidad de interactuar entre ellos para la planificación de su Drama creativo, sin tener el temor de equivocarse y mucho menos predisponerse a la crítica de los compañeros, en otras palabras, practicar los derechos asertivos: derecho a equivocarme o a tener una idea distinta a los demás y a la vez practicar el derecho a elogiar el esfuerzo del estudiante que se equivoco sugiriendo mejoras y la valoración del esfuerzo, siendo esta un feedback permanente entre los estudiantes.

La neuroeducación es la disciplina que integra a la educación, el desarrollo neurocognitivo y la psicología, cuyo aporte significativo es en la enseñanza-aprendizaje desde el cerebro. (Morris Ayca, 2014). Por otro lado, la neuroeducación se sustenta en ocho componentes: Plasticidad cerebral, emociones, atención, memoria, cuerpo y mente, el juego y las nuevas teorías, creatividad y artes, y el cerebro social. (Guillén, 2014).

Estos componentes, han aportado en la investigación la relación de los ocho componentes de la neuroeducación y las variables dependiente e independiente, de la siguiente manera:



Figura 1 Relación directa de los componentes sobre la variable dependiente Asertividad como habilidad social (Guillén, 2014).

La plasticidad cerebral es aquella adaptación estructural del sistema nervioso para un aprendizaje nuevo, y la expectativa como aprendizaje a mejorar la asertividad de los estudiante, incluyendo los derechos asertivos.

El cerebro social compuesto por “neuronas espejo” se activan cuando un individuo imita una acción de otro individuo, no se enfatiza el movimiento sino, la funcionalidad que se da en el cerebro para mover una parte del cuerpo, en otras palabras, se activa esa funcionalidad en el imitador del movimiento (Abarca, 2017). Por ello, en la aplicación de la prepreuba se ha diseñado juego de roles y ejercicios dramáticos donde se aplica la imitación, desde un estudiante que propone un movimiento y otro estudiante imita. Y como variante sugiere y añade emociones gestuales y en algunos casos jugando con máscaras.

A continuación, la relación de seis componentes de la neuroeducación y la variable independiente: Drama creativo.

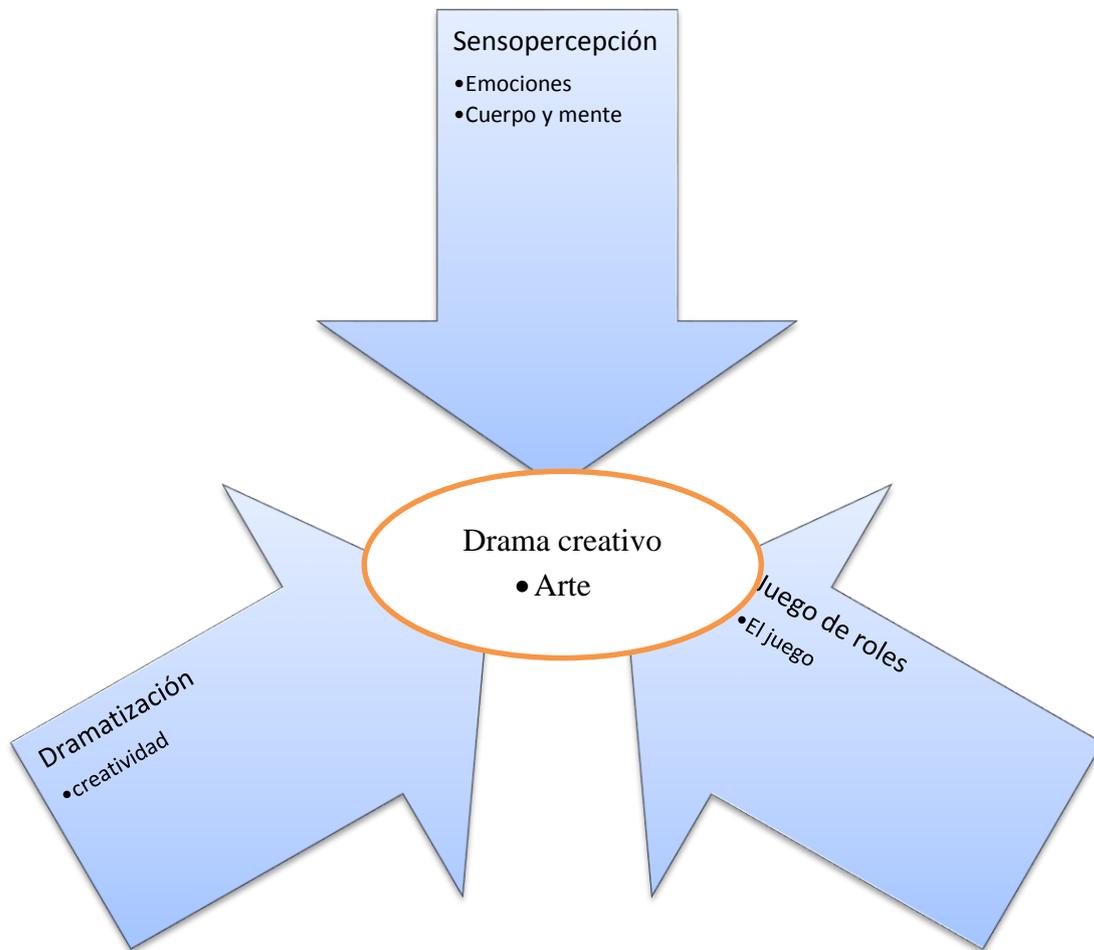


Figura 2 Dimensiones propuestas por el cerebro social y su relación con la variable independiente: drama creativo (Abarca, 2017).

Aprendizaje y la emoción.

El aprendizaje y el procesamiento de información empieza por la recepción de los estímulos sensoriales y los sentidos, que redirigen la atención a una extracción significativa para la transferencia de la memoria de corto o largo plazo y que las emociones por su carga significativa predominan la estabilidad de la memoria de corto o largo plazo (Pease D., Figallo R., & Ysla A., 2015). Por ello, las emociones propiciadas en el taller es efecto de una selección y diseño de estrategias pedagógicas y actividades dramáticas para favorecer en los

estudiantes la expresión de emociones y que se puede evidenciar con el primer componente de la variable independiente: sensopercepción.

2.2.3 Fundamentos pedagógicos.

2.2.3.1 Normativas del Diseño Curricular Nacional.

El Diseño Curricular Nacional (2009) se argumenta dentro de los principios pedagógicos del estudiante para el 2025:

“Principio de necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes: han de propiciar interacciones ricas, motivadoras y saludables en las aulas; así como situaciones de aprendizaje adecuadas para facilitar la construcción de los saberes, proponer actividades variadas y graduadas, orientar y conducir las prácticas, promover la reflexión y ayudar a que los estudiantes elaboren sus propias conclusiones, de modo que sean capaces de aprender a aprender y aprender a vivir juntos” (p.18).

Este principio es esencial para la investigación ya que, el taller se basa en el estilo de comunicación asertiva de los estudiantes ya que las estrategias didácticas y actividades dramáticas van orientadas a la expresión asertiva y la reflexión de los derechos asertivos de los estudiantes, por lo tanto, antes de la aplicación se planifico y se seleccionó una serie de estímulos motivadores: cuentos y dinámicas que permitan esa diálogo y reflexión de los personajes que presentan características de los estilos de comunicación: inhibido, agresivo y asertivo; que posteriormente, sean representado estos roles o personajes en el drama creativo, así mismo, los estudiantes elaboran sus propias conclusiones para comunicarse con el estilo saludable: asertividad.

El Diseño Curricular Nacional puntualiza como competencia en la expresión artística del VI ciclo:

“Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia” (DCN, 2009, pp.372)

Los estudiantes que conforman la muestra de la investigación se ha observado que realizan y ejecutan individualmente productos de artes visuales como: pintura de paisajes, dibujos collage. Pero cuando se ejecuta ejercicios o dinámicas de grupos los estudiantes al agruparse pierde el sentido de cooperación, coordinación, olvidando sus normas de convivencias. Por ello, antes de aplicar la investigación se realizó un diagnóstico para comprender que actividades o juegos pueden realizar cooperando entre compañeros, conociendo y aplicando los derechos asertivos como normas de convivencia, el cual se aplica en la primera y segunda unidad de aprendizaje significativo.

Leyes de Educación

LEY N° 29719 Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas:

En el artículo 1, Objeto de ley, se indica: “La presente Ley tiene como objeto establecer los mecanismos para diagnosticar, prevenir, evitar, sancionar y erradicar la violencia, el hostigamiento, la intimidación y cualquier acto considerado como acoso entre los alumnos de las instituciones educativas”. Por ello, la aplicación del taller propicia una prevención y evitar los rasgos de una posible violencia en el aula.

Artículo 8. En los Principios de la educación, se indica: “la creatividad y la innovación que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura.

Artículo 9. Fines de la educación:

a) Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento.

En la constitución política del Perú, artículo 14, se indica: La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad (Constitución Política del Perú, 2015).

2.2.3.2 Corrientes pedagógicas.

Las cuatro tendencias de la pedagogía teatral

García Huidobro clasifica cuatro tendencias de la pedagogía teatral para el desarrollo de la persona:

- a) Tendencia Neoclásica: se caracteriza por mantener la técnica del arte teatral para el oficio del actor, se inclina a la teoría y práctica para desarrollar la expresión corporal, vocal y emocional, explotando su talento de estudiante artístico teatral.

- b) Tendencia del progresismo liberal: tiene como finalidad el desarrollo afectivo, su creatividad, evocar sus emotividad y expresividad a través del juego teatral.
- c) Tendencia radical: los monitores y pedagogos asumen desde una perspectiva radical el cambio del sistema social a través del rol político-cultural del teatro, donde son partícipe de problemas sociales.
- d) Tendencia al socialismo crítico: a diferencia de la tendencia neoclasista (que busca el desarrollo del artista profesional) parte del desarrollo de expresar la emotividad, asume el estudiante su rol social y crítico con el teatro. (García-Huidobro, 1996, p.16).

La mayoría de las escuelas estatales no logra desarrollar capacidades expresivas como: comunicar sus ideas, pensamientos y emociones, porque los docentes sobrevaloran mas la realización de un producto artístico plástico en concreto, descuidando su desarrollo social entre compañeros y que se puede alcanzar a través del arte dramático de manera sistematizada. Es por ello, que la presente investigación se orienta a la tendencia del progresismo liberal, en desarrollar . Por ello, el taller de Drama Creativo tiene como componente el desarrollo de la --sensopercepción--, siendo un proceso que permite la recepcionar estímulos físicos del exterior provocando sensaciones y emociones a través de dinámicas y juegos sensoperceptivos permitirá encontrar su expresión espontánea para asumir roles durante la realización del Drama Creativo.

Pedagogía de la situación

Se ha considerado revisar y solidificar la investigación con la pedagogía de la situación (Barret G. , 2009), la cual se define: como aquella pedagogía que afronta y se caracteriza por ser: lúdico expresivo, el presente en el aquí y ahora, valorando la calidad

humana de los estudiante: la convivencia, la libertad de la divergencia, dinámica y que permite el cuestionamiento y la profundización, la acción y el afecto; la cual se compone de 7 variables:

1. El espacio: dado el lugar donde los estudiantes conviven y se relacionan, la sala de clase es un ambiente fomenta la libertad.
2. El tiempo: es aquella sensación temporal y que dinamiza a la situación, lento o rápido de las situaciones que convive el estudiante en el aquí y ahora, es decir, el tiempo que le toma un exámen, la hora de recreo.
3. Pedagogo: aparte de que se caracteriza por quien propicia el aprendizaje, su visión científica, y la capacidad de estructurar su programa educativo, es aquella persona que utiliza sus signos verbales, no verbales y paralingüísticos como medio de relación con el educando.
4. Individuos y el grupo: son los educandos que ejercen la acción y voz para inducir el contenido que suele desviarse constituir en la situación, por ello, el docente es capaz de escuchar y observar para plantear temas específicos para ser tratados de acuerdo con su realidad.
5. Vivencia o contenido: definida como la adquisición de estos elementos en el espacio y tiempo de la clase o taller y que son parte de una estructura pedagógica con relación a la situación educativa, en efecto, se determina una vivencia colectiva y por ello, es la variable más importante. Además se incluye la retroacción como evaluación las diferencias individuales al finalizar el taller. (Alvarez-Uria, Camino, Tresserras , & Zelaieta , 2014, pp. 222).

El desarrollo psicosocial

Bordignon en el artículo El desarrollo psicosocial de Erick Erickson. El diagrama del adulto, cita a Erikson manifestando en su estudio, el Estadio: identidad versus confusión de roles – fidelidad y fe– Adolescencia: de 12 a 20 años, señala:

- a) Identidad psicosexual centrada en la lealtad, amor y comprensión ante una persona.
- b) Por conjunto de valores (políticos o espiritual) identificado unos a otros.
- c) La Identidad psicosocial por la inserción en movimientos o asociaciones de tipo social.
- d) La identidad profesional por la selección de una profesión con poder de dedicar sus energías y capacidades de trabajo y crecer profesionalmente.
- e) La identidad cultural y religiosa en la que se consolida su experiencia cultural y religiosa, además de fortalecer el sentido espiritual de la vida. Bordignon (2005),

Otras características asociadas a la relación social que persigue el adolescente son la identificación afectiva, cognitiva y comportamental con aquellos que forman parte de su entorno, así mismo, buscará relaciones de confianza, la fidelidad y la estabilidad, en otras palabras, busca identificarse con modelos de líderes ajeno al parentesco familiar e identificándose muchas veces con sus compañeros. Como también el interés de una ideología o doctrina que se enfrente a la industrialización y la globalización. La fidelidad y la fe permiten la construcción de la identidad en esta etapa. Por lo tanto el proyecto de vida va surgiendo por el equilibrio entre la identidad y la confusión; elevándolo a nuevos estadios, en la profesión, el amor la cultura. Las entidades institucionales cumplen una importante función que estimula en el adolescente, las ideologías culturales, políticas y religiosas; el proyecto de vida, tanto profesional e institucional. (Erikson, 1974, pp.71-72)

Laurence Kohlberg

Kohlberg (1992), en su libro *Psicología del desarrollo moral*; clasifica los niveles de la moral, en la muestra investigada se ha demostrado en el diagnóstico y a inicios de la aplicación de la investigación el estadio 1 del nivel pre convencional que se caracteriza en el temor al castigo o sanción y por lo tanto, deben ser obedientemente ante una sanción o desaprobación a las evaluaciones, por otro lado, el estudiante que no acepta cumplir con sus obligaciones se muestra desafiante ante sus compañeros o profesores cuando se les exige disciplina (p.80).

Es por ello, que se ha visto considerar los estadios de la moral de Kohlberg, ya que guardan relación el temor al castigo o sanción con la actitud inhibida y las actitudes desafiantes y egocéntricas guardan relación que no se dan ante al temor al castigo demuestran el uso de la comunicación agresiva.

Enseñanza expositiva

Woolfolk en las palabras de Ausubel describe a la enseñanza expositiva como la presentación de organizadores con contenidos nuevos que se aprenderá y la aplicación de la semejanza y diferencia de ejemplos concretos que presenta el profesor, permitiendo el estudiante discriminar y adquirir nuevos conocimientos a partir de la comparación y la diferenciación (Woolfolk, 1999). Durante la aplicación del Taller de Drama Creativo, no se elaboró precisamente organizadores como indica la enseñanza expositiva pero en la etapa de la retroalimentación se otorga un tiempo para comparar y diferenciar los cuentos que se dramatizan y se cuestionaban las imágenes dadas de situaciones donde personajes de animales discutían para ser identificadas los estilos de comunicación y la diferenciación se daba entre lo dramatizada y las situaciones de convivencia escolar.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 Drama Creativo.

Para conceptualizar el Drama Creativo se ha revisado las siguientes fuentes bibliográficas:

Pascal (1999), en su libro *Multiartes*, define sobre el drama creativo que:

“El drama creativo es un proceso. No pretende convertir a los estudiantes en actores, pero sí animar a los niños a explorar, a crear y comunicar sus ideas y sentimientos a través de la acción dramática. El drama creativo requiere que los niños escuchen, interpreten y ordenen las instrucciones verbales y los eventos literarios” (Pascal, 1999, p. 95)

Por otro lado, el drama creativo es una improvisación no expuesta a un público. Se desarrolla por un líder que propicia en los estudiantes la imaginación, promueve la reflexión sobre las experiencias vivenciadas e imaginarias. El drama creativo rescata en los niños el juego creativo y espontáneo, se tiende a utilizar técnicas de teatro para crear experiencias de aprendizaje en los participantes (Youthstages.com, 2001). De esta manera, se destaca para la investigación, la búsqueda de la espontaneidad de los estudiantes para realizar el Drama Creativo.

Para Mantovani y Navarro (2013) define a la dramática creativa como el juego teatral donde se involucra una estructura dramática un argumento breve de diálogos improvisados compuesto por los estudiantes en sub grupos para presentarlo entre compañeros desde situaciones planteadas y guiadas por el docente para propiciar el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente de los estudiantes, además que existe la intención de valorar roles técnicos teatrales. (Navarro & Mantovani, 2013, p. 25). La dramática creativa es

entonces aquella estructura dramática dada a las situaciones planteadas por el docente hacia los estudiantes que propicia el desarrollo de la creatividad y su pensamiento divergente, pues es esencial para la aplicación de la presente investigación, sin embargo, no se ajusta la intención de formar los roles técnicos teatrales (autor, escenógrafo, espectador y director), ya que los estudiantes que conforman la presente investigación no presentan las características de los estudiantes que desarrolla la dramática creativa como señalan los autores, es decir: estudiantes que siguen las instrucciones, dialogan entre compañeros hasta agotar propuestas. Del mismo modo, para Reyzábal una dramatización se suele dar por la representación de papeles de su entorno y de situaciones que convive día a día, pero no se repite la dramatización y que existen siempre un grupo de estudiantes que aportaran el rol de crítico hasta un cierto tiempo para intercambiar papeles entre estudiantes que actúan y estudiantes críticos (Reyzábal, 2001, p.215). Tal como se ha aplicado en la presente investigación por medio de subgrupos de cinco estudiantes y que ha resultado satisfactoriamente ya que permite ejercitar la retroalimentación entre estudiantes luego de realizar ejercicios de sensorio percepción, juego roles y el drama creativo.

Por otro lado, Bullón (1989), en su libro Educación artística y didáctica del arte dramático, el drama creativo se define:

“Es un proceso de dramatización espontánea, improvisada e inmediata, una motivación determinada. Responde a la sensibilidad, imaginación, flexibilidad, de los intérpretes quienes recurren a sus propias expresiones tanto vocales como corporales. Es un proceso creativo. El participante no memoriza líneas de texto alguno; sus movimientos y desplazamientos no obedecen indicaciones de un director. Por el contrario, usa sus medios de expresión de manera

original, creativa e inclusive tiene libertad para crear los recursos materiales que pueda necesitar.” (p.91)

Que para efectos de la investigación se ha operacionzaliado el Drama Creativo de la siguiente manera: Es un proceso de dramatización espontánea, improvisada en respuesta de un estímulo motivador o inductor determinada. Responde a la sensibilidad, imaginación, flexibilidad, de los intérpretes quienes recurren a sus propias expresiones, tanto vocales como corporales, sin memorizar guiones ni requerir de un público externo al aula.

El método del Gisele Barret

Barret (1991) presenta cinco inductores que desarrolla el drama creativo en la expresión dramática: objeto, la imagen, el sonido, el personaje y texto. Es así que la progresión de los inductores tiene como desarrollo los inductores propios de la investigación:

1. El objeto: aquel inductor manipulable o palpable que facilita la expresión y la imaginación desde el aislamiento y su funcionalidad. Como las telas de un solo color, bastones, sombreros que permitieron hallar nuevos uso en la etapa preparatoria al Drama Creativo.
2. La imagen que representa objetos, lugares hasta personajes, que en especial, se seleccionó situaciones donde entablan conversación con estilos diferentes de la comunicación: inhibido, agresivo y asertivo. Para el desarrollo de la tercera unidad del taller, se seleccionó una serie de imágenes sin secuencia cronológica para la construcción de historias de los estudiantes.
3. El sonido: propicia la interrelación del espacio y tiempo, la expresión corporal. Con ayuda de un radio parlante se proyectó bandas sonoras para el acompañamiento de las dramatizaciones.

4. El personaje: es la suma de todos los inductores. Y para efectos de la investigación, fueron los mismos estudiantes que seleccionaron sus propios inductores.
5. El texto: es aquella composición en diálogos que surge por parte de la improvisación y creación de los participantes.

Por otro lado, para Bullón (1989), son considerados como estímulos motivadores para la realización del Drama creativo y que para el aporte del Barret permite a la investigación clasificar la variedad de estímulos motivadores para los ejercicios dramáticos y ejercicios de sensopercepción. Sin embargo, los cuentos vendría ser un inductor o estímulo motivador esencial para el drama creativo que esta compuesto por el quinto inductor: personaje; y su carácter moral.

2.3.1.1 Origen del Drama Creativo.

Según Randall, G. (1967), en su revista académica Opinión, argumenta sobre los orígenes del Drama Creativo:

El autor considera cuatro elementos importantes de la actividad dramática en la prehistoria:

- Los artistas y líderes emergen y por otro lado la comunidad no pierde su esencia.
- Las representaciones sobre ritos mágicos son atrapadas por la audiencia.
- La práctica de estas representaciones es estimulada en otras formas como la danza, vestuario, maquillaje, la poesía, la pintura, la talla y la escultura.

- Las sociedades evolucionan, desprendiéndose de una connotación mágica permitiendo la liberación emocional y la expresión física. (pp. 35).

2.3.1.2 Importancia del Drama Creativo.

Una de las importancias del Drama Creativo es la flexibilidad de no memorizar un texto ante la dramatización, permitiendo desarrollar una intuición por las acciones que se ejercen los personajes dentro de un estímulo motivador, además permite que el estudiante utilice recursos, como objetos, para el Drama Creativo. También permite el desarrollo hipotético de los estudiantes para cuestionar los conflictos que puedan surgir en el Drama Creativo (Bullón, 1989, p. 91)

Volviendo a Randall (1967), el drama creativo propicia habilidades como la imaginación, creatividad del niño, la apreciación por la interpretación; desarrolla la confianza y mejora las relaciones de su entorno, proporciona oportunidad de esfuerzos compartidos y el juego e imitación de personajes ficticios de televisión o cine sin limitaciones.

2.3.1.3 Características del Drama Creativo.

Como ya mencionó Randall, G. (1967), sobre cuatro elementos en que surgen y toman forma a cuatro características: la ausencia del público, se asocia con otras artes, la liberación emocional y asociada a la expresión física. Así mismo, enfatiza el no memorizar textos, pero que pretende recordar algún texto si fuera necesario.

De esta manera, el drama creativo toma su dirección en la escuela secundaria con las siguientes características:

- No contar con un público externo a los estudiantes.
- Eliminar lo excesivo de vestuario y escenografía.
- La participación de todos los estudiantes.

- El juego de roles es permitido solo en las primeras etapas del drama creativo (Randall, 1967, p.36).

De igual manera, Bullón (1989) no considera un texto definido, sino un texto espontáneo propuesto por los estudiantes. Además, Bullón considera a trabajar en el drama creativo: los elementos de la obra dramática (personajes, situación, tema, diálogo, acción o argumento) y la estructura dramática (presentación, conflicto, crisis, clímax, desenlace y conclusión) a su vez se diferencia de la improvisación por tales características. El Drama Creativo, en secundaria, debe tener un énfasis por las cualidades literarias, en especial los cuentos de contexto cultural, de valores espirituales, elementos románticos, idealismo, y que el énfasis a dramatizar son conflictos relacionados al hogar, escuela y comunidad. Los cuentos contienen paralelamente situaciones simbólicas o fantásticas de la vida y su problemática social, teniendo en cuenta dos aspectos: los mitos explican los orígenes y los cuentos la relación o problemas de los hombres (Reyzábal, 2001, p. 333). Del mismo modo, el taller de drama creativo está basado en cuentos del folclore peruano y, como: El sueño del pongo, El torito de piel brillante (Arguedas, 2005). y La misión del picaflor,

2.3.1.4 Desarrollo de actividades preparatorias y actividades dramáticas para la preparación del Drama Creativo.

Para la presente investigación, se ha considerado oportuna contar con las siguientes actividades preparatorias y actividades dramáticas para la realización del drama creativo.

Los juegos de sensopercepción: son una serie de ejercicios dramáticos que enfatizan la el ejercicio y la repetición a través de su imaginación en un situación dramática provocando la reflexión y expresión de sus emociones desde sus sentidos (Bullón, 1975, p.38). siendo esta actividad preparatoria importante para desarrollar en la primera unidad de aprendizaje significativo.

Juego de roles: Para Bullón (1989, p.74) denomina el rol dramático en dos tipos: es un instrumento utilizado por los psicólogos y educadores para detectar las relaciones interrelaciones inapropiadas y proponer cambios positivos para dichas relaciones, por otro lado, se designa así al rol que asume el estudiante en la dramaización con el fin de vivenciar caracterizaciones. De igual manera, el juego de roles forma parte de los conocimientos del Diseño Curricular Nacional que el estudiante vivencie antes de pasar por el Drama Creativo (DCN, 2009, p. 376). Es por ello, que esta actividad dramática y componente de la variable independiente se articula para el desarrollo del aprendizaje en diversas sesiones del taller.

En consecuencia, se pretende forjar buenas relaciones entre los estudiantes haciendo uso de la comunicación asertiva mediante el drama creativo.

2.3.1.5 Diferenciación y secuencialidad de las actividades dramáticas para desarrollar el drama creativo.

Las actividades dramáticas que se ejercen para desarrollar el drama creativo se tiene en cuenta el orden lógico y gradual, a su vez, considerando las características biopsicosocial del educando y sus problemas de interrelación.

2.3.1.6 Actividades rítmicas y musicales.

Estimular a los estudiantes con modelos rítmicos y sonoros de tal manera de interpretar con el cuerpo y sus movimientos, efectos y cualidades de sonidos invitándolo a argumentar sus emociones o pensamientos, producto de la imaginación por el estímulo musical. Estas actividades van desde lo más simple a lo complejo, como ejercicios de reconocimiento y uso de los cinco sentidos, el juego dramático, ejercicio dramático, ejercicios de pantomima, improvisación, dramatización creativa y cerrando con el drama creativo.

2.3.1.7 Ejercicios de reconocimiento y el desarrollo de la sensopercepción.

Se busca ejercitar el uso de sus cinco sentidos mediante estímulos concretos, reales para luego revivir la experiencia, la cual, se evoca desde la imaginación o alguna situación dada. Si el fin es de ejercer dicha manifestación de sus emociones brindado por objetos imaginarios y que sean visibles, estos juegos serán considerados como ejercicios, cuyo fin es mejorar la percepción, sensibilidad y expresividad.

2.3.1.8 Juegos y ejercicios dramáticos en la etapa de preparación para el Drama Creativo.

Actividades dramáticas que se desarrollan durante la narración o en la dramatización en sí: Bullón (1975) define a los juegos dramáticos como: “son aquellos en los que se interpreta a alguien que no sea uno, o, a uno mismo en emociones y situaciones diferentes a las del momento”. Es decir, se utiliza tipos de expresión, verbal y no verbal; la imaginación, el juego de situaciones y personajes. Los ejercicios dramáticos, también dirigidas al desarrollo de la expresión corporal o emocional, se centran en la repetición por medio de estímulos imaginarios. Algo semejante, desarrolla los Roles y actitudes o rol dramático: propicia en el educando la identificación de roles familiares, ocupacionales, y roles que desempeña improvisando sobre situaciones dadas (Bullón, Educación Artística y didáctica del arte dramático, 1989, p. 50). El juego de roles como actividad dramática pertenece como contenido del Diseño Curricular Nacional (DCN, 2009, p.376) y por ello, a lo largo del Taller, se a denominado el juego de roles a una de las tres dimensiones de la variable independiente. Ya que permite la exploración y la personificación de roles y así, facilitar la caracterización de personajes que se hallen en los estímulos motivadores o inductores.

2.3.1.8.1 Improvisación.

Es creación inmediata de una escena hablada, breve, donde se incluye personajes temas o situaciones de la vida diaria. Se utiliza de manera individual, grupal o también con títeres.

2.3.1.8.2 *Dramatización creativa*

Es la actividad que realizan los niños en forma espontánea e improvisada, donde la narración cobra vida actuándola. La narración motivadora es entendida como el elemento que motiva a actuarla, como puede ser, el cuento, una historia, la literatura, fábulas, poemas, imágenes o una pieza musical. La actividad se ejerce desde sus propias propuestas de personajes o situaciones. Sin utilizar textos escritos y mucho menos memorizar, en ese caso, quiere decir que se propicia una valoración de la acción a desarrollar para llevar a cabo la dramatización, y que para efectos de la investigación, se ha considerado llamarla simplemente dramatización, por ser creativa por naturaleza (Bullón, Drama y creativo, 1990, pp. 13). Siendo la ejecución y representación final para presentar el drama creativo, es considerado como último componente del drama creativo.

2.3.1.9 *Valores formativos.*

El Drama Creativo tanto como el teatro permite desarrollar ciertos valores formativos como:

Brindar la oportunidad de escape emocional por medio de situaciones imaginarias, no reales, de tal manera que tendrá que explorar el control emocional.

- Permite ganar seguridad, capacidad de expresar y crear con pensamiento independiente.
- Permite desarrollar una sensibilidad social, la exploración de sentimiento y pensamientos de otras personas que reflejan problemas en otras personas.
- Ubica al estudiante en situaciones que les permita realizarse individualmente.
- Explora el sentimiento del logro en el estudiante.

- Incentiva el gusto por el trabajo cooperativo de grupo, la observación, el análisis, intercambiando ideas y dramatizando. (Bullón, Hacia una personalidad creativa, 1975)

2.3.1.10 Material de motivación en el drama creativo.

Este material puede ser: poesía, cuentos, canciones, fotografías, cuadros, anécdotas, etc. Debe ser auténtico, previamente seleccionado. En consecuencia, no se limita el reconocimiento de otras áreas curriculares por medio del material que se estimula, puesto que dicha relación que hace el estudiante permite desarrollar su valoración crítica y moral, entre lo malo y lo bueno. (Bullón, Hacia una personalidad creativa, 1975)

En consecuencia, los cuentos son uno de los materiales principales que hace posible la realización del Taller de drama creativo, por ello, es necesario identificar las características para su ejecución y son:

- Tiene que contener un conflicto central.
- Una acción clara y que se desarrolla.
- Personajes que se inclinen como reales.
- Situaciones que permitan crear diálogos espontáneos.
- Temas de interés de los educandos.
- Oportunidad para reflexionar y superar los desajustes sociales.
- Posibilidades de aumentar la comprensión humana.(Idem)

De acuerdo con la edad de 10 o 11 años a más para algunos casos de la muestra de investigación, los cuentos son del periodo realista, puesto que los personajes históricos o legendarios son sus preferencias, el contenido moral y espiritual, el poder físico. Para los estudiantes de 12 a 14 años, se asume el rol dramático o juego de roles para dramatizar sus problemas social: escuela, comunidad y amistades a través de cuentos, mitos de índole

espiritual y moral porque el vocabulario es más amplio, aumentando su expresión con libertad (Bullón, 1989, p.100).

2.3.2 La Asertividad como habilidad social.

Para efectos de la investigación se ha revisado las siguientes definiciones: entre Habilidades sociales y habilidades comunicativas.

Las habilidades comunicativas derivan de la comunicación eficaz cuyos componentes destacan en tres actitudes de un comunicador: La asertividad y proactividad (escucha activa). (Castelló, 2013)

- La escucha activa es aquella capacidad que permite escuchar y entender a un emisor desde su punto de vista. Sin embargo, existen factores que impiden esta capacidad:
 - Atención dividida, cuando la atención se halla ocupada en otra acción y se crea la incomodidad desde oyente y el comunicador.
 - Atención en nosotros mismos, cuando el oyente se esfuerza en escuchar, cuestionándose en el cómo hacer para escuchar.
 - Pretender escuchar, cuando se evidencia con señales que denote que escuchamos al comunicador, sin embargo nuestra atención está centrada en problemas personales (Idem).
- La asertividad, es una conducta o actitud que implica la expresión de sentimientos, necesidades, derechos legítimos, sin amenazar, evitando la violación de derechos de los demás. (Idem).

Por otro lado, las habilidades sociales son una serie de destrezas que ejerce la persona para relacionarse y comunicarse manifestándose en capacidades, competencia, actitud frente a un intercambio con los demás. (Dirección General de Promoción de la Salud, 2005) Para Cano, las habilidades sociales varían de acuerdo con el marco cultural o situacional donde el

individuo concibe reglas de actuación (Cano, 2010), mientras que Sánchez, define a la asertividad es la capacidad de transmitir deseos, opiniones y creencias demostrando respeto a los demás, incluyendo situaciones donde se encuentra enfrentado y que a su vez forma parte del desarrollo de la personalidad para logra una adecuada socialización (Sánchez, 2016, p. 14). De igual manera, Roca, asume que la asertividad es una parte esencial de habilidades sociales, siendo una actitud que demuestra sus derechos y la expresión de sus ideas, pensamientos y emociones frente a los demás sin mostrar inhibición o agresividad. Sobre la definición de Roca se valora la denominación al estilo de comunicación inhibida para la comunicación pasiva que denominan otros autores, ya que la palabra pasiva provocaba nuevas situaciones de burla, en los estudiantes partícipes de la investigación. (Roca, 2014, pp. 9-11)

Y para efectos de la investigación aplicada, se operacionaliso en la Asertividad como habilidad social, es una habilidad que usa el educando para expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos, en base a los derechos asertivos para evitar actitudes inhibidas o agresivas, interactuando con su entorno.

2.3.2.1 La asertividad y otras habilidades sociales.

La asertividad pertenece a una serie de constructos de capacidades que son valorados para el desarrollo de la investigación: la autoestima, inteligencia emocional y empatía.

(ídem.)

- La autoestima: es una actitud positiva que demuestra una felicidad sana con uno mismo.y que implica autoconocerse, autoaceptarse, la visión del yo, atender necesidades físicas y psicológicas.

- La inteligencia emocional es aquella capacidad que maneja y comprende la emociones de los demás como así mismo, haciendo uso de la comunicación eficaz.
- La empatía: es una capacidad donde la persona asume los puntos de vista de los demás como en su lugar, incluso asimilando los sentimientos (ídem).

2.3.2.2 La comunicación asertiva.

Es un estilo de comunicación que permite expresar directamente lo que se desea, con honestidad, considerando los sentimientos y creencias de los demás sin tener que sacrificar sus futuras relaciones. Así mismo, el uso de este estilo desarrolla habilidades para escuchar, se mantiene flexible según la situación, denotan buena autoestima, no se sienten inferiores o superiores de los demás y mantienen una sensación de autocontrol. (Galain, Viera, Dapuzo, & Varela, 2015, p. 30). Para La Rotta, es una habilidad comunicacional, es decir, que pretende expresar los derechos y exigencias de las personas al interactuar de manera adecuada y en el momento propicio (La Rotta, 2010, p. 22).

Por ello, tomaremos como un punto de partida, la importancia de la comunicación. Según Caballo, las habilidades sociales son logradas por un modelado en vivo y que resulta simbólico por la práctica de los adolescentes a través de la representación de papeles (Caballo, 2007, p. 338). Sin embargo, no se considera el método de guiones establecido psicológicamente, ya que delimita ciertas características del drama creativo; solo se considera el adoptar los roles según situaciones dadas por estímulos motivadores (poemas, imágenes y cuentos), ya que ellos, por medio del drama creativo encontrarán sus propios elementos para comunicarse asertivamente, tanto como adoptar el personaje y en la planificación para realizar el drama creativo.

2.3.2.3 *EL comportamiento asertivo.*

Para Monjas, Implica que se expresen los propios sentimientos, necesidades, derechos y opiniones, pero respetando los derechos de las demás personas (Monjas & otros, 2004, p. 16).

El comportamiento asertivo se define como la respuesta que conoce las necesidades, sentimientos y derechos, sin violarlos, tanto del que habla como del que escucha, y que intenta lograr una solución positiva y mutuamente satisfactoria que intensifica las relaciones a corto y largo plazo (Michelson, L. y otros, 1987, p. 75). La habilidad de expresar nuestras emociones y pensamientos, facilitando actuar en pro de nuestros mejores intereses y derechos, sin infringir o negar lo de los demás (Gil´Adí, 2000). Por otro lado, la asertividad es una conducta habilidosa manifestada por un usuario que expresa sus emociones, sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, derechos frente a la relación de un contexto o situación, asimismo, la asertividad es el eje que favorece la autoformación de las personas en especial de sus derechos demostrando el respeto, sin agredir ni ser agredido. (Da Dalt, 2009, p. 71).

2.3.2.4 *Los derechos asertivos.*

Los derechos asertivos se definen, como pautas para actuar con valores frente a situaciones para defender su posición sin acudir a la comunicación agresiva e inhibida (Riso, 2013, p. 55), y para Smith en la literatura especializada en Habilidades Sociales los derechos asertivos son aquello que se asume y tiene todo ser humano por el hecho de serlo (Roca, 2014, p. 54).

Zúñiga (2004) señala diez derechos asertivos básicos que se deben practicar:

- Derecho a pensar de manera propia y diferente a los demás.
- Derecho a actuar de modo diferente a como los demás desearían que actuar.

- Derecho a estar triste cuando pierde algo valioso y a enfadarse cuando sufre una agresión.
- Derecho a elogiar y recibir elogios.
- Derecho a equivocarse en algunas ocasiones.
- Derecho a hacer las cosas de manera imperfecta.
- Derecho a no saber algo.
- Derecho a decidir la importancia que tienen las cosas.
- Derecho a estar alegre cuando obtiene un éxito.
- Derecho a cambiar de opinión. (p.20)

Considerando el grupo muestra, y de acuerdo con el diagnóstico los derechos asertivos para expresar sus derechos se ha visto necesario considerar los siguientes derechos básicos:

- Derecho a pensar de manera propia y diferente a los demás.
- Derecho a elogiar y recibir elogios.
- Derecho a equivocarse en algunas ocasiones.
- Derecha a decir no.
- Derecho a decidir la importancia que tienen las cosas.
- Derecho a estar alegre cuando obtiene un éxito.
- Derecho a cambiar de opinión. (Idem)

Los derechos asertivos han motivado a construir formular los ítems e indicadores para el diseño del instrumento de evaluación, tanto para preprueba y posprueba de la investigación.

2.3.2.5 *Estilos de comunicación y sus componentes verbales y no verbales.*

Hasta el momento, hemos revisado los derechos asertivos para propiciarlos y practicarlos. Por ello, considerar la expresión de estos derechos aclara los dos estilos de comunicación: agresivo e inhibido, que se observa en la muestra de estudio. Se ha revisado el estilo de comunicación oportuna, siendo el eje de dos polos opuestos que abarcan al problema de la investigación, el estilo de comunicación agresiva o inhibida. En seguida, las características de los tres estilos (Gil´Adí, 2000).

1. El estilo agresivo: se caracteriza por demostraren los educandos el pelear, acusar, amenazar, y generalmente, pisotear a la gente sin importar sus sentimientos. La ventaja de este tipo de comportamiento es que la gente no se aprovecha de la persona agresiva. La desventaja es que la gente no quiere estar con esta persona.
2. El estilo pasivo: una persona se comporta pasivamente cuando permite que los demás se aprovechen de ella, cuando no se defiende a sí misma, y cuando hace lo que se le dice sin importar cómo se siente al respecto. La ventaja de ser pasivo es que rara vez se experimenta rechazo. La desventaja es que se aprovechan de uno, y se almacena una pesada carga de resentimiento y rabia. (Michelson, Suagi, Wood, & Kazdin, 1987).

Estos dos estilos de comunicación se han expresado en el grupo muestra durante el diagnóstico y la observación, por ello, se pretende contrarrestar dichos estilos propiciando la comunicación asertiva en los estudiantes de la Institución Educativa “Estados Unidos” del distrito de Comas.

Por otro lado, Caballo (1991), en palabras de Zúñiga (2004), describe los componentes moleculares de la asertividad en:

- La mirada: que implica el contacto ocular con otras personas.

- La expresión facial: por ser la cara el principal sistema de señales para mostrar las emociones. La conducta socialmente habilidosa requiere de una expresión facial que esté de acuerdo con el mensaje.
- Los gestos: entendidos como cualquier acción que envía un estímulo visual a un observador y comunica una información.
- La postura: la posición del cuerpo y de los miembros, la forma de sentarse, de estar de pie o de pasear, refleja las actitudes y sentimientos sobre sí mismo y su relación con los otros.
- La orientación: con la cual se expresa el grado de intimidad/formalidad de la relación.
- La distancia y contacto físico: determinado por el grado de proximidad que expresa claramente la naturaleza de cualquier interacción y varía con el contexto social.
- El volumen de la voz: un alto volumen de voz puede indicar seguridad o dominio. Los cambios en el volumen de voz pueden emplearse en una conversación para enfatizar puntos.
- La entonación: la cual nos permite pronunciar sentimientos y emociones. Poca entonación, con un volumen bajo, indica aburrimiento o tristeza. Se percibe a la gente como más dinámica y extravertida cuando cambia la entonación de sus voces, a menudo durante una conversación. (Zúñiga, 2004, p. 25).

Salm (2005), en su libro *La solución de conflictos en la escuela*, señala otro interés en la comunicación, que:

No solo es la transmisión de datos y hechos de una a otra persona, sino también la intensidad de los sentimientos y la importancia que los intereses tienen para cada una de las personas involucradas. El

buen manejo de la comunicación en situaciones conflictivas incluye la transmisión clara de hechos; la expresión apropiada de los sentimientos tanto en lo verbal, como en lo escrito y en lo corporal físicamente; el desarrollo de la confianza entre personas con la participación justa de todos; y la reducción de estrés. (p. 61)

2.3.3 Definición de conceptos.

Actor de la comunicación. Serrano (1982) denomina «Actor de la comunicación» a cualquier ser vivo que interactúa con otro u otros seres vivos de su misma especie o de especies diferentes recurriendo a la información. La comunicación, por ser una forma de interacción, supone la participación de al menos dos Actores. En la situación comunicativa, los Actores ocupan posiciones distintas y en el transcurso del proceso comunicativo desempeñan funciones diferentes.

Concienciar: es aquella capacidad que permite adquirir un conocimiento claro y reflexivo de una realidad (Real Academia Española, 2018).

Comunicación: es una cualidad racional y emocional específica del hombre que surge de la necesidad de ponerse en contacto con los demás, intercambiando ideas que adquieren un sentido.

Ego y Alter (Ídem, 1982), nombra a los actores de la comunicación dos tipos: “Cuando sea preciso tener en cuenta tales diferencias, utilizaré el término «Ego» para referirme al primer Actor que en una determinada interacción inicia el intercambio comunicativo, y «Alter» («Alteres») para referirme al Actor (o Actores) que en esa misma interacción resulta ser solicitado comunicativamente por Ego.

Juego de roles: Es la estrategia el cual, el estudiante asume determinados roles en la dramatización con la finalidad de vivenciar lo que sienten los estudiantes y reconocer las funciones de su personaje.

Pensamiento reflexivo: Estrategia que permitirá a los estudiantes revisar y analizar un problema contextual con seriedad y compromiso.

Dramatización: Es el mecanismo mediante el cual los estudiantes recrean una situación problemática analizada asumiendo roles dentro de la historia.

Patrones de violencia familiar: Son aquellos rasgos que se repiten de una generación a otra de manera conductual.

Capítulo III

Metodología de la investigación

3.1 Tipo de investigación

Esta investigación de carácter descriptiva porque busca especificar las propiedades o características del grupo investigado sometido al tratamiento o estímulo para su respectivo análisis.

3.2 Diseño de la investigación

La presente investigación contiene un diseño preexperimental, se aplica una preprueba antes de aplicar un estímulo como tratamiento a un solo grupo, y luego aplicar una posprueba al grupo (Hernandez, 2014, p.141).

Diseño del diagrama:

G Grupo de sujetos o casos

01 Aplicación de la preprueba al estímulo o tratamiento al grupo investigado.

X Tratamiento, estímulo o condición experimental

02 Aplicación de la preprueba al estímulo o tratamiento al grupo investigado.

El grupo muestra son los estudiantes de 1er grado “C” de educación secundaria (*G*) donde la aplicación de la preprueba se dio (01), para luego aplicar el Taller de Drama Cretivo variable independiente, para mejorar la asertividad como habilidad social, variable dependiente (*X*). Concluido el taller, se aplico la posprueba para analizar los datos obtenidos y contrastar la mejora (02).

3.3 Método de investigación

El método es descriptivo, por aplicarse como muestra a adolescentes del primer año de educación secundaria, el cual se observó la actitud de los estudiantes para aplicar la preprueba, luego aplicar el taller de Drama Creativo de manera sistematizada, el cual se aplicó nuevamente en la posprueba.

A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

3.4 Población y muestra

Nuestra población está determinado por estudiantes mixtos del primer grado de secundaria compuesta por las secciones A, B, C, D, de la institución “Estados Unidos” de Comas, cuyo total es 110 estudiantes.

Nuestra muestra de estudio está constituido por la sección “C” de 24 estudiantes (10 mujeres y 14 varones).

3.5 Sistema de Hipótesis

3.5.1 Hipótesis general.

La aplicación del Taller de Drama creativo, de manera sistematizada, permite mejorar la asertividad como habilidad social de los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la Institución Educativa “Estados Unidos” de Comas.

3.5.2 Hipótesis específicas.

- H1. La aplicación del Taller de Drama Creativo, de manera sistematizada, permite conocer las características de la asertividad como habilidad social de los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas
- H2 La aplicación del Taller de Drama creativo, de manera sistematizada, permite practicar los derechos asertivos en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas
- H3 La aplicación del Taller de Drama Creativo, de manera sistematizada, permite mejorar la expresión asertiva de los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas.

3.6 Variables e indicadores

3.6.1 Variable Independiente

Taller de Drama Creativo

3.6.1.1 Indicadores.

Sensopercepción: se denominó así a los ejercicios preparatorios, de reconocimiento y uso de los sentidos.

- Desarrolla la imaginación y acción a partir de estímulos sensoriales con espontaneidad.

- Facilita la sensibilidad y la expresión de emociones positivas desde su entorno escolar.

Juego de roles: denominado a la responsabilidad de asumir roles, objetos o personajes que intercambian entre compañeros en situaciones dadas.

- Facilita la expresión de ideas de los estudiantes desde el intercambio de roles.
- Facilita la expresión oral, corporal y la valoración crítica.
- Facilita la planificación y expresión de las ideas.

Dramatización: En la propuesta de Bullón, denomina la dramatización creativa como improvisación de hechos y personajes de cuentos, fábulas o poemas, imágenes, incluyéndole una trama. Por lo tanto, para efectos de la presente investigación son:

- Provoca un gusto estético por la realización de la dramatización en grupo.
- Fomenta la responsabilidad y la cooperación en grupos.

3.6.2 Variable Dependiente

La asertividad como habilidad social

3.6.2.1 Indicadores

1. Reconoce sus derechos asertivos en el aula.
2. Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros.
3. Emite y acepta críticas constructivas con respeto.
4. Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada.
5. Otorga y recibe cumplidos.
6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en situaciones dramáticas.

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el recojo de la información, se utilizó la ficha de observación y cuestionario aplicando como referencia los respectivos indicadores de la variable dependiente.

Las fichas de observación: están construidas a partir de cada actividad ejecutada en la clase lo cual consistían en responder e identificar los procesos de realización y hallar aspectos positivos con respecto a la actitud asertiva y la de sus compañeros.

3.8 Matriz de consistencia

Tabla 1

Matriz de consistencia del taller de Drama Creativo para mejorar la asertividad como habilidad social

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables
<p>General: ¿De qué manera la aplicación del Taller de Drama Creativo mejora la Asertividad como Habilidad social en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas?</p> <p>Específicos: 1. ¿Qué características de la asertividad como habilidad social presentan los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas? 2. ¿De qué manera la aplicación del Taller de Drama Creativo permite la práctica de derechos asertivos en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas? 3. ¿De qué manera la aplicación del Taller de Drama Creativo mejora la expresión asertiva en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas?</p>	<p>General: Conocer qué manera la aplicación del Taller de Drama Creativo mejora la Asertividad como Habilidad social en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas.</p> <p>Específicos: 1. Conocer las características de la asertividad como habilidad social presentan los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas. 2. Conocer de qué manera la aplicación del Taller de Drama Creativo permite la práctica de derechos asertivos en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria. 3. Conocer de qué manera la aplicación del Taller de Drama Creativo mejora la expresión asertiva en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria.</p>	<p>General La aplicación del Taller de Drama Creativo de manera sistematizada, permite mejorar la Asertividad como Habilidad social en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas.</p> <p>Específicos: 1. La aplicación del Taller de Drama Creativo de manera sistematizada, permite conocer las características de la Asertividad como Habilidad social en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas. 2. La aplicación del Taller de Drama Creativo de manera sistematizada, permite practicar los derechos asertivos en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas. 3. La aplicación del Taller de Drama Creativo de manera sistematizada, permite conocer expresión asertiva en los estudiantes del primer grado “C” de secundaria de la institución Educativa “Estados Unidos” de Comas.</p>	<p>Variable independiente Taller de Drama Creativo</p> <p>Sensopercepción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la imaginación y acciona a partir de estímulos sensoriales con espontaneidad. • Facilita la sensibilidad y la expresión de emociones desde su entorno escolar. <p>Juego de roles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar la expresión de ideas de los estudiantes para comprender el comportamiento de sus compañeros. • Facilitar la expresión oral, corporal y la valoración crítica asumiendo roles y situaciones dadas. • Facilita la planificación y expresión de las ideas de los estudiantes interactuando con sus compañeros. <p>Dramatización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Provoca un gusto estético por la realización de la dramatización en grupo. • Fomenta la responsabilidad y la cooperación en grupos, accionando con su cuerpo y vos. <p>Variables dependiente Asertividad como habilidad social.</p> <p>Derechos asertivos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexiona sobre sus derechos asertivos. 2. Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros. 3. Emite y acepta críticas constructivas con respeto. <p>Expresión asertiva</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada. 5. Otorga y recibe cumplidos. 6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.

Fuente: Elaboración propia. La primera columna tiene como contenido el problema general y específicos, la segunda columna se plantea los objetivos, la tercera columna se plantea las hipótesis y la última columna contiene los indicadores respectivos de ambas variables de la investigación.

Tabla 2

Instrumento de evaluación que corresponde a la evaluación de indicadores de la variable dependiente

		Variable dependiente: Asertividad como habilidad social																																											
Dimensiones		Derechos asertivos										Expresión asertiva																																	
Indicadores		1. Reconoce sus derechos asertivos en el aula.					2. Defiende sus propios derechos y la de sus compañeros.					3. Emite y acepta críticas constructivas con respeto.					4. Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada.					5. Otorga y recibe cumplidos.					6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.																		
Items		A. Utilizando imágenes para discriminar los estilos inhibido, agresivo y asertivo		B. Utiliza una máscara para contrastar entre sus cinco derechos asertivos y los estilos de comunicación			C. Explica y redacta sus cinco derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales		D. En su grupo manifiesta su opinión utilizando la intensidad moderada de su voz.			E. Expresa oralmente sus derechos asertivos asociando a una situación dada.		F. Reconoce los derechos asertivos de los compañeros luego de representar roles.			G. Emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros		H. Acepta las críticas sin interrumpir al compañero luego de la dramatización y utiliza la mirada como medio de comunicación.			I. Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros luego del juego corporal.		J. Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo			K. Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo.		L. Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza concluida de la dramatización.			M. Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones en juego corporal.		N. Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes asertivos en las dramatizaciones.											
Apellidos nombres		C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD
1. Aldave Giraldo, Omar Franco																																													
2. Burillo Rodríguez, David Junior																																													
3. Camargo Guzmán, Jelen Brellith																																													
4. Coolque Rico, Coraima Jhayuri																																													
5. Chambilla Choque, Brythney																																													
6. De la Torre Vázquez, Gabriela Elizabeth																																													
7. Donsyre Bravo, Lía Liseth																																													
8. Espinoza Gonzales, Jerry Alexander																																													
9. Flores Ricse, Matías Enrique																																													
10. Hinostraza Días, Juan Alejandro																																													
11. Huamani Gamboa, Gerson Samuel																																													
12. Mayta Cárdenas, Danilo Juliano																																													
13. Natividad Guillen, Pamela																																													
14. Revilla Sánchez, Gian Franco																																													
15. Ríos Espiritu, Alesandro Adrián																																													
16. Roque Tapara, Yair Cristofer Ricardo																																													
17. Roque Tapara, Yunsau Josué Henry																																													
18. Sánchez Cadillo, Flor María																																													
19. Sandoval Pérez, Madeley Brenda																																													
20. Sedano Valeriano, Alexander Oswaldo																																													
21. Silva Rivera, Rocío Alexandra																																													
22. Tapara Escandon, Romina Araceli																																													
23. Terrones Vázquez, Jhon Paul																																													
24. Torres Rodríguez, Omar Diego																																													
TOTAL																																													

Fuente.Elaboración propia. Instrumento de evaluación con su respectiva jerarquía de indicadores, ítems y escala valorativa.

Capítulo IV

Trabajo de campo

4.1 Descripción de la población y muestra

La buqueda de la muestra se debe a una motivación personal, la institución educativa me brindo los estudios de educación secundaria y desde mi adolescencia recuerdo que existía las características de una comunicación agresiva e inhibida por los estudiantes y que durante estos ultimo diez años sigue estancado en los grados de la institución educativa “Estados Unidos” de Comas.

Los estudiantes del primer grado “C” de educación secundaria esta conformada por 24 estudiantes, contando con 15 varones y 9 estudiantes mujeres han demostrado que solo un 4.2% demuestra comunicarse asertivamente hacia sus compañeros, mientras que, en el caso de los varones se tiende a comunicar en forma ofensiva tanto físico o verbal (posturas intimidatorias, volumen de voz no moderado, abundantes gestos obscenos y amenazadores, sonrisas de sarcasmo, expresión facial seria en ciertos casos, velocidad del habla rápido, tono a monótono del habla, corregir al compañero con golpes, tirar las cosas de los compañeros, entre otras). Estas características suelen ocurrir durante: las clases en el aula, el recreo, fuera de la institución, ya sea a partir del juego tosco o con la mínima intención de generar simpatía entre estudiantes, llegando a las populares citasiones para los padres. Por otra parte, en el caso de las alumnas, con un total de 11, no presentan rasgos agresivos para comunicarse, pero carecen de cierta participación en clase. En cuanto a la voz el volumen es muy débil, en algunos casos se observa el temor para ponerse de pie y responder preguntas, cuyas respuestas se quedan en un sí, no, o bien. Además no muestran estar a la defensiva y menos a la ofensiva sí un compañero la empuja o insulta, mostrándose indefensa sobre sus derechos. Estas breves características demuestran un indicio de comunicación inhibida en las

estudiantes. Como consecuencia, bajo este estado los estudiantes no atienden a las clases, carecen de sensibilidad, baja autoestima, falta de cooperación, falta de respeto, dificultando aún más el aprendizaje.

En relación con las implicancias, el interés de mejorar una comunicación asertiva y disminuir la comunicación agresiva y pasiva, se pretende trabajar el drama creativo como herramienta eficaz en la participación en confianza, la empatía, la tolerancia, la solución de problemas, fundamentar sus vivencias o incomodidades para propiciar un clima asertivo como estudiantes.

4.2 Características fundamentales de la propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica se sistematizó aplicando 4 unidades de aprendizaje significativo a lo largo del taller de Drama Creativo para mejorar la asertividad como habilidad social, a continuación se describirá brevemente las sesiones trabajadas durante el taller, así mismo, en la mayoría de ejercicios, juegos, dinámicas, cuentos, poema, actividades dramáticas planteados en el taller se han adaptado variantes para el desarrollo del drama creativo, considerando que al culminar el taller educativo ofrezca resultados medibles.

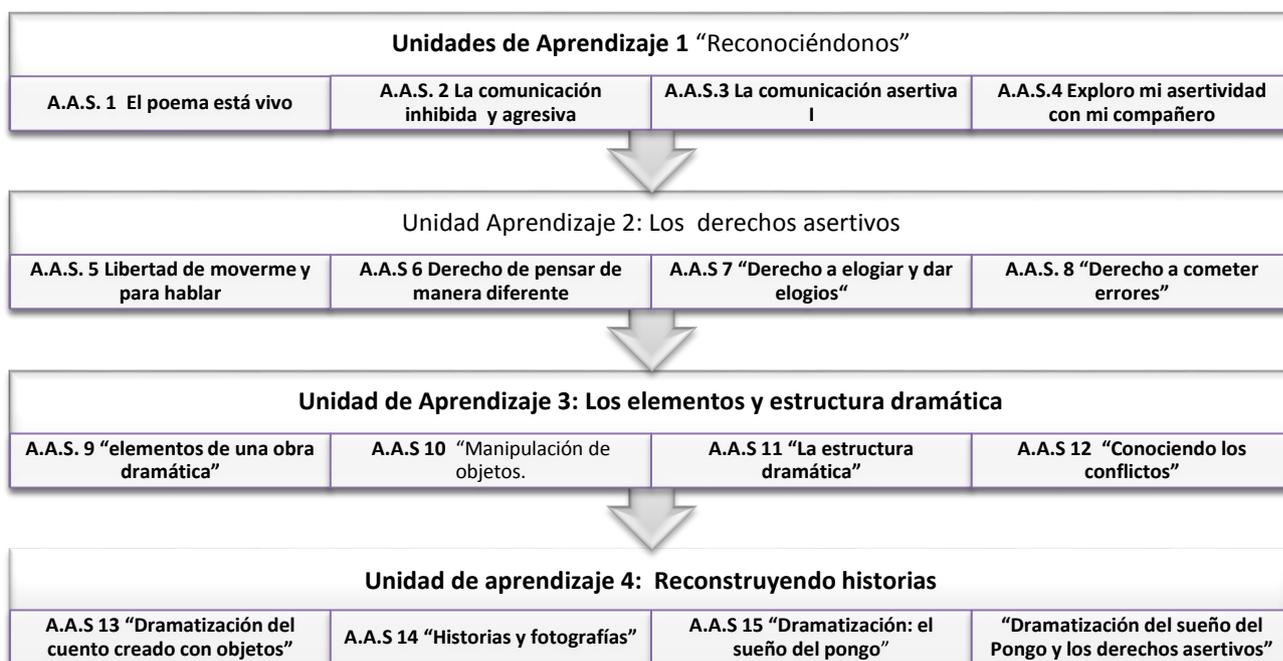


Figura 3. Elaboración propia. Estas cuatro unidades de aprendizajes significativos se desarrollan como primera unidad al reconocimiento de los estilos de comunicaciones; en la segunda unidad la practica de los derechos asertivos. La tercera y cuarta unidad de aprendizaje significativo se desarrolla el drama creativo de distintos estímulos motivadores (cuento, imágenes, dinámicas de grupo, etc.).

La primera unidad de aprendizaje reflexionar y reconocer los tres estilos de comunicación brindando una participación libre de los estudiante y brindando su elección del estilo de comunicación principal para convivir: la asertividad, ejecutando juegos y ejercicios de sensopercepción y juego de roles a través de estímulos motivadores que propician la imaginación y la creatividad.

La primera sesión: denominado “El poema está vivo” contiene las siguientes dinámicas y ejercicios preparatorios para la expresión corporal: explorando los niveles corporales alto, medio y bajo representando símbolos, fomentando la creatividad corporal; la caja sorpresa. Así mismo, se aplican ejercicios de dosificación de aire para la preparación de la voz. Finalmente los estudiantes recitarán el Poema: La montaña quemada de Lourdes García. (García, 2004)

Segunda sesión: Comunicación inhibida y agresiva. Esta sesión se ha establecido normas de convivencia para la convivencia escolar positivo para el desarrollo del taller.

También se viene desarrollando dinámicas grupales adaptadas: Carta al tío de América, para describirá a una persona imaginaria, describiendo las emociones cuyo parentesco otorgue el estudiante al tío imaginario. Después, analizarán y relacionarán las características de una persona inhibida y agresiva para comunicarse representado en un animal en especial. Luego, se leerá e identificarán los dos estilos de comunicación en el cuento de Paco Yunque (Vallejo, 1984, p. 151). Finalmente se le planteará al estudiante a través de la reflexión soluciones que se puede dar para evitar conflictos entre compañeros del aula, por lo tanto, al estudiante se le brinda una apertura subjetiva (Morin, 1999) que a través de la sensorialidad pueda entender algunas emociones de los roles o personajes.

Sesión 3: La comunicación asertiva, denominada así a reconocer teóricamente la asertividad identificando los otros dos estilos de comunicación que se presentan en el aula (inhibido y agresivo). Iniciando esta sesión, a través de juego de roles, en parejas experimentan el rol de un observado y el compañero que degusta una fruta, después describirán en una ficha de trabajo sus emociones provocadas desde la observación. Luego se experimentará juegos y ejercicios dramáticos que fomenta el contacto físico y la confianza entre compañeros. Finalmente representarán acciones o situaciones donde involucren con su cuerpo diversas direcciones: adelante, atrás, arriba y abajo.

Sesión 4: La comunicación asertiva 2, denominada así a la improvisación de tres personajes que exploran y preparan su cuerpo por medio de juegos y ejercicios dramáticos preparatorios para el cuerpo y la voz, creando imágenes corporales grupales evidenciando sus acuerdos y expresando sus ideas para dramatizar un cuento guiado basándose en posibles personajes de los tres estilos para comunicarse.

Segunda unidad de aprendizaje significativo: en esta unidad se reflexionará y conocerá los derechos asertivos: derecho a expresarme libremente, derecho a pensar

diferente de los demás, Derecho a cometer errores y a opinar diferente, a través de juegos preparatorios para la expresión corporal y oral, juego de roles para experimentar actividades opuestas y trabajos en grupo y donde se .

Sesión 5: Esta sesión denominada, La libertad de moverse y hablar asertivamente, se trabaja ejercicios cooperativos, rítmicos corporales, ejercicios de cuerpo y desplazamientos en el espacio para representar roles en situaciones, lugares o acontecimientos.

Sesión 6: Derecho de pensar de manera diferente, esta sesión contiene cinco derechos asertivos, se desarrolla una autonomía y toma decisión para expresarse asertivamente, improvisación de diálogos con palabras de lugar, nombres, objetos, o mensajes breves, así mismo, se aborda un estímulo motivador una leyenda hindu, donde se lea el cuento en grupos y escribirán un guión para los personajes, luego se repartirán los roles o personajes.

Sesión 7: denominado Derecho a dar elogios y recibirlos, se empleara juegos de diálogos adaptado a las emociones, El osos y el leñador para el control de emociones, juego de pantomima, la máquina de sonidos para desarrollar posturas corporales y la asociación de sonidos y finalmente se le dará mensajes que expresen el estilo inhibido, agresivo y asertivo. Sobre ello los grupos retroalimentaran sus logros y procesos poniendo en practica sus elogios.

Sesión 8: Derecho a cometer errores, en esta octavo sesión se viene practicando dinámicas y ejercicios para fortalecer el trabajo en equipo. Así mismo, se refuerza en esta sesión la definición de la persona asertiva para afianzar como saber previo, fortaleciendo su imaginación para interpretar diálogos. Propiciando y evaluándose a los estudiantes en su fase retroalimentativa, luego de cada actividad. Abordando sobre las dificultades que impidieron terminar sus ejercicios practicos.

Tercera unidad de aprendizaje significativo: en esta unidad se afianza los estilos de comunicación y en especial la habilidad social, asertividad. Los estímulos inductores

seleccionados permitirán el reconocimiento de la asertividad y los estilos de comunicación que poseen o imaginan poseer los personajes. Así mismo, los estudiantes articularán sus conocimientos de expresión corporal y oral a través de la realización del drama creativo, haciendo uso de su pensamiento hipotético deductivo (Piaget, 2003).

Sesión 9: Los seis elementos dramáticos. De cierta manera se ha ido trabajando con los estudiantes pequeñas representaciones de personajes de cuentos como roles, ejercitando su creatividad a través de la imaginación y en esta sesión, la improvisación de cuentos y el juego de roles se aborda desde la dinámica del guerrero y el dragón. Dándole caracterización a estos posibles personajes con los estilos de comunicación y reflexionando sobre estilo oportuno, la asertividad.

Sesión 10: Manipulación de objetos, esta sesión se tomará en cuenta la retroalimentación de los estudiantes desde el argumentar de sus derechos asertivos que ya se trabajó en la segunda unidad. Esta sesión aparte de los ejercicios preparatorios corporales y vocal se trabajó la fluidez de ideas y divergencia a través del juego Mil en uno, que consiste en darle una función a un objeto que tiene una función propia. Finalmente se retomará el pequeño cuento creado en la clase anterior para incorporar los objetos que se ha explorado a través de su uso.

Sesión 11: La estructura dramática, esta sesión inserta una estructura dramática al cuento improvisado, El guerrero y el dragón. Finalmente se representará el cuento a través del Drama Creativo, teniendo como conocimiento previo la estructura dramática, el uso de objetos y la elección de roles o personajes.

Sesión 12: Componiendo guiones, los estudiantes practicarán algunas escenas que conforman los conflictos de los personajes o de situación que contienen sus cuentos creados,

y que como referencia son parte de una comparativa al entorno que viven para analizarlo y elaborar una conclusión expresando sus opiniones asertivamente.

Cuarta unidad de aprendizaje significativo: Jugando con el drama creativo denominado así esta unidad donde se empleara los estímulos motivadores de cuentos y su presentación y brindar al estudiante la expresión de sus ideas permitiendo reflexionar que sus conocimientos se aplican y no se almacenan (Freire, 1975), de igual manera reflexionar sobre el espíritu reductor a través de los personajes inhibidos (Morin, 1990).

Sesión 13: Dramatización del cuento creado. Esta sesión retoma el último drama creativo presentado por los estudiantes para realizar nuevamente con su respectiva retroalimentación

Sesión 14: Historias y fotografías, esta sesión se le brindará al estudiante imágenes sin orden cronológico para que el estudiante interprete el inicio, conflicto y desenlace según su criterio y luego realice con su grupo el drama creativo, esta historia de imágenes contiene rasgos de los estilos de comunicación lo cual permitirá reconocer los derechos asertivos para evitar dichos conflictos planteados desde su interpretación.

Sesión 15: Dramatización: El Sueño del Pongo. Luego de realizar los ejercicios preparatorios corporales orales, se les brindará el cuento El sueño del Pongo para trasladarlo al drama creativo a nivel de planificación. Su realización será evidenciada la práctica de la asertividad en los estudiantes.

Sesión 16: Dramatización del Sueño del Pongo 2 y los derechos asertivos, en esta última sesión se le brindará al estudiante a organizarse y presentar el drama creativo del Sueño del Pongo, haciendo uso de objetos y pistas musicales. Finalmente los estudiantes emitirán una reflexión, expresando sus ideas asertivamente e identificando sus derechos que desconocían al inicio del taller.

4.3 Modelo didáctico.

Las unidades de aprendizajes significativas fue considerado oportuno para sistematizar y la realización de la investigación la cual, esta compuesta por cuatro unidades de aprendizajes significativo, que a continuación se procederá a comprender la relación entre los ítems e indicadores de ambas variables (tabla 3) y las unidades de aprendizaje significativo (tabla 4) propias del Taller de Drama Creativo.

Tabla 3

Indicadores e ítems del Taller de Drama creativo para mejorar la asertividad como habilidad

Variable dependiente: Asertividad como Habilidad Social Es una parte esencial de las habilidades sociales, siendo una actitud que demuestra sus derechos, la expresión de sus ideas, pensamientos y emociones frente a los demás sin mostrar inhibición o agresividad (Roca, 2014).		Variable independiente: Drama creativo Es una actividad artística que busca la dramatización espontánea a partir estímulos motivadores: poemas, cuentos peruanos e imágenes analizando personajes en los tres estilos de la comunicación (Bullón, 1990).				
Indicadores	Ítems	Indicadores	Ítems			
Dimensión · Derechos Asertivos	1. Reflexiona sobre sus derechos asertivos.	Sensorización	I. Imagina y acciona situaciones dadas con espontaneidad ante estímulos sensoriales.	a) Manipula objetos, otorgando nuevas funciones y uso.		
				2. Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros.	II. Facilita la sensibilidad y la expresión de emociones desde su entorno escolar.	b) Describe sus impresiones después de los ejercicios sensoriales por medio de sus sentidos
					III. Facilitar la expresión de ideas de los estudiantes para comprender el comportamiento de sus compañeros.	c) Demuestra seriedad durante sus intervenciones.
	3. Emite y acepta críticas constructivas con respeto		IV. Facilitar la expresión oral, corporal y la valoración crítica asumiendo roles y situaciones dadas		d) Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.	
			Dimensión	V. Facilita la planificación y expresión de las ideas de los estudiantes interactuando con sus compañeros.	e) Describe rasgos de comportamientos positivos para establecer buenas relaciones.	
				Dimensión	VI. Provoca un gusto estético por la realización de la dramatización en grupo.	f) Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.
Dimensión	Inscena de roles	g) Asume el intercambio de roles sin dificultad.				
		Dimensión	Dramatización		h) Manifiesta emociones durante la interacción no verbal asumiendo roles en grupo.	
				Dimensión	Dramatización	i) Dialoga manifestando emociones durante y después de la improvisación de roles.
Dimensión	Dramatización					j) Propone dos soluciones para resolver problemas de su entorno en una improvisación.
		Dimensión	Dramatización			k) Utiliza su voz para crear diálogos acordes a situaciones planteadas por el grupo.
				Dimensión	Dramatización	l) Utiliza elementos visuales o manipulables durante el proceso de la dramatización.
Dimensión	Dramatización					m) Participa en la dramatización construyendo diálogos espontáneos.
		Dimensión	Dramatización			n) Participa en la dramatización construyendo imágenes o secuencias corporales
				Dimensión · Expresión Asertiva	4. Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada.	I. Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros luego del juego corporal.
5. Otorga y recibe cumplidos.	J. Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.					
	6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.	K. Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo				
		Dimensión · Expresión Asertiva	6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.	L. Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza concluida la dramatización.		
Dimensión · Expresión Asertiva				6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.	M. Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones en un juego corporal.	
	Dimensión · Expresión Asertiva				6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.	N. Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes asertivos en las dramatizaciones.

Fuente: Elaboración propia. Antes de revisar las unidades didácticas, se tomara en cuenta la denominación y numeración de los ítems.

Tabla 4

Modelo didáctico y programación sistematizada del taller de Drama Creativo para mejorar la asertividad como habilidad social

Unidades didácticas de aprendizaje significativo	Sesiones de aprendizaje significativo	Indicadores de variable dependiente: Asertividad como habilidad social	Indicadores de variable independiente: Drama creativo
Sesión previa al taller	Aplicación de la preprueba	Todos	Todos
Unidades didáctica 1 Los estilos de la comunicación	1. El poema está vivo	6M;	I b) – II d)
	2. La comunicación inhibida y agresiva	1A,6M	I b)-II c)
	3. La comunicación asertiva	1A, 2D, 6M	IV h) -I a)
	4. Exploro mi asertividad con mi compañero	1A, 6M, 2D	IV h) -I a)
Unidad didáctica 2 Los derechos asertivos	5. Libertad de moverme y para hablar	1A, 6M, 2D	IV h)-III e)
	6. Derecho de pensar de manera diferente	1B-2E	V i) -IV g)
	7. “Derecho a elogiar y dar elogios“	5K, 5L, 1C, 6M	V i) -IV h)
	8. “Derecho a cometer errores”	6N, 4J, 2E	V i) -IV h)
Unidad didáctica 3 Los elementos dramáticos	9. “Son seis elementos de una obra dramática”	5L, 6M	III e) III f)
	10. “Conflicto, conflicto”	4I, 1C	III f) -I. A)
	11. La estructura dramática	6N, 5K, 3G	VII n)- V i)
	12. Componiendo guiones.	2F, 5L	III e), VII. N)
Unidad didáctica 4 Construyendo una historia: voz y mi cuerpo	13. “Dramatización del cuento creado con objetos”	6N, 5L,3G	V. J) –VI. K)
	14. “Historias y fotografías”	6N, 2F, 3G	VI. K) VII. N)
	15. Dramatización del Sueño del Pongo 1”	6N, 4J, 2E	I-a) VI-i) VII-n)
	16. Dramatización del Sueño del Pongo 2 y los derechos asertivos”	6N 4J, 2E,	IV- g) VI- i) VII-n)
Ultima sesión	Aplicación del instrumento de evaluación en la posprueba	Todos	Todos

Fuente: Elaboración propia. La tabla presenta cuatro columnas: la primera dedicada a las cuatro unidades didácticas, lo cual se desagrega en sesiones en la segunda columna y sus respectivos indicadores e ítems en las últimas columnas.

4.4 Estructura de las unidades didácticas

En la presente investigación se ha considerado las unidades de aprendizaje significativo, ya que se desagregan en actividades de aprendizaje, que son espacios en los que se produce la interacción entre quien aprende, quien enseña y el objeto de aprendizaje. Es un proceso que permite programar los contenidos en unidades didácticas.

Que consta en las siguientes etapas metodológicas de las actividades de aprendizaje significativo:

- a. Contextualización: Pretende activar los conocimientos previos de los alumnos, produciendo un conflicto cognitivo.
- b. Motivación: motivar el interés del alumno por el nuevo aprendizaje.
- c. Desarrollo del aprendizaje: Establecer una confrontación entre los conocimientos previos con los nuevos. Obtener una reconciliación integradora entre conocimientos mencionados. Y sistematizar el nuevo conocimiento en un producto concreto.
- d. Aplicación: participación en la resolución del problema.
- e. Transferencia: relacionar el nuevo conocimiento con otras disciplinas e identificar el uso del nuevo conocimiento.
- f. Metacognición: obtener la información cualitativa del proceso.

A continuación se detallara la estructura y formato de las sesiones de aprendizaje significativo::

4.5 Unidades didácticas desarrolladas

Unidad de aprendizaje significativo 1

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro "C" N° de alumnos: 24

Duración: 4 sesiones

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la unidad de aprendizaje: "reconociéndonos"

III. Justificación:

En esta primera unidad, se pretende conocer y reconocer los estilos de comunicación: estilo asertivo, estilo agresivo y estilo inhibido, por medio de una participación libre de los estudiantes; integrando los ejercicios dramáticos, la relajación, desarrollo de la percepción, imaginación, el reconocimiento de las posturas y niveles corporales. De este modo el estudiante podrá interiorizar y reflexionar los estilos de comunicación hasta reconocer la adecuada, para su ejecución.

IV. Duración: 4 sesiones (8 horas)

VI. Capacidades por áreas

Áreas	Variable independiente	
Arte	Capacidades	Criterios de evaluación
Sensopercepción	Imagina y acciona situaciones dadas con espontaneidad ante estímulos sensoriales	Manipula objetos como telas, otorgando nuevas funciones y usos. Describe sus impresiones después de los ejercicios sensoriales por medio de sus sentidos.
	Argumenta sus sentimientos durante sus procesos creativos de manera individual	Demuestra seriedad durante sus intervenciones. Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.
Juego de roles	Expresa sus ideas para comprender el comportamiento de sus compañeros.	Describe rasgos de comportamientos positivos para establecer buenas relaciones. Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.

	Expresa una variedad de emociones interpretando con seguridad, roles o personajes en situaciones improvisadas.	Asume el intercambio de roles sin dificultad. Manifiesta emociones durante la interacción no verbal asumiendo roles en grupo.
Variable dependiente comunicación asertiva		
Dimensiones	Capacidades	Criterios de evaluación
Derechos Asertivos	Reflexiona sobre sus derechos asertivos.	Identifica los tres estilos de comunicación utilizando su cuerpo y voz.
		Reconoce sus derechos asertivos principales asumiendo un rol o personaje.
		Argumenta sus derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales.
	Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros.	Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz.
		Demuestra sus derechos asertivos asociando a una situación dada.
		Reconoce los derechos de los compañeros asumiendo roles.
Expresión asertiva	Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.	Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.
		Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.

VII. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Actividades de aprendizaje significativo	Estrategias	Medios y recursos
Actividad a. S. 1 “El poema está vivo”	Presentando con niveles corporales (se presenta y practica la desinhibición) Ejercitar una agilidad mental-corporal. Barquito marea (práctica de la respiración media)	Barquito origami Sonido del mar usb Imágenes Plumón pizarra
Actividad a. S. 2 “A comunicación pasiva y agresiva”	Carta al tío de américa (explora la personalidad del compañero) La comunicación pasiva y agresiva (lectura y reflexión)	Imágenes de Paco Yunque

<p>Actividad a. S. 3 “La comunicación asertiva I”</p>	<p>Conejos a sus conejeras. (demuestra la desinhibición) “Comiendo la fruta” (exploración sensorial) Ejercicio arriba abajo en parejas (ejercicio dramático para considerar la acción y reacción por posturas).</p>	<p>Frutas</p>
<p>Actividad a. S. 4 “La comunicación asertiva II”</p>	<p>“El poder de la confianza” (ejercitar la confianza en el compañero) Batalla de los 4 elementos (construye posturas) “Súper caja sorpresa” (improvisa posturas espontaneas) “metamorfosis de héroes” (Ejercitar la imaginación y creación) Héroe, espíritus de la tierra y el maligno (describe y dramatiza el cuento)</p>	<p>Usb: bohemia rapsodia Instrumental Tarjeta argumento de cuento</p>

Unidad de aprendizaje significativo 1
Actividad de aprendizaje significativo sesión “1”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 4 sesiones

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°1: “el poema está vivo”

III. Cuadro de contenidos e indicadores:

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable Dependiente
Nociones y vocabulario Comunicación pasiva Drama creativo Cuento vivo	I b) Describe sus impresiones después de los ejercicios sensoriales por medio de sus sentidos	
Procedimientos Presentando con niveles corporales (se presenta y practica la desinhibición) Ejercitar una agilidad mental-corporal. Barquito marea (práctica de la respiración media)		(6M) Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.
Actitudes	II d) Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.	

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	Todos hemos observado que en ciertas ocasiones, cuando hemos declamado frente al público movimientos innecesarios frente a un poema. Por ello veremos una serie de ejercicios que ayudan a la interpretación de un poema comprendiendo en grupo o sugiriendo ideas para dejar en claro la declamación del poema Presentando con niveles corporales (ejercicio dramático de presentación)	
	V.D (6M)	En esta primera clase el docente se presentara al igual que los estudiantes. Asociando posturas libres durante la presentación de su nombre. Se ubica junto a sus compañeros en círculo.	
	V.I. (III)	Menciona su nombre y escucha el nombre de sus compañeros Asocia una postura espontánea para presentar su nombre.	
	V.D (6M)	A continuación, el docente explica los niveles corporales: medio, bajo y alto que se han ejecutado, Ejecuta con su cuerpo un nivel bajo, alto y medio, mientras que los compañeros reproducen.	
Motivación externa	V.D (6M) V.I. (I)	Cazador escopeta – fiera salvaje – hombre detrás de la roca Los estudiantes se agrupan en dos filas frente a frente con la distancia de 2 metros. La dinámica consiste sobre el mismo mecanismo del yan-ken-po Se utiliza la postura del cazador para vencer a la fiera salvaje. La postura del de la fiera salvaje para cazar al hombre que se esconde detrás de la piedra y la postura del hombre escondido se protege del cazador con escopeta, ya que solo tiene balas.	

Desarrollo del aprendizaje	<p>V.D (6M)</p> <p>V.I. (I–II)</p> <p>V.I.(I–II)</p> <p>V.D (6M) (1 A)</p> <p>V.I. (I A)</p>	<p>Caja sorpresa:</p> <p>Dinámica con énfasis al desarrollo de posturas corporales, consiste en adoptar una postura de caja, de manera individual. Al conteo de 3 cada estudiante realizara una postura alusiva a un objeto, materia, animal, etc.</p> <p>Como:</p> <p>- jirafa, tortuga, gorila, serpiente, maquina demoledora. Serpiente, tigre. Bicicleta, avión.</p> <p>-montaña. Árboles, fuego, tierra,</p> <p>Variante: luego de hacerlo individual se pasa de parejas a grupos.</p> <p>Barquito marea (ejercicio dramático: respiración media)</p> <p>El estudiante elabora un barquito de origami antes de ejecutar la actividad.</p> <p>Cada estudiante ubicado en un espacio personal, boca arriba; ubica su origami sobre su abdomen.</p> <p>Poema: la montaña quemada de lourdes garcía jiménez</p> <p>Lee el poema e identifica, las situaciones, sensaciones y personajes.</p> <p>Asocia comportamientos en los personajes con los estilos de comunicación inhibida, agresiva y posible comportamiento asertivo.</p> <p>Grafonías con el poema.</p> <p>Con sus textos ensayaran y representaran por medio de posturas y movimientos para enriquecer la declamación del poema, por grupos. Los estudiantes eligen un coordinador para considerar las ideas del grupo.</p>	<p>Barquito origami</p> <p>Sonido del mar usb</p> <p>Imágenes Plumón pizarra</p>
Aplicación	<p>V.D (6M)</p> <p>V.I. (I–II)</p>	<p>Representando el poema.</p> <p>Por grupos 6 o 7 demostraran su ensayo del poema, donde se observa: las posturas niveles, respiración para los signos de puntuación, el uso de la voz.</p> <p>Apreciando los poemas</p> <p>Los grupos que se encuentran como espectadores, observan y emiten su juicio crítico.</p>	<p>Poemas</p>

Transferencia		Redacta la última declamación ya sea en clase o en una actuación, para luego describir el cómo se puede solucionar el problema que se dice en el poema.	Ficha
Mea cognición	V.I. (II)	Identifica la ineficiencia de la comunicación pasiva. Reconoce las características verbales y no verbales de las caracterizaciones o roles representados por ellos ¿cómo te sentiste asumiendo los roles o representaciones?	Ficha

Unidad 1.
Actividad de aprendizaje significativo sesión “2”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 4 sesiones

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°2: “la comunicación inhibida y agresiva”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable Dependiente
Nociones y vocabulario Comunicación inhibida	Ib) Describe sus impresiones después de los ejercicios sensoriales por medio de sus sentidos	(1.A) conoce y discrimina los estilos inhibido, agresivo y asertivo
Procedimientos Carta al tío de américa (explora la personalidad del compañero) La comunicación pasiva y agresiva (lectura y reflexión)		(6M) utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.
Actitudes	II c) Demuestra seriedad durante sus intervenciones.	

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Item	<p>Alguna vez has oído hablar de paco yunque o has leído el cuento, recuerdas como era su comportamiento. Has notado alguna situación en la escuela, sin dar nombres. ¿crees que se pudo haber evitado muchos conflictos?</p> <p>Por ello necesitamos establecer algunas normas que nos permitan solucionar algunos problemas, pero no todos.</p> <p>Nuestros acuerdos:</p> <p>El docente explicara unos acuerdos de convivencia para iniciar la clase.</p> <p>Puntualidad</p> <p>Limpieza del espacio.</p> <p>Respeto mutuo.</p> <p>Opinar levantando la mano.</p> <p>Escuchar para ser escuchado.</p>	
	1.A. (V. D)		
Motivación externa	V.I. (I-II)	<p>Carta al tío de américa</p> <p>Se hace la siguiente presentación a los participantes: "un tío de ustedes se marchó a un país lejano, antes de que nosotros nacieran, y vuelve ahora. No le conoces así que</p> <p>¿cómo te reconocerá cuando llega él al aeropuerto?</p> <p>Describe su personalidad de manera sincera en una hoja.</p> <p>Identifica la hoja descrita por otro compañero que no sea el autor.</p>	

Desarrollo del aprendizaje	<p>V.D (1.A)</p> <p>V.D (6M)</p> <p>V.I. (II)</p>	<p>La comunicación inhibida (lectura de refuerzo) Cuando hablamos de la comunicación pasiva, se da de aquella persona que permite que abusen de sus derechos. Por ello lo identificaran con un animal por dichas características. En grupos escogerán el animal que puedan representarlo por medio de posturas)</p> <p>La comunicación agresiva: es aquella que se comunica defendiendo sus intereses agrediendo de manera verbal y no verbal hacia su interlocutor. Identifica y acuerda en grupo un animal de referencia con posibles características. Caja postura en grupos de 6 Las fuerzas opuestas</p> <p>Dos personas se colocan de pie una detrás de otra mirando en la misma dirección. La persona de adelante estira sus brazos hacia atrás cruzándolos a la altura de la cintura e impulsando su cuerpo hacia adelante intentando caminar en la dirección que le apetezca. La persona de atrás sujeta a la de adelante agarrando sus manos cruzadas e impidiéndola avanzar. Después de realizar la actividad durante un minuto se cambian los papeles y se repite. A continuación se evalúa lo sucedido y lo repite otra pareja.</p> <p>Reflexión: ¿cómo se ha sentido cada una de las personas en cada momento? ¿cuál era exactamente el motivo de problema? ¿cómo se ha solucionado? ¿qué otras posibles soluciones tenía? ¿te ha pasado algo parecido alguna vez? ¿alguna vez te han impedido hacer lo que querías? ¿alguna vez has impedido a alguien que vaya donde quiera ir?</p>	Lectura
Aplicación	<p>V.I. (I-II)</p> <p>V.D. (1A-6M)</p>	<p>Paco yunque Lee el resumen de paco yunque Identifica dos personajes que posee dichas características. Produce mensajes para proteger a paco yunque</p>	Imágenes de paco yunque
Transfere- rencia	V.I. (II)	Traer una fruta: mandarina plátano, granadilla etc.	Ficha
Meta cognición	V.I (II.C)	Aprecia y emite su juicio crítico para apreciar a los trabajos, asume la desventaja de los dichos estilos en la vida diaria.	Ficha

Unidad de aprendizaje 1.

Actividad de aprendizaje significativo sesión “3”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 4 sesiones

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°3: la comunicación asertiva 1

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable Dependiente
Nociones y vocabulario Comunicación inhibida		
Procedimientos Conejos a sus conejeras. (demuestra la desinhibición) “comiendo la fruta” (exploración sensorial) Ejercicio arriba abajo en parejas (ejercicio dramático para considerar la acción y reacción por posturas).	I –a) Manipula objetos, otorgando nuevas funciones y usos. I- h) Manifiesta emociones durante la interacción no verbal asumiendo roles en grupo.	(6M) Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones. (2D) Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz
Actitudes		

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	<p>El docente empieza la clase preguntando si alguna vez has notado discutir a tus compañeros, y por algún momento interviniste para solucionarlo, ¿cómo te sentiste? ¿fue agradable?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presenta su anécdota y la expone - Presenta su material: fruta y explica su preferencia. 	
	V.D. (2D)		
Motivación <small>Externa</small>	V.D. (6M)	<p>Conejo a sus conejeras. (dinámica para mejorar las relaciones interpersonales)</p> <p>Todos los estudiantes agrupados de a 3. Conforman dos estudiantes tomados de la mano y el tercero se encuentra entre los dos, éste es el conejo. A la voz: ¡conejo salida!, salen de sus conejeras A la voz: ¡conejo a sus conejeras! Ingresan a otra conejera.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza sus niveles corporales de manera espontánea. - Se desplaza por el espacio relacionándose con el compañero 	
Desarrollo del aprendizaje	V.I. (I-a)	<p>“Comiendo la fruta”</p> <p>Descubrir como las actitudes de los demás influyen en nosotros y viceversa. (ejercicio sensorial)</p> <p>En parejas a para comer la fruta y b para observar y tomar apuntes</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Observar la fruta</p> <p>Pelar la fruta</p> <p>Comer la fruta</p> <p>Tirar la cascara.</p> <p>La comunicación asertiva(lectura)</p> <p>Es aquella comunicación donde se expresa deseos y emociones de manera libre sin atentar con los derechos de los demás.</p>	Frutas

	<p>V.D. (2D)</p> <p>V.D. (6M)</p> <p>V.I.(IV-h)</p>	<p>“Abrazo de parejas”</p> <p>(obj. Expresar sus emociones y manejo de agresividad)</p> <p>Dinámica que consiste en ocupar el espacio por los alumnos, y donde el docente anuncia dos nombres al azar, lo cual tendrán que correr de donde están para abrazarse. Mientras tanto el resto del grupo genera el obstáculo de la pareja impidiendo el abrazo. El resto de estudiantes permanece con los brazos cruzados hacia atrás.</p> <p>“Cayendo”</p> <p>El estudiante en su carpeta explora la palabra cayendo en pregunta en admiración entrecortada. La cual se utiliza la expresión de admiración: ¡cayendo! Para ir directo al suelo.</p> <p>Todos caminando por el espacio. El profesor comunicara con la mirada al estudiante. El estudiante elegido moverá la cabeza como si dijera sí. El resto de estudiantes permanece en silencio y cuando el compañero grita cayendo, todos tienen que impedir que caiga el suelo.</p>	
Aplicación	<p>V.D. (1A)</p> <p>V.I. (I-a)</p>	<p>“Representado imágenes vivas”</p> <p>Consiste en agrupar a los estudiantes por parejas entre a y b donde se le indica a los estudiantes ejecutar una secuencia lógica de movimientos, en primer lugar otorgarle la secuencia de manera mecánica para reconocer las direcciones y niveles corporales. Como ejecutar si a hace abajo, b hará arriba; a hace izquierda, b reaccionara hacia la derecha; a ira hacia adelante y b lleva su cuerpo hacia atrás. Luego la secuencia se invierte los roles. Por último se le pide al estudiante crear acciones o situaciones cortas coherentes para dichos movimientos como fotografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selecciona una situación problema las parejas. - Propone una imagen situación o sugiere utilizando la palabra una solución. 	
Transferencia	V.D. (2D)	<p>Escribe una reflexión sobre la comunicación asertiva.</p> <p>Comenta, si en alguna clase de otras áreas, chocaste con un problema. ¿qué palabras utilizaste para llegar a un acuerdo?</p>	Ficha
Meta comunicación	V.I. (IV-h)	<p>Utiliza su voz para dar una reflexión sobre las dificultades que tuvieron para acordar o resaltar los acuerdos que lograron</p>	Ficha

Unidad aprendizaje significativo 1
Actividad de aprendizaje significativo sesión “4”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 4 sesiones

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°4: “La comunicación asertiva 2”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario Metamorfosis		(1A) identifica los tres estilos de comunicación utilizando su cuerpo y voz
Procedimientos “El poder de la confianza” (ejercitar la confianza en el compañero) Batalla de los 4 elementos (construye posturas) “Súper caja sorpresa” (improvisa posturas espontaneas) “metamorfosis de héroes” (ejercitar la imaginación y creación) Héroe, espíritus de la tierra y el maligno (describe y dramatiza el cuento)	I –a) Manipula objetos, otorgando nuevas funciones y usos. IV-h) Manifiesta emociones durante la interacción no verbal asumiendo roles en grupo.	(6M) Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones. (2D) Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz
Actitudes		

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	ITEN	<p>Utiliza los ademanes y su voz para explicar una conclusión de la clase pasada.</p> <p>¿Por qué te pusieron ese nombre?</p> <p>-Comenta el origen de su nombre al compañero.</p> <p>-Se compara con un animal de su gusto y por qué.</p> <p>-Si fuera un súper héroe, que poderes tendrías.</p> <p>El docente pregunta: ¿por qué será importante identificar los tres estilos de comunicación en la escuela?</p>	
	V.D. (2D)		
Motivación externa	V.D. (6M)	<p>“el poder de la confianza”</p> <p>Los estudiantes en dúos ejecutaran ejercicios corporales</p> <p>Se ubican en el espacio y de espaldas intentaran sentarse y subir de manera sincronizada.</p> <p>Tomados de la mano frente se sentaran con el cuerpo hacia atrás desafiando su equilibrio.</p> <p>Sostiene una pierna del compañero mientras el compañero sostiene la suya, permaneciendo en equilibrio.</p>	
	V.I. IV- h)		

Desarrollo del aprendizaje	<p>V.I. (I-a)</p> <p>V.I. (I-b)</p> <p>IV- h)</p> <p>V.D. (2D)</p> <p>V.D. (6M)</p> <p>V.D. (6M)</p> <p>V.I. (I-b)</p> <p>Iv- h)</p>	<p>Batalla de los 4 elementos</p> <p>Ejercicio dramático donde que pretende trabajar la dosificación del aire por grupos de 4 consiste en adoptar una postura cercana al suelo, donde se empuja una pelota de plástico con la exhalación.</p> <p>Por ello, cada uno debe defender su territorio.</p> <p>Director de coro. Dos variantes, sonidos</p> <p>Ejercicio dramático que consiste en imitar con relación al componente de espacio y prosémica.</p> <p>Se agrupa en grupos de 5 o 6</p> <p>Asume el rol de director mientras los demás estudiantes permanecen en fila.</p> <p>Emiten un sonido dado por el director. Donde él se acerque</p> <p>Súper caja sorpresa” (dramatiza situaciones)</p> <p>En grupos de 6 o 7 adoptan una postura de cajón sorpresa</p> <p>Reproducen situaciones dadas por cuadros utilizando su cuerpo: mercado, playa, procesión, cumpleaños, etc.</p> <p>Organiza junto a sus compañeros posturas utilizando el espacio y los niveles corporales.</p> <p>“Metamorfosis de héroes” (imaginación y creación)</p> <p>En una ronda los estudiantes comentaran en orden el poder de superhéroes, y que poder le gustaría tener en la vida y para qué.</p> <p>Escucharan una pista musical para estimular su sensorialidad.</p> <p>Todos adoptan una postura de huevo para responder con cuerpo y voz el nacimiento de su súper poder.</p>	Usb: bohemia rapsodia Instrumental
Aplicación	<p>V.I. (I-b) Iv- h)</p> <p>V.D. (6M)</p> <p>V.D. (1A)</p> <p>V.D. (2D)</p>	<p>Héroe, espíritus de la tierra y el maligno</p> <p>Los estudiantes agrupados de tres crearan una historia corta sobre un héroe o un villano, donde hay un afectado.</p> <p>Se selecciona los roles donde crearan a un héroe y villano con poderes.</p> <p>Argumento:</p> <p>“Se dice que hace mucho tiempo un ser pacifico surgió desde un lago de la tierra. Él es un protector de la tierra de las plantas y de los animales. De su cuerpo emana mucha paz a todos los seres vivos. Pero un día un ser muy oscuro apareció, destruyendo todo a su paso: bosques montañas, lagos, etc. El protector de la tierra trato de calmarlo, pero cada vez que se acercaba, lo intimidaba con sus movimientos y gritos. Hasta que de pronto apareció un héroe de...</p>	<p>Tarjeta argumento de cuento</p> <p>Música instrumental</p>

		<p>y este le se acercó al maligno y le dijo para calmar sus su modo agresivo...”</p> <p>En grupo acuerdan un final para la breve historia. Identifican los tres estilos de comunicación Aprecia el trabajo de los demás identificando los componentes verbales y no verbales de la comunicación.</p>	
Transferencia	V.D. (1A)	<p>Redacta y grafica las dinámicas, las dificultades que se enfrentaron en la clase.</p> <p>Responden: ¿a tu parecer, describe una situación en la que has presenciado donde los 3 estilos de comunicación? ¿cómo te comprometes en fomentar la comunicación asertiva?</p>	Ficha
Meta cognición	V.D. (2D)	<p>Comenta sus observaciones frente a los grupos trabajados. ¿qué actividad, emoción, movimiento, gesto, crees que también te puede servir en tus actividades?</p> <p>¿si tuvieras que elegir una palabra para agradecer que le dirías a tu compañero?</p>	Ficha

Unidad de aprendizaje 2

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria grado y sección: 1ro "C" N° de alumnos: 24

Duración: 4 sesiones

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la unidad de aprendizaje: "Los derechos asertivos"

III. Justificación:

Esta unidad se espera explorar 5 derechos asertivos principales y reflexionar sobre sí mismo la ejecución de los derechos asertivos por medio de la participación, cooperación en trabajos grupales y dinámicas por medio de los ejercicios dramáticos de la expresión oral: textos improvisados, y corporal

IV. Duración: 8 horas (4 sesiones)

V. Capacidades por áreas

Areas	Variable independiente	
Dimensiones	Capacidades	Criterios de evaluacion
Juego de roles	Expresa sus ideas para comprender el comportamiento de sus compañeros.	<p>E) Describe rasgos de comportamientos positivos para establecer buenas relaciones.</p> <p>F) Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.</p>
	Expresa una variedad de emociones interpretando con seguridad, roles o personajes en situaciones improvisadas.	<p>G) Asume el intercambio de roles sin dificultad.</p> <p>H) Manifiesta emociones durante la interacción no verbal asumiendo roles en grupo.</p>

	Expresa sus emociones y pensamientos asumiendo roles bajo situaciones dadas de su entorno.	D) dialoga manifestando emociones durante y después de la improvisación de roles. J) propone dos soluciones para resolver problemas de su entorno en una improvisación.
Variable dependiente: asertividad como habilidad social		
Dimensiones	Capacidades	Criterios de evaluación
Derechos Asertivos	1. Reconoce sobre sus derechos asertivos.	A. Utilizando imágenes para discriminar los estilos inhibido, agresivo y asertivo
		B. Utiliza una máscara para contrastar entre sus cinco derechos asertivos y los estilos de comunicación
		C. Explica y redacta sus cinco derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales
	2. Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros.	D. Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz.
		E. Demuestra sus derechos asertivos asociando a una situación dada.
		F. Reconoce los derechos de los compañeros asumiendo roles.
	3. Emite y acepta críticas constructivas con respeto.	G. Emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros
		H. Acepta las críticas sin interrumpir al compañero luego de la dramatización y utiliza la mirada como medio de comunicación.

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad

Actividades de aprendizaje significativo	Estrategias	Medios y recursos
Actividad A. S. 5 “La libertad de moverme y hablar”	La carga eléctrica (ejercitar la concentración y cooperación) “Historias de dos halcones” lectura Juego de palmadas (realizar ejercicio rítmico corporal) “Tribu de indios” (asume y explora el juego de roles por situación)	Música ancestral Florian burn tears Imágenes de lugares
Actividad A. S. 6 “Derecho de pensar de manera diferente”	Mar y tierra (ejercitar la concentración) “un tic travieso” (aislar extremidades de su cuerpo, manejo del flujo de energía) Leyenda hindú (lectura) Improvisación de escenas del cuento	Tiza lectura bitácora

<p>Actividad A. S. 7 “La comunicación asertiva I”</p>	<p>Chicho se ha muerto (ejercita el dialogo y la exploración de emociones) El oso y el leñador (juego de rol que ejercita el control de emociones) Aislamiento con un objeto (ejercicio dramático) Inventor (crea posturas con sonidos) Escultor y arcilla (ejercitar el intercambio de roles y la flexibilidad para adoptar posturas)</p>	<p>Sombreo de inventor Objeto libre</p>
<p>Actividad A. S. 8 “Derecho a cometer errores”</p>	<p>La argolla (práctica la cooperación en grupos) Una persona asertiva puede... (lectura de reflexión) Abrazo colectivo (ejercitar la solución de problemas) Ensalada de refranes (atención y concentración) El lazarillo (confianza y colaboración)</p>	<p>Globo Bitácora, Pañuelos o vendas para tapar los ojos.</p>

Unidad de aprendizaje significativo 2
Actividad de Aprendizaje Significativo sesión “5”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°5: “La libertad de moverme y hablar”.

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable Dependiente
Nociones y vocabulario Comunicación pasiva, agresiva y asertiva.		(1.A) Identifica los tres estilos de comunicación utilizando su cuerpo y voz
Procedimientos “El poder de la confianza” (ejercicio de confianza) Batalla de los 4 elementos (ejercicio de preparación- o cuento dramatizado) “Súper caja sorpresa” (improvisación por cuadros) “metamorfosis de héroes”(ejercicio dramático imaginación y creación) Heroe, espíritus de la tierra y el maligno (cuento dramatizado)	IV –h. Manifiesta emociones durante la interacción no verbal asumiendo roles en grupo.	(6M) Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones. (2D) Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz
Actitudes	III –e. Describe rasgos de comportamientos positivos para establecer buenas relaciones.	

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recursos
Contextualización	Ítem		
	V.D. (2D)	Se les presentara un video alusivo donde dos personajes se comunican con una serie de pasos, sonido.	
Motivación externa	V.I. (IV-h)	La carga eléctrica: El docente retira a un estudiante del salón. En ausencia de este alumno se le explica que los estudiante. Se le pide a otro estudiante voluntario llevar la carga marcando un pulso en alguna parte de su cuerpo.	
	V.D. (6M)	Cuando ingrese el estudiante excluido tendrá que adivinar al estudiante que posee la carga tocando la cabeza uno por uno. Cada estudiante tendrá tres oportunidades y debe avisar sus sospechas. Si llega adivinar al estudiante que posee la carga, todo el grupo de estudiantes tendrán que dar un grito de celebración. Manifiesta sus impresiones ante el grito. Modula sus reacciones negativas.	
Desarrollo del aprendizaje	V.D. (1A)	“Historias de dos halcones” Se les presenta una historia corta donde analizara el valor que se da en la historia.	
	V.D. (2D)	Una vez existió un rey al que le regalaron dos halcones iguales, pasando un tiempo, uno de ellos voló y el otro no. El rey decidió dar una recompensa aquel que logre hacer volar a aquel halcón. Así, llegaron mucha gente a intentarlo pero nadie logro hacer volarlo. Hasta que un campesino se acercó a intentarlo, en menos de cinco minutos, hizo volar al halcón. El rey le pregunto como lo había hecho. Y este le dijo que era fácil, solo tenía que cortar la rama donde este se posaba. Describe los personajes. Identifica el valor que se representa en el cuento Escribe y fundamenta escogiendo un personaje de preferencia	

	<p>V.I. (III-e)</p> <p>V.D. (6M)</p> <p>V.I. (IV-h)</p> <p>V.D. (6M)</p>	<p>Juego de palmadas (ritmo)</p> <p>Los estudiantes ubicados en círculo marcaran el pulso. El docente dará una palmada la cual se la pasa a los compañeros, con la intención se marque a un solo pulso pero uno por uno. Luego</p> <p>Ejecuta pulsos pero con otras partes de su cuerpo, como hombros, pisadas, el pecho, cintura.</p> <p>“Tribu de indios”</p> <p>Los estudiantes se ubican en cuatro columnas en una esquina del salón. Se desplazarán libremente por el espacio, ejecutando movimientos libres con sus brazos piernas y cabeza. Al sonido de un golpe cambia de líder que encabeza la columna para pasar al último de la columna.</p> <p>Explorar situaciones como: indios cazando con arco, nadando, imitando a un pájaro para cazarlo, etc.</p> <p>“Cardumen”</p> <p>Con el mismo procedimiento de la tribu de indios, solo que cambian de forma para trasladarse por el espacio. La situación que se da es que surge otro cardumen pero de tiburones que intentan cazarlos. Los traslados varían de acuerdo al ritmo de la música</p>	<p>Música ancestral</p> <p>Florian Burn tears</p>
Aplicación	<p>V.I. (IV-h)</p> <p>V.D. (1A)</p>	<p>Juego de roles por situación:</p> <p>Por grupo los estudiantes tendrán que responder adoptando posturas alusivas a un lugar o situación. Por ejemplo: una iglesia, mercado, policías, museo, restaurante, zoológico.</p> <p>Adoptan posturas alusivas al rol coherente a la situación.</p> <p>Argumenta su rol dentro de la situación.</p> <p>Explora un diálogo a partir de sonidos rítmicos: voz o cuerpo.</p>	<p>Imágenes de lugares</p>
Transferencia	<p>V.I. (III-e)</p>	<p>Redacta y grafica las actividades hechas en clase, argumentando sus progresos.</p> <p>Elabora frases o ideas principales.</p>	<p>Ficha</p>
Meta cognición	<p>V.I. (III-e)</p> <p>V.D. (1A)</p> <p>V.D. (2D)</p>	<p>Manifestación de sus impresiones con libertad</p> <p>¿te parece fácil imitar los movimientos del compañero cuando lidera las actividades?</p> <p>¿crees que eres libre? ¿por qué, acaso te sientes como el halcón posado en la rama?</p> <p>¿por qué crees que es importante trabajar los pulsos y ritmos con el cuerpo?</p>	<p>Ficha</p>

Unidad de aprendizaje significativo 2
Actividad de aprendizaje significativo sesión “6”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°6: “Derecho de pensar de manera diferente”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario Leyenda		(1B) Reconoce sus derechos asertivos principales asumiendo un rol o personaje.
Procedimientos Mar y tierra (ejercicio de concentración) “un tic travieso” (aislamiento corporal, flujo de energía) Leyenda hindú Improvisación	IV-g asume el intercambio de roles sin dificultad. V –i dialoga manifestando emociones durante y después de la improvisación de roles.	(2E) Demuestra sus derechos asertivos asociando a una situación dada.
Actitudes		

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recursos
Contextualización	Ítem	El docente planteara una situación: ¿alguna vez han hecho han pensado de manera distinta al grupo, o a sus compañeros?	
	V.D. (1B) V.D. (2E)	De repente tú y tus amigos se han puesto de acuerdo ir a pasear a la playa, todos se han puesto de acuerdo en comprar helados, pero tu estas con problemas respiratorios, es decir, tienes algún resfrió. ¿aceptarías comer ese lado y por qué? Y si ellos te dicen, es un acuerdo, además es un helado, si te comes tres o cuatro puedes empeorar, pero uno.	
Motivación externa	V.I. (IV-g)	Mar y tierra (ejercicio de concentración) Todos los estudiantes se dividen en dos grupos, un grupo a y el otro b A, observara la demostración de b; y b ejecutara el ejercicio, A se ubicara alrededor de la fila b, observando si cometen faltas o trampa. (los roles son dados como: participantes y observadores). B se ubica en fila. Se marca una línea divisora que representara la orilla del mar, los estudiantes se ubican detrás de la línea. Cuando el docente da la voz “mar”, todos con un salto cruzan la línea hacia adelante. Y a la voz de tierra será para retroceder con un salto el lugar de origen. La variante se da en velocidades para despertar la concentración o si dejan llevar por la mayoría induciendo al error. - Demuestra concentración - Asume sus errores sin causar enojo	Tiza
	V.D. (2E)	Conociendo los derechos asertivos: <ul style="list-style-type: none"> • Derecho a pensar de manera propia y diferente a los demás • Derecho a actuar de modo diferentes a como los demás desearían que actuase. • Derecho a estar triste cuando pierde algo valioso y a enfadarse cuando sufre una agresión. • Derecho a elogiar y recibir elogios. • Derecho a equivocarse en algunas ocasiones. • “derecho a pensar y actuar de manera diferente que los demás” Breve charla sobre las ideas que influyen los demás en ti, en el cual no te afecta. En ocasiones pueden pensar mal de ti de tus compañeros y no sabes cómo contestarle.	

Desarrollo del aprendizaje	<p>V.I. (IV-g)</p> <p>V.I. (V-i)</p>	<p>“Un tic travieso” (aislamiento corporal, flujo de energía) Esta dinámica consiste en agregarle un tic de movimiento rápido en alguna parte del cuerpo, que por lo general se empieza trabajando la mano. En parejas se inicia con un movimiento el cual está en la mano este lanzara sobre la mano del compañero pareja, decepcionando el tic con la misma parte del cuerpo; por ello necesitan coordinar y descubrir una noción de acción y reacción. A medida que se avanza se traspasa el tic a distintas partes del cuerpo para luego jugar con desplazamientos e intenciones de lanzar y atrapar, utilizando niveles corporales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza su energía enfocada a una parte del cuerpo. <p>“Improvitando diálogos” En parejas construirán un dialogo de encuentro con palabras de azar en tarjetas por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Torta-maracuyá- auto- 35 soles. - Agua- don pedro- cocodrilo- estación del tren. - Vampiro- caballero-bolsa-cosquillas. - Lobo- me enfada-ojos verdes- orgullosa. - Aretes-reloj-no estoy de acuerdo- lechuga. <p>Leyenda hindú Por grupos describen los que puede pasar en las partes donde se encuentran los paréntesis. Una vieja leyenda hindú explica que hubo un tiempo en el que todos los hombres eran dioses. Se dice que abusaron tanto de su divinidad... (¿cómo?) Que brahma, el dios supremo, decidió quitarles el poder divino y esconderlo en un lugar inaccesible. El gran problema fue encontrar el escondite apropiado. Cuando los dioses menores fueron convocados para resolver el problema, propusieron enterrar la divinidad del hombre bajo la tierra (¿cómo?). A brahma no le pareció suficiente, porque cavaria y cavaria hasta encontrarlo. Entonces los dioses propusieron esconder la divinidad en el fondo de los océanos (¿cómo?). Pero brahma pensó, así como el hombre buscara en las profundidades de la tierra igual exploraría y encontraría en los abismos del mar. Los dioses menores estaban perdiendo la paciencia (¿qué crees que dirían estos?), no sabían dónde esconderla, todos los espacios serian explorados por el hombre. Brahma al ver este desorden, preocupación por los dioses, tomo la palabra se dirigió hacia una fuente de agua, ahí vio que los hombres seguían en sus malos hábitos y decidió...</p>	Lectura
----------------------------	--	---	---------

Aplicación	<p>V.I. (IV-g)</p> <p>V.D. (1B)</p>	<p>Luego de leer la leyenda armaran una historia utilizando las tarjetas del ejercicio anterior para utilizarla en las situaciones donde se hallan los paréntesis. Para dicho procedimiento se dividen en tres grupos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asume un rol o personaje dentro de la leyenda. - Coordina junto a sus compañeros la elaboración de textos. - Demuestra sus avances por grupos/aprecia y comenta el grupo que representa la leyenda hindú. 	Lectura
Transferencia	V.D. (2E)	<p>Redacta las actividades en un organizador.</p> <p>Describe una solución diferente propuesta por el dios y diferente a la que el grupo ha sugerido en la representación de la leyenda hindú.</p>	Ficha
Meta cognición	V.I. (V-i)	<p>¿Te has dado cuenta que los aportes favorecen al grupo?</p> <p>¿Fue considerada tu idea?</p>	Ficha

Unidad de aprendizaje significativo 2

Actividad de aprendizaje significativo sesión “7”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°7: “derecho a elogiar y dar elogios”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Procedimientos Chicho se ha muerto (ejercicio para explorar emociones) El oso y el leñador (juego de rol que ejercita el control de emociones) Aislamiento con un objeto (ejercicio dramático) Inventor (creación de posturas con sonidos) Escultor y arcilla (ejercicio dramático)	IV-h manifiesta emociones durante la interacción no verbal asumiendo roles en grupo. V-i dialoga manifestando emociones durante y después de la improvisación de roles.	(6M) Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.
Actitudes	---	(1C) Argumenta sus derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales. (5k) Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo. (5L) Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza.

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	<p>En esta sesión exploraremos el derecho de dar y recibir elogios ante las buenas acciones.</p> <p>Recuerdas algún momento de tu vida, se encuentran en una tarea grupal, y no se les ocurre que hacer. Pero un compañero tiene una súper idea que beneficiara a todo el grupo.</p> <p>-fundamenta sus ideas.</p> <p>- ejemplifica tipos de agradecimiento.</p>	
	V.D. (1C)		
Motivación externa	V.I. (V-i)	<p>Chicho se ha muerto (explorando emociones)</p> <p>Todos los estudiantes se colocaran en círculo, un participante inicia la rueda diciendo a la que tiene a su derecha “se murió chicho”, pero llorando, y haciendo gestos exagerados. La de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero con gestos de dolor.</p> <p>Luego, deberá continuar pasando la noticia de que “chicho se ha muerto” cambiando de actitud o emociones, como: riéndose, asustado, nervioso, tartamudeando, voz de payaso locutor.</p> <p>-Se ubica en círculo junto a sus compañeros.</p> <p>-comunica la frase asociando una emoción.</p> <p>-reconoce la emoción del compañero.</p>	
Desarrollo del aprendizaje	V.I.(V-i)	<p>Chicho ha muerto por un... (divergencia, gesto corporal)</p> <p>El mismo procedimiento de la dinámica, agregando al interlocutor la pregunta: ¿cómo? ¿con qué? Y éste comunicara a su compañero con el gesto, por ejemplo: por atorarse con una manzana, donde tendrá que imaginar la manzana en su mano y tragarla.</p> <p>El compañero receptor transmite el mensaje al de la derecha con la misma secuencia, puede tomar el mismo motivo anterior o cambiar por otro, no importa si se deforma los mensajes.</p> <p>Propone un movimiento o gesto en pantomima de manera espontanea</p> <p>Aislamiento con un objeto</p> <p>Tomaran un objeto de preferencia que puedan manipular con una mano. Por ejemplo una botella. Los estudiantes exploraran el objeto estático, utilizando sus brazos y piernas para efecto de lograr una postura que denote la acción de empujar o jalar.</p> <p>Presenta un material que pueda manipular.</p> <p>Escoge un espacio propio para la ejecución del ejercicio.</p> <p>Demuestra las acciones de jalar y empujar.</p>	
	V.D.(6 M)		

	<p>V.D.(6M) V.I.(IV-h)</p> <p>V.D.(6M) V.I.(IV-h)</p>	<p>Inventor (creación de posturas con sonidos) En parejas: a será inventor y b será materia. A la indicación se da por parte del docente donde dirá: máquina de escribir, maquina taladora, cafetera, grifo o caño, máquina de coser, licuadora. El inventor tendrá que manipular al compañero y el cual representara con su cuerpo agregando sonidos o palabras.</p> <p>Dado el tiempo, el inventor presentara su invento con sus propias palabras intentando de venderlo.</p> <p>Luego invierte los roles.</p> <p>Manipula el cuerpo del compañero sin utilizar palabras y gestos agresivos.</p> <p>Utiliza su voz para presentar a la maquina sin timidez.</p> <p>Muestra confianza para adoptar una postura dirigida por el compañero.</p> <p>Manifiesta un sonido como parte de su corporalidad en modo máquina.</p>	Sombrero de inventor
Aplicación	<p>V.D.(6M) V.I.(IV-h)</p>	<p>Escultor y arcilla</p> <p>Con el mismo mecanismo de la actividad anterior, se pretende que el escultor posee un grupo de seis estudiantes. El escultor manipulara los cuerpos estatuas a partir de un mensaje dado por el docente, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “me quede solo, pero ellos son todo para mí” - “trate mal a los demás y no me siento en paz” - “hoy me siento agradecido, escuchar para ser escuchados” <p>Se le otorga 10 puntos en representación y 10 puntos por intervención o apreciación.</p>	Imágenes de paco yunque
Transferencia		Describe en su bitácora sus sentimientos que le toco pasar como arcilla o escultor.	Ficha
Meta cognición	V.D.(5K-5L)	<p>¿qué sensaciones te provoca cuando tu compañero te dirige? ¿cuándo trabajas en equipo y logras buenos resultados, agradece a tu compañero?</p> <p>Utiliza su voz para explicar los ejercicios de la pantomima.</p> <p>Brinda elogios por los compañeros que colaboran con las actividades logradas o sugerencias por los demás.</p> <p>El docente evaluar de manera oral los avances de cada uno.</p>	Ficha

Unidad de aprendizaje significativo 2
Actividad de aprendizaje significativo sesión “8”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°8: “Derecho a cometer errores”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario Asertividad		
Procedimientos La argolla(dinámica de cooperación) Una persona asertiva puede... (reflexión) Abrazo colectivo (solución de problemas) Ensalada de refranes (atención y concentración) El lazarillo (confianza y colaboración)	III. Favorece la expresión de las ideas de los estudiantes para comprender el comportamiento de sus compañeros. IV. Facilita la expresión oral, corporal y el pensamiento crítico asumiendo roles y situaciones dramáticas. V. Facilita la planificación y expresión de las ideas de los estudiantes interactuando con sus compañeros.	(2F) Reconoce los derechos de los compañeros asumiendo roles.
Actitudes		(3H) Acepta las críticas sin interrumpir al compañero.

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	<p>Recuerdas en algún momento de tu vida donde has tomado una decisión, lo hiciste, pero no lograste lo que querías, sin embargo algo has aprendido. Entonces volviste a hacerlo.</p> <p>Asocia una anécdota con respecto al derecho de cometer errores.</p>	
	V.D. (2F)		
Motivación Externa	V.I. (IV-h)	<p>La argolla (dinámica de cooperación)</p> <p>Los estudiantes se dividen en dos equipos de igual cantidad, formando en líneas o filas alternando hombres y mujeres.</p> <p>Cada jugador tiene un palito de chupete en la boca y el primero de cada fila una argolla. Se trata de ir pasando la argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo hasta el final de la fila. Gana el equipo que lo haga en menor tiempo.</p> <p>Se ubica en fila con sus compañeros.</p> <p>Demuestra control al pasar el objeto al compañero.</p> <p>Respetar la competencia de manera divertida sin burlarse de los demás.</p>	Palito de chupete argolla
	V.D.(2F)	<p>Una persona asertiva puede... (reflexión)</p> <p>Una persona asertiva, fuerte, pone cuidado, presta atención a lo que hace y dice para evitar sufrir las consecuencias asociadas a los errores, pero no se siente mal consigo misma por haberse equivocado.</p>	
	V.D.(3H)	<p>Tienes derecho a hacer las cosas de manera imperfecta y rechazar las críticas que te hagan por ello; es posible que en tu opinión quien te critica no tiene la razón. Toda persona tiene derecho a tomar sus propias decisiones.</p> <p>Abrazo colectivo (solución de problemas)</p> <p>En grupos de 6 o 7, se pasan los brazos por encima del hombro de los compañeros el de la derecha y el de la izquierda, cuando todos estén abrazados, se pueden mover hacia los lados, delante o atrás. El objetivo es levantar un globo con los pies y llevarlo hacia el centro de un ula ula.</p>	

Desarrollo del aprendizaje	V.D.(3H) V.I.(V-i) V.I. (IV-h)	<p>Coopera en grupo para solucionar el problema.</p> <p>Ensalada de refranes (atención y concentración) Mientras un grupo de estudiante sale del aula; los demás escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán. Los estudiantes que salieron tendrán que preguntar ¿cuál es el refrán? Y todos responden al tiempo diciendo cada una de las palabras correspondientes. El grupo adivinador debe descubrir cuál fue el refrán lo cual tendrán 10 segundos.</p> <p>Escoge una palabra para pronunciarla. Selecciona y ordena las palabras del refrán para adivinar Se equivoca en grupo sin culpar a los demás.</p> <p>El lazarillo (confianza y colaboración) Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados. En silencio durante todo el ejercicio: el paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias, (por ej.: ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle sólo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto. - cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba.</p> <p>La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce.</p>	Globo Pañuelos o vendas para tapar los ojos.
Aplicación	V.I.(V-i) V.D.(3H) V.I. (IV-h)	<p>Te vendo un pato (ejercicio dramático: matices sobre el texto)</p> <p>Se les otorgara un texto corto de un juego conocido. Se divide en grupos de 6 o 7 en fila. Donde ensayaran sin utilizar el texto, es decir solo con gestos.</p> <p>A: te vendo un pato B: ¿un qué? A: un pato B: ¿pica o no pica? A: no pica B: te lo compro A: te lo vendo</p> <p>- Utiliza los textos cortos para crear movimientos o gesto. - Sugiere hacer cambios utilizando su creatividad.</p>	
Transferencia	V.D.(3H)	<p>Redacta sus sentimientos aceptando dificultades o errores que le ha tomado en las actividades.</p> <p>Sugiere alternativas para mejorar dichas actividades.</p>	Ficha
Meta cognición	V.D.(3H) V.D.(2F)	<p>Con respecto a la clase anterior, brindamos críticas constructivas cuando fue de trabajar en equipo, reconociendo las estrategias entre compañeros, como también aquellos errores que se pueden superar. De la misma manera el estudiante identificara durante la práctica de derechos asertivos.</p>	Ficha

Unidad de aprendizaje 3

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro "C" N° de alumnos: 24

Duración: 4 sesiones

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la unidad de aprendizaje: "Conociendo el drama creativo"

III. Justificación:

En esta tercera unidad se pretende reconocer los elementos y estructura de la obra dramática como personajes, tema, argumento, situación, acción o argumento, utilizando sus derechos asertivos para ejecutar los ejercicios dramáticos, dinámicas de participación, ejercicios rítmicos, sensoriales, objetos manipulables.

IV. Duracion: 8 horas (4 sesiones)

Capacidades por areas

Areas	Variable independiente	
Dimensiones	Capacidades	Criterios de evaluacion
Sensopercepción	Imagina y acciona situaciones dadas con espontaneidad ante estímulos sensoriales	Manipula objetos, otorgando nuevas funciones y usos. Describe sus impresiones después de los ejercicios sensoriales por medio de sus sentidos.
Juego de roles	Expresa sus ideas para comprender el comportamiento de sus compañeros.	Describe rasgos de comportamientos positivos para establecer buenas relaciones. Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.

	Expresa una variedad de emociones interpretando con seguridad, roles o personajes en situaciones improvisadas.	Asume el intercambio de roles sin dificultad. Manifiesta emociones durante la interacción no verbal asumiendo roles en grupo.
	Expresa sus emociones y pensamientos asumiendo roles bajo situaciones dadas de su entorno.	Dialoga manifestando emociones durante y después de la improvisación de roles. Propone dos soluciones para resolver problemas de su entorno en una improvisación.
Dramatización	Justifica su gusto estético por la realización de la dramatización en grupo.	Utiliza su voz para crear diálogos acordes a situaciones planteadas por el grupo. Utiliza elementos visuales o manipulables durante el proceso de la dramatización.
	Demuestra responsabilidad y cooperación accionando con su cuerpo y voz en el proceso de la dramatización.	Participa en la dramatización construyendo diálogos espontáneos. Participa en la dramatización construyendo imágenes o secuencias corporales.
Variable dependiente - asertividad como habilidad social		
Dimensiones	Capacidades	Criterios de evaluación
Derechos Asertivos	1. Reflexiona sobre sus derechos asertivos.	A. Identifica los tres estilos de comunicación utilizando su cuerpo y voz.
		B. Reconoce sus derechos asertivos principales asumiendo un rol o personaje.
		C. Argumenta sus derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales.
	2 Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros.	D. Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz.
		E. Demuestra sus derechos asertivos asociando a una situación dada.

		F. Reconoce los derechos de los compañeros asumiendo roles.
	3. Emite y acepta críticas constructivas con respeto	G. Emite su juicio crítico objetivo apreciando las actividades dramáticas de los compañeros. H. Acepta las críticas sin interrumpir al compañero.
Expresión asertiva	4. Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada.	I. Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros.
		J. Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.
	5. Otorga y recibe cumplidos.	K. Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo.
		L. Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza.
	6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.	M. Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.
N. Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.		

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Actividades de aprendizaje significativo	Estrategias	Medios y recursos
Actividad A. S. 9 “Son seis elementos de una obra dramática”	Guerrero y dragón (fomentar la cooperación, solución de problema y el dominio corporal) Elementos de la obra dramática Estira y encoge (ejercicio de soltura corporal) Impro-cuento (oral) Construyendo nuestro cuento	Plumón Pizarra Pañuelo Hoja a4
Actividad A. S. 10 “Conflicto, conflicto”	Cuerpo letras (representación de posturas corporales) Competencia de palabras (representación de posturas corporales) Mil en uno (fluidez de ideas, imaginación)	Plumón Pizarra Sombrero tarjetas Objetos

	<p>Improvisando temas con los objetos (cooperación, intuición, solución de problemas)</p> <p>Rueda de ideas (debate por grupos)</p>	
<p>Actividad A. S. 11 “La estructura dramática”</p>	<p>Lince y conejo (enfaticar la audición)</p> <p>La estructura dramática</p> <p>Estructurando el cuento del guerrero el dragón</p> <p>La máquina de los sonidos (ejercitar y explorar los ejercicios vocales y corporales)</p> <p>Representando el cuento</p>	<p>Fotos de la obra</p> <p>Grafico grande la estructura dramática</p> <p>Venda para los ojos</p>
<p>Actividad A. S. 12 “Componiendo textos”</p>	<p>Dinámica de motivación</p> <p>Ejercicio de concentración</p> <p>Ejercicio coral</p> <p>Impro estatuas y voz (facilitar diálogos espontáneos)</p> <p>Derechos asertivos</p> <p>Drama creativo</p>	<p>Pañuelo</p> <p>Tarjetas</p> <p>letras</p> <p>Bitácora</p>

Unidad de aprendizaje significativo 3
Actividad de aprendizaje significativo sesión “9”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°9: “Son seis elementos dramáticos”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario Conoce los elementos de la obra dramática	III. e) Describe rasgos de comportamientos positivos para establecer buenas relaciones	
Procedimientos Guerrero y dragón (fomentar la cooperación, solución de problema y el dominio corporal) Elementos de la obra dramática Estira y encoge (ejercicio de soltura corporal) Impro-cuento (ejercicio que facilita la fluidez para construir historias o cuentos) Construyendo nuestro cuento (aplicación a partir de la expresión oral y corporal)	III. f) Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.	(6M) Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.
Actitudes Valora		(5L) Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza.

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Items	Tomaremos como ejemplo una película animada (ya que no cuentan con visitas a una sala de teatro) Utiliza su voz para contar alguna película que le ha llamado la atención. Explica la elección de su película.	Plumón Pizarra
	V.I.(III-f)		
Motivación externa	V.D. (6M)	<p>Guerrero y dragón (fomentar la cooperación, solución de problema y el dominio corporal)</p> <p>La dinámica se ejecuta en grupos de 7. En este grupo uno pasara a ser el guerrero y el resto de estudiantes agarrados por la cintura formara el dragón, desde la cabeza hasta la cola. La cola será un pañuelo que se encuentra en la cintura del último compañero. El objetivo es que el guerrero atrapa el pañuelo y el dragón debe impedir obstaculizando con su cuerpo al guerrero, en un determinado tiempo de 20 segundos. Al terminar, otro grupo participa. La variante se da que el guerrero puede atrapar la cola del dragón de otro grupo que no sea suyo.</p> <p>Coopera con el grupo durante las actividades. Respeto a los compañeros sin utilizar movimientos ofensivos. Demuestra agilidad para solucionar la actividad. Disfruta su triunfo con el grupo.</p>	Pañuelo
	V.I. (III-f)		
Desarrollo del aprendizaje	V.I. (III-f)	<p>Elementos de la obra dramática</p> <p>Se le mostrara una serie de preguntas a partir de la dinámica realizada si fuera una obra de teatro</p> <p>Personaje ¿quiénes eran los personajes?</p> <p>Situación ¿cuál era la situación?</p> <p>Tema ¿qué tema podría surgir en la dinámica realizada?</p> <p>Dialogo ¿hubo dialogo? ¿si no hubo que hubiera dicho el dragón o el guerrero para que se enfrenten?</p> <p>Acción o argumento ¿qué hace el personaje para conseguir la cola del dragón?</p> <p>Responde a las preguntas ejerciendo su creatividad</p> <p>Imagina y comunica sus ideas.</p>	

	<p>V.D. (6M)</p> <p>V.D. (5L) (6M)</p>	<p>Responde las preguntas utilizando una película de su preferencia.</p> <p>Estira y encoge (ejercicio de soltura corporal) los jugadores en círculo deben estar muy atentos. Quien dirige el juego da las siguientes ordenes: “estiren” y los jugadores deben encoger los brazos y al decir “encojan” los jugadores deben estirar los brazos. Al principio debe hacerse despacio, luego más rápido. Utiliza movimientos amplios y cortos asociando a los niveles corporales. Segmenta partes del cuerpo para estirar o encoger.</p> <p>Impro-cuento (oral) Retomando a los grupos conformados de 6 o 7 en círculos, se les otorgara unas dos palabras para improvisar un cuento, utilizando conectores de continuidad para ceder el cuento al compañero de su derecha. Crea un cuento a partir de dos palabras: guerrero – dragón Utiliza conectores: después, entonces, pero, luego, hasta que, enseguida, finalmente. Disfruta de la improvisación oral con sus compañeros sin ofender. Resume o argumenta el cuento. Identifica: personajes, situación, acción. Escribiendo en una ficha.</p>	<p>Música mp3</p>
Aplicación	<p>V.D.(5L)</p> <p>V.I. (III. f) (III. e)</p>	<p>Construyendo nuestro cuento En grupo escribe el cuento creado por ellos sugiriendo: una estructura breve: inicio, nudo y desenlace; descripción de los personajes por comportamientos, etc.</p>	<p>Hoja a4</p>
Transferecia		<p>Redacta y ordena su cuento Traer para la siguiente clase: cajas grandes, telas, sogas, papel periódico, bastón, bolsa grande,</p>	<p>Ficha</p>
Meta cognición	<p>V.I. (III. e)</p> <p>V.D.(5L)</p>	<p>Menciona los cinco elementos de la obra dramática asociando a un ejemplo. Identifica comportamientos distintos de los personajes.</p>	<p>Ficha</p>

Unidad de aprendizaje significativo 3.
Actividad de aprendizaje significativo sesión “10”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°10: “La manipulación de los objetos”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario Asertividad		(1C) Argumenta sus derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales.
Procedimientos Cuerpo letras (representación de posturas corporales) Competencia de palabras (representación de posturas corporales) Mil en uno (fluidez de ideas, imaginación) Improvisando temas con los objetos (cooperación, intuición, solución de problemas) Rueda de ideas (debate)	I. a) Manipula objetos, otorgando nuevas funciones y usos.	
Actitudes	III. f) Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.	(4I) Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros.

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recursos
Contextualización	Ítems	Narración de un cuento	
	V.D.(4I)	A continuación el docente dará inicio a la clase con narración de cuento. Donde demostrara varios usos con objetos Identifica los objetos trabajados. Reconoce nuevos usos sobre un objeto.	
Motivación externa	V.D.(4I)	Cuerpo letras (representación de posturas corporales) Actividad que consiste en adoptar una postura con la motivación de una letra. Todos los estudiantes están en una postura neutral. Un estudiante se acercara a sacar una tarjeta que contiene una letra, será dicha y todos tendrán que adoptar; y el estudiante juzgara si lo ve como una letra. Las letras son: t, x, s, p, e, z, y. Luego harán parejas para adoptar posturas con las siguientes letras: n, m, r, b, b, d -Adopta posturas corporales con forma de letras	Sombrero y tarjetas
	V.D.(4I) V.I.(III-f)	Competencia de palabras (representación de posturas corporales) Los estudiantes divididos en dos grupos grandes. Un grupo tendrá que utilizar sus posturas para formar una palabra mientras que el otro grupo tendrá que adivinar. Los puntos que se quiere otorgar se dan de manera recíproca. Punto por adivinar y punto por representar la palabra. Utiliza posturas corporales Demuestra confianza y trabajo en equipo Participa de manera moderada. Mil en uno (fluidez de ideas, imaginación) Se les pedirá a los estudiantes que muestren sus objetos y los describa uno por uno y su función. Además de comentar si tiene alguna anécdota o recuerdo con un objeto similar (opcional). El docente también acudirá con su objeto.	

Desarrollo del aprendizaje	<p>V.I.(I-a) V.I.(III-f)</p> <p>V.I.(III-f) V.D.(4I)</p>	<p>Luego pondremos un solo objeto al centro mientras todos estamos en ronda. Cada uno tendrá que salir a improvisar una acción con el objeto. Es decir, si hay un periódico, ya no se utilizara para leer, sino como un paraguas, un telescopio, un arco o lápiz, etc.</p> <p>Cumple trayendo sus objetos. Describe las funciones de los objetos. Improvisa acciones breves utilizando el objeto. Improvisando temas con los objetos (cooperación, intuición, solución de problemas)</p> <p>Dividido en grupos de 6 o 7 deben improvisar un tema dado al azar desde un sombrero con los objetos que creen que sea pertinente. Para proceder, deben preguntarse Por ejemplo, si se les da el tema de la guerra tendrán que utilizar sus objetos como armas u otras cosas. Termina en armar una fotografía de posturas. Y el delegado tendrá que explicar el tema y la imagen.</p>	Sombrero tarjetas
Aplicación	<p>V.I. (III-f) (I-a)</p> <p>V.D.(4I)</p>	<p>El guerrero y el dragón (uso de objetos)</p> <p>Para esta fase tendrán que mostrar una copia de su cuento y ensayaran su cuento agregando los objetos que han propuesto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discriminan si es necesario los objetos que desean agregar a su cuento. - Reajusta su cuento. 	Objetos
Transferencia	V.D.(1C)	Redacta las dinámicas y compara sus derechos asertivos ejercidos en clase con relación a las actividades.	Ficha
Meta cognición	<p>V.I. (III-f) (i-a)</p> <p>V.D.(4I)</p>	<p>Rueda de ideas</p> <p>Comenta la utilidad del objeto en la historia. Manifiesta si el tema estuvo claro en el grupo. Comenta la relación que existe su cuento con los elementos de la obra dramática.</p>	Ficha

Unidad de aprendizaje significativo 3.
Actividad de aprendizaje significativo sesión “11”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°11: “La estructura dramática”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario Comunicación inhibida		(3G) emite su juicio crítico objetivo apreciando las actividades dramáticas de los compañeros.
Procedimientos Lince y conejo (desarrollar el sentido auditivo) La estructura dramática Estructurando el cuento del guerrero el dragón La máquina de los sonidos (ejercitar y explorar los ejercicios vocales y corporales) Representando el cuento.	V-I) Dialoga manifestando emociones durante y después de la improvisación de roles. VII-N) Participa en la dramatización construyendo imágenes o secuencias corporales.	(6N) Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.
Actitudes		(5K) Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo.

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	<p>El docente comenta el argumento de una obra: los perros de elena Garro</p> <p>Identifica: personajes, tema, situación, dialogo, acción</p> <p>Ejemplifica un cuento o película de su preferencia, argumentando.</p>	Fotos de la obra
	V.D.(3 G)		
Motivación Externa	V.D. (4I) (6N)	<p>Lince y conejo (desarrollar el sentido auditivo)</p> <p>En grupos de 6 o 7 todos serán lince con los ojos vendados y ha de cazar al conejo (estudiante de otro grupo) que hará el menor ruido posible y en nivel bajo. Si resulta difícil el lince puede decir: "conejo" para expulsarlo del juego. Y el resto de estudiantes que no participa dirá: falso. Si nombra conejo a otro lince elimina al compañero. El conejo cumple su objetivo cuando cruza el territorio de los lince</p> <p>Utiliza su sentido auditivo adoptando una postura sigilosa.</p>	Venda para los ojos
Desarrollo del aprendizaje	V.D. (3G)	<p>La estructura dramática</p> <p>El docente expone características de la estructura dramática. Presentación, conflicto, crisis., clímax, desenlace.y conclusión.</p> <p>Se expondrá un gráfico (Bullón,1989)</p> <p>Cada grupo ordenara las 6 características de la estructura dramática para asociarla al gráfico.</p> <p>Organiza los contenidos sobre el grafico.</p> <p>Estructurando el cuento del guerrero el dragón</p>	Grafico grande la estructura dramática
	V.I. (VII-n) V.D. (3G) (5K)	<p>En grupo se pondrá de acuerdo de que punto a qué punto estructuran los 6 puntos de la estructura dramática.</p> <p>Sintetiza su cuento en seis partes que comprende de la estructura dramática.</p> <p>La maquina de los sonidos (ejercitar y explorar los ejercicios vocales y corporales)</p> <p>Un estudiante propone un sonido onomatopéyico y un movimiento, otro compañero se sumara a proponer una súper máquina.</p> <p>Propone movimientos y sonidos para elaborar su máquina.</p> <p>Comenta si le fue fácil o difícil trabajar los sonidos con el cuerpo.</p>	

Aplicación	V.D. (3G) (6N) V.I (VII-n)	Representando el cuento Los estudiantes escogen 3 partes (presentación, conflicto y desenlace) del cuento para desarrollar una improvisación a partir de un narrador que contara los hechos mas no los diálogos que se dan los personajes dando cabida a que los personajes se comuniquen. Ensayo y representa el cuento dramatizado.	
Transferencia		Redacta las actividades para reconocer los logros y dificultades que han hallado. Traer definiciones sobre el conflicto en la bitácora.	Ficha
Meta cognición	V.I (V-i) V.D.(5 K)	¿qué sentiste al decir dicho textos que no estaban preparados? Expresa sus emociones después de representar el cuento dramatizado	Ficha

Unidad de aprendizaje significativo 3.
Actividad de aprendizaje significativo sesión “12”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°12: “Conociendo los conflicto”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario Conflicto	III-e) Describe rasgos de comportamientos positivos para establecer buenas relaciones	(2F) Reconoce los derechos de los compañeros asumiendo roles.
Procedimientos El guerrero y el dragón (conflicto de situación) Descubre la palabra y dilo en coro (cooperación-ejercitar intensidades de la voz) Cruz o círculo (conflicto interno) Impro estatuas y voz (facilitar diálogos espontáneos)	VII-n) Participa en la dramatización construyendo imágenes o secuencias corporales.	
Actitudes Valora		(5L) Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza.

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	<p>Exponen las definiciones de conflicto. Tomamos ejemplo de actividades donde se halla un conflicto: como: “guerrero y dragón”, “lince y conejo”</p> <p>Identifica rasgos de comportamientos en los personajes. Señala conflictos que poseen los personajes a partir de sus saberes previos. Reconoce los comportamientos positivos de los personajes como protagonistas.</p>	
	V.I (III-e)		
Motivación externa	V.D. (5L)	<p>El guerrero y el dragón (conflicto de situación)</p> <p>Esta dinámica se repetirá para explorar como un saber previo al conflicto. La variante: es encontrar un motivo para cazar la cola del dragón y otro motivo para el dragón, el cual se enfrentan. Explica los motivos de las fuerzas opuestas entre personajes.</p>	Pañuelo
Desarrollo del aprendizaje	V.I (III-e)	<p>Cruz o círculo (conflicto interno)</p> <p>Todos ubicados en una sola ronda. El estudiante utiliza un brazo para marcar una cruz, moviendo su brazo de arriba hacia abajo y luego corta en forma horizontal desplazando el brazo desde afuera hacia adentro. El otro brazo girara en círculo hacia adelante. El objetivo es sincronizar los dos movimientos a la vez. Ejecuta los movimientos utilizando sus brazos en sentidos o formas opuestas. Analiza sus dificultades y relaciona como un conflicto propio en su rutina. Descubre la palabra y dilo en coro (cooperación-ejercitar intensidades de la voz)</p> <p>Por grupos de 6 o 7 se les otorgara un conjunto de letras, las cuales formaran una palabra y sobre esa palabra construyen una pregunta dirigida hacia el otro grupo. De la misma manera el grupo formulara una respuesta a la pregunta que se le hace con una oración (hay que tener en cuenta que ambos grupos tienen un límite de tiempo para conformar la palabra clave y la pregunta o respuesta).</p>	

	<p>V.D (5L)</p> <p>V.I (VII-n)</p> <p>V.D. (5L)</p>	<p>Se agrupa de 4 alumnos. Construye la palabra considerando las ideas de los demás. Manifiesta sus apreciaciones durante en grupos. Impro estatuas y voz (facilitar diálogos espontáneos)</p> <p>Se le pedirá a un voluntario proponer una postura libre, y los demás observaremos y aquel que pueda identificar una situación se acerca y propone una postura que corresponda a la situación. Identifica o describe la imagen que se produce Asocia un conflicto o un problema que se puede dar. Describe sus impresiones o sentimientos que le genera las imágenes sin burlarse del compañero. Demuestra concentración al ser estatua. Luego de una breve observación otro compañero propone sustituir a cualquiera de los dos compañeros, o ingresa para aportar. Identifica derechos asertivos a partir de las imágenes. Propone soluciones. Pasado un tiempo, se les propone que digan una frase libre para dar inicio a un dialogo improvisado con el compañero. Utiliza palabras claras para comunicarse. Propone situaciones y soluciones</p>	<p>Tarjeta de letras</p>
<p>Aplicación</p>	<p>V.I (VII-n)</p> <p>V.D. (5L)</p>	<p>Para terminar esta unidad, dramatizaran su cuento del dragón y guerrero pero provocando diálogos necesarios en el momento que sea necesario. Propone diálogos como personaje. Utiliza sus posturas corporales para representar un personaje. Incorpora: la presentación, conflicto y desenlace. Aprecia el trabajo de los demás, con palabras de elogio o emite su juicio crítico sin generar antipatía.</p>	
<p>Transferencia</p>		<p>Revisa y actualiza su cuento con los textos que les sean necesarios. Propone fondo musicales o de bandas sonoras. Se compromete traer 3 cuentos por grupos los cuales les gustaría representar.</p>	<p>Ficha</p>
<p>Meta cognición</p>	<p>V.D. (2F) (5L)</p>	<p>Manifiestas sus ideas e incorpora sus apreciaciones a los compañeros. Reconoce situaciones donde pone en práctica sus derechos asertivos.</p>	<p>Ficha</p>

Unidad de aprendizaje 4

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro "C" N° de alumnos: 24

Duración: 4 sesiones

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la unidad de aprendizaje: "jugando con el drama creativo"

III. Justificación:

Esta última unidad se pretende que los estudiantes apliquen su conocimiento sobre la estructura dramática que presenta el drama creativo utilizando su cuerpo y voz para comunicarse asertivamente entre compañeros. Así mismo el estudiante experimentara 4 elementos motivadores para esta clase: el drama creativo de iconografías (imágenes de situaciones), el drama creativo del cuento, y el drama creativo de un hecho vivencial. Además se pretende que el estudiante utiliza todos los recursos trabajados en clase, enriqueciendo su drama creativo.

IV. Duración: 4 sesiones (8 horas)

V. Capacidades por áreas

Áreas	Variable independiente	
Dimensiones	Capacidades	Criterios de evaluación
Sensopercepción	Imagina y acciona situaciones dadas con espontaneidad ante estímulos sensoriales	Manipula objetos, otorgando nuevas funciones y usos. Describe sus impresiones después de los ejercicios sensoriales por medio de sus sentidos.
Juego de roles	III. Expresa sus ideas para comprender el comportamiento de sus compañeros.	Describe rasgos de comportamientos positivos para establecer buenas relaciones. Utiliza su voz para comunicar y sugerir ideas de manera empática.
	V. Expresa sus emociones y pensamientos asumiendo roles bajo situaciones dadas de su entorno.	Dialoga manifestando emociones durante y después de la improvisación de roles. Propone dos soluciones para resolver problemas de su entorno en una improvisación.

Dramatización	VI. Justifica su gusto estético por la realización de la dramatización en grupo.	Utiliza su voz para crear diálogos acordes a situaciones planteadas por el grupo. Utiliza elementos visuales o manipulables durante el proceso de la dramatización.
	VII. Demuestra responsabilidad y cooperación accionando con su cuerpo y voz en el proceso de la dramatización.	Participa en la dramatización construyendo diálogos espontáneos. Participa en la dramatización construyendo imágenes o secuencias corporales.
Variable dependiente asertividad como habilidad social		
Dimensiones	Capacidades	Criterios de evaluación
Derechos asertivos	2. Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros.	D. Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz.
		E. Demuestra sus derechos asertivos asociando a una situación dada.
		F. Reconoce los derechos de los compañeros asumiendo roles.
	3. Actúa de un modo que juzga respetando a los demás.	G. Emite su juicio crítico objetivo apreciando las actividades dramáticas de los compañeros.
		H. Acepta las críticas sin interrumpir al compañero.
Expresión asertiva	4. Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada.	I. Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros.
		J. Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.
	5. Otorga y recibe cumplidos.	K. Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo.
		L. Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza.
	6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.	M. Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.
		N. Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.

Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad

Actividades de aprendizaje significativo	Estrategias	Medios y recursos
Actividad a. S. 13 “Dramatización del cuento creado con objetos”	El oso y el leñador(dinámica se para modular su comunicación agresiva no verbal) “cayendo”(dinámica que elimina prejuicios para relacionarse) El nudo(solución de problemas) Cuento creado: el guerrero y el dragón(creación de cuento en grupos)	Bandas sonoras Bitácora
Actividad a. S. 14 “Historias y fotografías”	Lince y conejo (desarrollar el sentido auditivo) Presentación-conflicto- desenlace (aplicadas a la dramatización de imágenes) Dramatizando el cuento	Venda para ojos Plumón
Actividad a. S. 15 “Dramatización de el sueño del pongo”	Abrazo colectivo (solución de problemas) Analizando el sueño del pongo Juego de roles Dramatización	
Actividad a. S. 16 “Dramatización de situaciones en el aula”	La carga eléctrica (ejercicio de concentración y observación) Juego de roles Drama creativo	Objetos y utilería Bandas sonoras,

Unidad de aprendizaje significativo 4
Actividad de aprendizaje significativo sesión “13”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas.

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°13: “Dramatización del cuento creado con objetos”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable Dependiente
Nociones y vocabulario Drama creativo	V-j) Propone dos soluciones para resolver problemas de su entorno en una improvisación.	(3G) Emite su juicio crítico objetivo apreciando las actividades dramáticas de los compañeros.
Procedimientos El oso y el leñador(dinámica se para modular su comunicación agresiva no verbal) “Cayendo”(dinámica que elimina prejuicios para relacionarse) El nudo(solución de problemas) Cuento creado: el guerrero y el dragón(creación de cuento en grupos)	VI-k) Utiliza su voz para crear diálogos acordes a situaciones planteadas por el grupo.	(6N) Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.
Actitudes		(5L) Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza.

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	<p>Los estudiantes retoman los saberes previos como:</p> <p>Manifiestan sus saberes:</p> <p>Posturas, cuerpo.</p> <p>El uso de la voz.</p> <p>Emociones espontaneas.</p> <p>¿qué hubiera pasado si nada de esto se aplicaría en el drama creativo?</p> <p>Comentan sus ideas.</p>	
	V.D.(5L)		
Motivación externa	<p>V.D.(6N)</p> <p>V.I.(V-j)</p>	<p>El oso y el leñador (esta dinámica se retoma para verificar si el estudiante modula su comunicación agresiva no verba)</p> <p>Divididos en 2 grupos de 13 se excluye a un estudiante que asumirá el rol del oso, mientras que el resto será leñadores. Los leñadores tendrán que ocupar el espacio como si fuera un bosque, cumpliendo con sus actividades.</p> <p>El oso acudirá con un rugido fuerte para espantar e inmovilizar al grupo. El oso tiene como objetivo hacer reír a los leñadores haciéndole gestos, sonidos, sin tocar o agredir al leñador. Los leñadores que son atrapados por la risa pasaran ser osos para otra emboscada.</p> <p>Participa activamente sin dificultades.</p> <p>Expresa sus emociones.</p> <p>Utiliza el espacio para desplazarse libremente.</p>	
	V.I.(V-j)	<p>“Cayendo” (dinámica que elimina prejuicios para relacionarse)</p> <p>El estudiante en su carpeta explora la palabra cayendo en pregunta en admiración entrecortada. La cual se utiliza la expresión de admiración: ¡cayendo! Para ir directo al suelo.</p> <p>Todos caminando por el espacio. El profesor comunicara con la mirada al estudiante. El estudiante elegido moverá la cabeza como si dijera sí. El resto de estudiantes permanece en silencio y cuando el compañero grita cayendo, todos tienen que impedir que caiga el suelo.</p> <p>No muestra prejuicios al contactarse con los compañeros.</p> <p>Coopera a la actividad sin agredir.</p>	

Desarrollo del aprendizaje	<p>V.D. (5L) (3G)</p> <p>V.I. (VI-k)</p> <p>V.D.(5L)</p>	<p>El nudo (solución de problemas) El docente inicia la actividad con una pregunta ¿por qué será importante utilizar la comunicación asertiva en nuestras vidas y sobre todo cuando trabajamos en grupo? Argumenta su respuesta Por grupos de 6 o 7 formaran círculos para iniciar la dinámica. Sigue las indicaciones atentamente Juntar las manos de los compañeros que se encuentran hacia los costados. Dirige sus manos para tomar una mano de su compañero, hasta ocupar sus dos manos, quedando “enlazados” o “enredados” Respetar la regla de no soltarse para desenredarse y terminar en círculo como en principio. Realiza el ejercicio comunicándose de manera no verbal. Durante el avance del ejercicio se le pide utilizar la voz para comunicarse y lograr el objetivo de desenredarse. Cuento creado: el guerrero y el dragón (creación de cuento en grupos) Los grupos ya trabajados se organizan para presentar los cuentos ajustados con texto y música. Mientras presentan bitácoras.</p>	Bandas sonoras Mp3
Aplicación	<p>V.I. (VI-k)</p> <p>V.D. (6N)</p>	<p>Los 4 grupos presentan sus cuentos Propone diálogos como personaje. Utiliza sus posturas corporales para representar un personaje. Incorpora: la presentación, conflicto y desenlace. Aprecia el trabajo de los demás, con palabras de elogio o emite su juicio crítico sin generar antipatía. Utiliza objetos como parte de su utilería.</p>	
Transferencia		<p>Se les pide a los estudiantes traer dos imágenes por grupos que les provoquen emociones, como tristeza melancolía, alegría, etc.</p>	Ficha
Meta cognición	V.D.(3G)	<p>Se autocritica tomando una retrospectiva desde sus primeras participaciones hasta el día de hoy</p>	Ficha

Unidad de Aprendizaje significativo 4
Actividad de aprendizaje significativo sesión “14”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas.

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°14: “historias y fotografías”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario		(2F) Reconoce los derechos de los compañeros asumiendo roles. (3G) Emite su juicio crítico objetivo apreciando las actividades dramáticas de los compañeros.
Procedimientos Lince y conejo (desarrollar el sentido auditivo) Presentación-conflicto-desenlace (aplicadas a la dramatización de imágenes) Dramatizando el cuento	VI-k) Utiliza su voz para crear diálogos acordes a situaciones planteadas por el grupo. VII-n) Participa en la dramatización construyendo imágenes o secuencias corporales.	6(N) Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.
Actitudes		

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	<p>Se les pedirá sus tres imágenes por grupo.</p> <p>Se les comenta que hoy aprenderemos a crear una historia a partir de imágenes.</p> <p>El docente presentara su propia imagen, la cual, describirá y contara algunas anécdotas.</p>	
	V.I. (VI-k)		
Motivación externa	V.D.(3G)	<p>Lince y conejo (desarrollar el sentido auditivo)</p> <p>En grupos de 6 o 7 todos serán lince con los ojos vendados y ha de cazar al conejo (estudiante de otro grupo) que hará el menor ruido posible y en nivel bajo. Si resulta difícil el lince puede decir: "conejo" para expulsarlo del juego. Y el resto de estudiantes que no participa dirá: falso. Si nombra conejo a otro lince elimina al compañero. El conejo cumple su objetivo cuando cruza el territorio de los lince</p>	Venda para ojos
	V.D.(3G)	<p>Presentación-conflicto- desenlace (aplicadas a la dramatización de imágenes)</p> <p>Seleccionamos una imagen de preferencia.</p> <p>Observamos lentamente, cada detalle. Y vamos haciendo anotaciones.</p> <p>Apuntamos lo que vemos y lo que puede significar.</p> <p>Reflexionamos lo que nos gusta y no nos gusta.</p> <p>Pensamos en un mensaje para la foto.</p> <p>Nos repartimos los roles objetos o personajes que no aparecen en la imagen para imitarlo con nuestros cuerpos.</p> <p>Si recuerdas, hicimos una actividad donde se improvisaba textos desde las posturas corporales iniciando una situación.</p> <p>Apunta todos los textos, emociones que les provocan en dicha situación.</p> <p>Selecciona nuevos temas y textos.</p>	

Desarrollo del aprendizaje	V.I. (VI-k)	<p>¿a qué parte de la estructura dramática se asemeja considerando: la presentación- conflicto- desenlace</p> <p>Si se selecciona la imagen como conflicto habrá que crearle una presentación y un desenlace. Si se escoge como presentación, quedara crearle el conflicto y el desenlace,</p> <p>Luego de crear dos acontecimientos pasaran a unir las tres partes para ensayar una historia.</p>	Plumón
Aplicación	V.I. (VI-k) (VII-n) V.D.(3G)	<p>Dramatizando el cuento</p> <p>Los 4 grupos presentan sus cuentos</p> <p>Propone diálogos como personaje.</p> <p>Utiliza sus posturas corporales para representar un personaje.</p> <p>Incorpora: la presentación, conflicto y desenlace.</p> <p>Aprecia el trabajo de los demás, con palabras de elogio o emite su juicio crítico sin generar antipatía.</p> <p>Utiliza objetos como parte de su utilería.</p>	
Transferencia		<p>Para la próxima clase traer el cuento de el sueño del pongo.</p>	Ficha
Meta cognición	V.D. (2F) (3G)	<p>Resume los procedimientos ejecutado para la dramatización del cuento.</p> <p>Considera sus derechos asertivos durante el planeamiento de sus cuentos.</p>	Ficha

Unidad de aprendizaje significativo 4
Actividad de aprendizaje significativo sesión “15”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas.

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°15: “Dramatización de el sueño del pongo”

III. Cuadro de contenido e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable dependiente
Nociones y vocabulario Improvisación - dramatización		(4J) Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.
Procedimientos Análisis de la estructura dramática y elementos de la obra dramática Juego de roles Drama creativo	I-a) Manipula objetos, otorgando nuevas funciones y usos. VI-i) Utiliza elementos visuales o manipulables durante el proceso de la dramatización. VII-n) Participa en la dramatización construyendo imágenes o secuencias corporales.	(6N) Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.
Actitudes		(2E) Demuestra sus derechos asertivos asociando a una situación dada

VI. Programación de actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad.

Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	Para empezar la clase deberán mencionar los procedimientos para dramatizar con imágenes. Considera el inicio, conflicto y desenlace para crear historias.	
	V.I.(I-a)	Abrazo colectivo (solución de problemas) En grupos de 6 o 7, se pasan los brazos por encima del hombro de los compañeros el de la derecha y el de la izquierda, cuando todos estén abrazados, se pueden mover hacia los lados, delante o atrás. El objetivo es levantar un globo con los pies y llevarlo hacia el centro de un aula.	Globo Ula ula
Motivación externa	V.I.(I-a) V.D. (6N) (2E)	Analizando “el sueño del pongo” Se les entregara la lectura del sueño del pongo Lee y comprende el cuento de “El sueño del pongo” Discute y toma apuntes acordando lo siguiente: Análisis del texto Elementos de la obra dramática: Personajes, situación, tema, dialogo y acción o argumento. Estructura dramática: presentación, conflicto, crisis. clímax, desenlace y conclusión. Juego de roles: Todos los estudiantes asumen posturas corporales de: campesino, patrón, perro, ángel limpio, ángel sucio, dios, conejo. El docente dirá un lugar, y tendrán que asumir uno de los roles mencionados, como: campo, casa grande, cocina, en el cielo, huerto. Adopta una postura Expresa emociones de acuerdo a sus roles. Asocia un estilo de comunicación para comunicarse con los otros personajes: estilo, pasivo, asertivo. Utiliza movimientos y posturas diferentes al caminar.	Ficha de análisis Banda sonora mp3

Desarrollo del aprendizaje		<p>Por último, comenta cual fue el personaje que le fue más fácil desarrolla y por qué.</p> <p>Identifica derechos asertivos sobre los personajes o sugiere que derechos le falta.</p> <p>Identifica los tres estilos de comunicación en los personajes.</p>	
Aplicación	<p>V.D. (6N) (2E)</p> <p>V.I. (I-a) (VI-i) (VII-n)</p>	<p>Dramatización</p> <p>Por grupos deben representar el cuento del pongo, sin necesidad de aprender los textos, armaran sus escenas. Para esta fase presentaran un avance.</p> <p>Propone diálogos como personaje.</p> <p>Utiliza sus posturas corporales para representar un personaje.</p> <p>Incorpora: la presentación, conflicto y desenlace.</p> <p>Aprecia el trabajo de los demás, con palabras de elogio o emite su juicio crítico sin generar antipatía.</p> <p>Utiliza objetos como parte de su utilería.</p>	
Transferencia		<p>Traer su propia música y elementos que ayude a la construcción de su personaje como: telas, sombreros, posturas.</p> <p>Enlista por pasos o números para realizar las escenas para la siguiente clase.</p>	Ficha
Meta cognición	<p>V.D. (4J) (2E)</p>	<p>¿Crees que solamente es importante identificar los 3 estilos de comunicación para personajes?</p> <p>Manifiesta la utilidad de conocer los estilos de comunicación y los derechos asertivos en las dramatizaciones o en la rutina diaria.</p>	Ficha

Unidad de aprendizaje significativo 4
Actividad de aprendizaje significativo sesión “16”

I. Datos generales

I.E.: Estados Unidos

Nivel: secundaria Grado y sección: 1ro “C” N° de alumnos: 24

Duración: 2 horas.

Profesor: Jimmy Smith Vidal Guerrero

II. Nombre de la sesión de aprendizaje N°16: “Dramatización del sueño del pongo 2 y los derechos asertivos”

III. Cuadro de contenidos e indicadores

Logros esperados	Indicadores de logro	
	Variable independiente	Variable Dependiente
Nociones y vocabulario Los 3 estilos de comunicación		(4J) Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.
Procedimientos La carga eléctrica(ejercicio de concentración y observación) Juego de roles Drama creativo	IV- g) Asume el intercambio de roles sin dificultad. VI-i) Utiliza elementos visuales o manipulables durante el proceso de la dramatización. VII-n) Participa en la dramatización construyendo imágenes o secuencias corporales.	(6N) Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.
Actitudes		(2E) Demuestra sus derechos asertivos asociando a una situación dada.

IV. Estrategias didácticas

Secuencia metodológica		Acciones	Recurso
Contextualización	Ítems	Los estudiantes exponen los objetos que utilizaran para la ejecución de su drama creativo.	Objetos y utilería
	V.I. (VI-i)		
Motivación externa	V.D. (2E)	<p>La carga eléctrica (ejercicio de concentración y observación)</p> <p>El docente retira a un estudiante del salón. En ausencia de este alumno se le explica que los estudiante. Se le pide a otro estudiante voluntario llevar la carga marcando un pulso en alguna parte de su cuerpo.</p> <p>Cuando ingrese el estudiante excluido tendrá que adivinar al estudiante que posee la carga tocando la cabeza uno por uno. Cada estudiante tendrá tres oportunidades y debe avisar sus sospechas. Si llega adivinar al estudiante que posee la carga, todo el grupo de estudiantes tendrán que dar un grito de celebración.</p> <p>Manifiesta sus impresiones ante el grito.</p> <p>Modula sus reacciones negativas.</p> <p>Aplica su derecho asertivo</p>	
Desarrollo del aprendizaje	V.D. (4J) (6N) V.i. (IV-g) (VI-i) (VII-n)	<p>Para esta sesión se les dará un tiempo para que ensayen y acuerden sus textos, movimientos en un plazo de 20 minutos.</p> <p>Se les dará 6 minutos para que acuerden con las bandas sonoras. (es decir, son 4 grupos por 6 min, 24 min.)</p>	Apuntes bitácora Ficha Cuento
Aplicación	V.D. (4J) (6N) V.i. (IV-g) (VI-i) (VII-n)	<p>Representa finalmente el drama creativo del sueño del pongo los 4 grupos.</p> <p>Propone diálogos como personaje.</p> <p>Utiliza sus posturas corporales para representar un personaje.</p> <p>Incorpora: la presentación, conflicto y desenlace.</p> <p>Aprecia el trabajo de los demás, con palabras de elogio o emite su juicio crítico sin generar antipatía.</p> <p>Utiliza objetos como parte de su utilería.</p>	Utilería De materiales reciclados Música- banda sonora.

Transferencia		Presentar sus fichas	Ficha
Meta cognición	V.D. (2E) (4J)	<p>Conversatorio</p> <p>Comentamos todas las impresiones a partir del drama creativo.</p> <p>Comenta los derechos asertivos frente a un problema en el grupo, o en el aula.</p>	Ficha

5.2 Aplicación del instrumento de evaluación

Institución Educativa: “Estados Unidos”

Profesor practicante: Jimmy Vidal Guerrero

Fecha:

Nivel: secundaria Área: Arte Dramático Grado y Sección: 1ro- C Nro. De alumnos: 24

Nombre de la sesión de aprendizaje N°1 Nuestros cuerpos

Contenidos	INDICADORES DE LOGRO
<p>Nociones, vocabulario</p> <p>Comunicación asertiva</p> <p>Drama creativo</p>	<p>1 A. Identifica los tres estilos de comunicación utilizando su cuerpo y voz.</p> <p>1 B. Reconoce sus derechos asertivos principales asumiendo un rol o personaje.</p> <p>1 C. Argumenta sus derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales.</p> <p>2 D. Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz (derechos de la comunicación)</p> <p>2 E. Demuestra sus derechos asertivos asociando a una situación dada</p> <p>2 F. Reconoce los derechos de los compañeros asumiendo roles</p>
<p>Procedimientos:</p> <p>Sensibilidad corporal</p> <p>Juego de roles (cuento vivo)</p> <p>Drama creativo</p>	<p>6 N. Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes en las dramatizaciones.</p> <p>6 M. Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.</p> <p>4 J. Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.</p>
<p>Actitudes</p> <p>Solidaridad.</p> <p>Respeto</p> <p>Valora</p>	<p>5 K. Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademan positivo.</p> <p>5 L. Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza.</p> <p>4 I. Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros.</p> <p>3 H. Acepta las críticas sin interrumpir al compañero.</p> <p>3 G. Emite su juicio crítico objetivo apreciando las actividades dramáticas de los compañeros</p>

IV. Estrategias didácticas

Acciones			Tiempo	Recurso
Contextualización	<p>El docente expone imágenes en A4 donde se observa situaciones: una persona con miedo para opinar frente a sus amigos (comunicación pasiva); donde uno de cuatro amigos intenta separar a dos que están por pelearse (comunicación agresiva) y otra imagen donde uno comparte una idea y sus compañeros lo escuchan (comunicación asertiva).</p> <p>Describen las 3 situaciones plasmada en imágenes. Señalan características o cualidades para cada imagen. Argumentan la situación adecuada para comunicarse. A continuación, el docente explica sobre los tres estilos de comunicación para abrir a una pregunta: ¿en qué parte de la clase te sientes bien ejerciendo la comunicación asertiva?</p> <p>Ejemplifica contando una experiencia de clase</p>	<p>ÍTEMS</p> <p>A.1. Utilizando imágenes para discriminar los estilos inhibido, agresivo y asertivo</p>	9 min	Imágenes A4
	Motivación Externa	<p>Dinámicas de soltura corporal – flexibilidad Imagina su cuerpo como un chicle que se estira, torsiones, crece, se encoge. Articula su cuello, cintura, codos, brazo, piernas</p>	<p>5K. Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo.</p>	4 min

	<p>EL NUDO – Solución de problemas</p> <p>El docente inicia la actividad con una pregunta ¿por qué será importante utilizar la comunicación asertiva en nuestras vidas y sobre todo cuando trabajamos en grupo?</p> <p>Argumenta su respuesta</p> <p>Por grupos de 6 o 7 formaran círculos para iniciar la dinámica.</p> <p>Sigue las indicaciones atentamente Juntar las manos de los compañeros que se encuentran hacia los costados. Dirige sus manos para tomar una mano de su compañero, hasta ocupar sus dos manos, quedando “enlazados” o “enredados” Respeta la regla de no soltarse para desenredarse y terminar en círculo como en principio. Realiza el ejercicio comunicándose de manera no verbal. Durante el avance del ejercicio se le pide utilizar la voz para comunicarse y lograr el objetivo de desenredarse.</p> <p>Para cerrar la dinámica, el docente preguntara: ¿es fácil seguir las indicaciones de mis compañeros para lograr un objetivo en común?</p> <p>Descubre y reconoce aciertos - dificultades para comunicarse en grupo.</p>	<p>6. M. Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones en juego corporal. 4.I Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros luego del juego corporal.</p>	<p>7 min</p>	
--	---	--	--------------	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Desarrollo del aprendizaje</p>	<p>Los principales 5 derechos asertivos</p> <p>Antes de continuar la clase, el docente ubicara en distintas partes del aula, los 8 derechos asertivos que han sido pertinentes para la presente investigación.</p> <p>Yo puedo cambiar de parecer Tengo derecho de cometer errores. Tengo derecho a decir: no. Tengo derecho a decir: no comprendo. Tengo derecho a tomar una decisión sin depender de los demás.</p> <p>. Nombra, conoce y asocia un ejemplo de los 8 derechos asertivos.</p>	<p>2 D. En su grupo manifiesta su opinión utilizando la intensidad moderada de su voz.</p>	<p>5 min</p>	<p>Tarjetas de derechos asertivos</p>
---	---	---	--------------	---------------------------------------

	<p>JUEGO DEL IMÁN (expresar emociones espontáneas):</p> <p>El docente con un soporte objeto, una máscara con el gesto temeroso, agresivo y alegre, motive a los estudiantes para que lo sigan</p> <p>Se mueve según dirección dada por el profesor.</p> <p>Demuestra concentración para ejecutar sus movimientos.</p> <p>Los estudiantes en parejas A y B reproducen la actividad, uno de ellos controla el movimiento del otro con la mano, a su vez extenderá la mano guía en palma para que el compañero demuestre felicidad en su rostro, y puño para demostrar tristeza o preocupación. Procurando que los cambios no sean bruscos ni inmediatos.</p> <p>Forma parejas sin hacer diferencias con el compañero</p> <p>Organiza con su par el rol de A y B</p> <p>Dirige el movimiento del cuerpo del compañero con su mano</p> <p>Reacciona ante la dirección del movimiento dado.</p> <p>Invierte el rol con su par sin dificultad.</p>	<p>1. B.</p> <p>Utiliza una máscara para contrastar entre sus cinco derechos asertivos y los estilos de comunicación</p>	<p>15 min</p>	<p>Máscaras temor Alegría Agresivo</p>
--	--	--	---------------	--

	<p>GRAFOFONÍAS (exploración de la voz con intensidades)</p> <p>El docente coloca en la pizarra tarjetas que contienen las siguientes frases cortas: “quiero decir”, “no te entiendo”, “estoy de acuerdo”, “Gracias por tu apoyo”, “yo también puedo hacerlo”, “Me gustaría”, “No lo sé”, “No me di cuenta”, “que pena”. El docente explica la interpretación redundante: lograr adecuaciones entre el tamaño de las grafías y la intensidad de la voz (a más tamaño mayor intensidad).</p> <p>El alumno ante la lámina realiza libremente asociaciones por tamaño de las palabras. Asocia y emite una intensidad para cada palabra, de acuerdo al tamaño de la palabra.</p>	<p>3. G.</p> <p>A partir de frases genera situaciones dramáticas y emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros</p>		
	<p>Hacia el otro lado de la pizarra se ubica otras tarjetas que contienen emociones y las cuales serán asociadas a las anteriores frases.</p> <p>Expresa una emoción asociando a una frase corta de las tarjetas. Para terminar la dinámica, representa de manera breve una situación donde relacione la frase establecida en las tarjetas con la emoción. Aprecia y comenta la tarea de representación.</p>	<p>2. E</p> <p>Expresa oralmente sus derechos asertivos asociando a una situación dada.</p>	15 min	Tarjeta Frases Emoción
Aplicación	<p>Reviviendo cuentos: drama creativo</p> <p>El docente repartirá unos cuentos plasmados en hojas bond para dramatizar en grupo. (en anexo)</p> <p>Etapas de planificación: Se agrupan en 6 o 7 compañeros Leen el cuento en grupo. Escucha y comparte propuestas.</p>	<p>4J.</p> <p>Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.</p>	5 min	Cuentos en cartulina enmicada sA4

	<p>Etapa de representación: Caracteriza una o más personajes que permita el desarrollo del cuento. Imagina y sugiere situaciones en el cuento. Expresa emociones dialogando con sus compañeros. Demuestra una coherencia en la historia.</p>	<p>6. N. Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes asertivos en las dramatizaciones.</p>	<p>15 min</p>	
	<p>Etapa de apreciación: Los grupos como espectadores darán sus apreciaciones. Identificarán si existen personajes que se comunican de manera agresiva, pasiva y asertiva.</p>	<p>3h. Acepta las críticas sin interrumpir al compañero luego de la dramatización y utiliza la mirada como medio de comunicación. 5L Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza concluida de la dramatización.</p>	<p>5 min</p>	
<p>Transferencia</p>	<p>Elaboran los alumnos un collage de imágenes y frases donde se integre todos los trabajos en una pancarta de tamaño regular (2 m. x 1 m. 30 cm) Elaboran un mural. Aprecian el trabajo integrado por todo el salón. Identifican las características de los tres estilos de comunicación. Escuchan las apreciaciones de los compañeros.</p>	<p>Tarea</p>		<p>Pancarta collage</p>

Meta cognición	<p>Para cerrar la sesión, con cuaderno en mano comentamos sobre los derechos asertivos.</p> <p>Relaciona 2 derechos asertivos en el procedimiento de las actividades.</p> <p>Redacta y grafica uno de los derechos asertivos más importante.</p> <p>Explica el derecho seleccionado y su utilidad para comunicarse con sus compañeros.</p>	<p>1. C. Explica y redacta sus cinco derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales</p>	10 min	Bitácora
----------------	--	---	--------	----------

5.2.1 Análisis e interpretación de los resultados de la investigación

5.2.1.1 Análisis.

Para la aplicación del instrumento de evaluación en la investigación se ha considerado la escala literal propuesta por el DCN (2009). En la primera columna se encuentra expresada en valores cualitativos titulada “escala”. La segunda columna se describe la característica de a escala correspondiente al grado. En la tercera columna están ubicada los valores que corresponden a la ficha de cotejo lo cual será pertinente en el resultado estadístico.

Tabla 4

Escala valorativa para el instrumento de evaluación

Escala		Descripción
AD	Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas
A	Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B	En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

5.2.1.2 Interpretación y respuesta a los problemas planteados.

Esta sección se presentara los resultados finales de la preprueba y la posprueba de la presente investigación en las tablas número 6 y 7. Cuya muestra conformó 24 estudiantes, compuesto por 14 varones y 10 mujeres. Entre las edades de once y catorce años de edad.

Se ha considerado para le evaluación lo siguiente:

1. Evaluación por participación.
2. Aplicación del instrumento de evaluación.
3. Interpretación de gráficos estadístico.

Tabla 6

Variable dependiente

Indicadores	1. Reconoce sus derechos asertivos en el aula.				2. Defiende sus propios derechos y la de sus compañeros.				3. Emite y acepta críticas constructivas con respeto.				4. Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada.				5. Otorga y recibe cumplidos.				6. Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.																																			
	A. Utilizando imágenes para discriminar los estilos inhibido, agresivo y asertivo		B. Utiliza una máscara para contrastar entre sus cinco derechos asertivos y los estilos de comunicación		C. Explica y redacta sus cinco derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales		D. En su grupo manifiesta su opinión utilizando la intensidad moderada de su voz.		E. Expresa oralmente sus derechos asertivos asociando a una situación dada.		F. Reconoce los derechos asertivos de los compañeros luego de representar roles.		G. Emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros		H. Acepta las críticas sin interrumpir al compañero luego de la dramatización y utiliza la mirada como medio de comunicación.		I. Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros luego del juego corporal.		J. Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo		K. Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo.		L. Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza concluida de la dramatización.		M. Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones en juego corporal.		N. Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes asertivos en las dramatizaciones.																													
Ítems	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD																				
Apellidos nombres	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD												
1. Aldave Giraldo, Omar Franco				o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																
2. Butillo Rodríguez, David Junior				o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																
3. Camargo Guzmán, Jelen Breilith		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
4. Coolque Rico, Coraima Jhayuri			o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																	
5. Chambilla Choque, Brythney		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
6. De la Torre Vázquez, Gabriela Elizabeth		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
7. Donayre Bravo, Lía Liseth		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
8. Espinoza Gonzales, Jerry Alexander	o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																			
9. Flores Riose, Matias Enrique	o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																			
10. Hinojosa Días, Juan Alejandro	o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																			
11. Huamani Gamboa, Gerson Samuel	o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																			
12. Mayta Cárdenas, Danilo Juliano	o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																			
13. Natividad Guillen, Pamela		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
14. Revilla Sánchez, Gian Franco			o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																	
15. Ríos Espíritu, Alesandro Adrián	o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																			
16. Roque Tapara, Yair Cristófer Ricardo		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
17. Roque Tapara, Yunsau Josué Henry			o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																	
18. Sánchez Cadillo, Flor María			o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																	
19. Sandoval Pérez, Madeley Brenda		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
20. Sedano Valeriano, Alexander Oswaldo		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
21. Silva Rivera, Rocio Alexandra		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
22. Tapara Escandon, Romina Araceli		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
23. Terrones Vázquez, Jhon Paul	o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																			
24. Torres Rodríguez, Omar Diego		o				o				o				o				o				o				o				o				o				o																		
TOTAL	4	3	11	6	5	4	11	4	5	4	8	7	4	5	9	6	4	4	9	7	4	4	10	6	5	6	8	5	4	4	8	8	5	3	9	7	4	6	9	5	4	5	10	5	4	5	8	7	5	2	13	4	5	4	10	5

5.2.1.3 Resultados de ítems e indicadores.

5.2.1.3.1 Indicador: 1. Reflexiona sobre sus derechos asertivos.

A continuación pasaremos a revisar los resultados estadísticos por ítems. Ubicado en el primer cuadro el ítem y sus respectivos criterios de evaluación de acuerdo a la escala valorativa. Y el siguiente cuadro inferior contiene los datos sobre la muestra investigada. En este primer ítem “A” Utilizando imágenes discrimina los estilos inhibido, agresivo y asertivos.

Tabla 7

Tabla de Escala valorativa del ítem "A"

Item	Valores	Criterio	
A	Utilizando imágenes discrimina los estilos inhibidos, agresivos y asertivos	Inicio	No identifica ningún estilo de comunicación.
		En proceso	Identifica un estilo de comunicación usando solo un componente verbal o no verbal.
		Logro previsto	Identifica los tres estilos de comunicación usando sus componentes verbales y no verbales.
		Logro destacado	Discrimina los tres estilos de comunicación: inhibido, agresivo y asertivo.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 8

Resultados del ítem A

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	19	79%	4	17%	63%	
En proceso	1	4%	3	13%		8%
Logro previsto	4	17%	11	46%		29%
Logro destacado		0	6	25%		25%
Total	24	100%	24	100%		

Fuente: elaboración propia.

La preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 17% que representa a 4 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0%. Es decir, que 19 estudiantes de 24 no identifican los estilos de comunicación. Sin embargo, 4 estudiantes si identifican los tres estilos de comunicación utilizando sus componentes verbales y no verbales.

Para la posprueba se obtuvo como resultado un 46% en el “logro previsto” expresado en 11 estudiantes que Identifica los tres estilos de comunicación usando sus componentes verbales y no verbales; y en “logro destacado” de 25% expresado en 6 estudiantes.

Reflexiona sobre sus derechos asertivos.

Discrimina los tres estilos de comunicación: inhibido, agresivo y asertivo.

Tabla 9

Escala valorativa de ítem "B"

Datos obtenidos en el campo (Elaboración propia)

Item	Valores	Criterio
B	Inicio	No contrasta ningún derecho asertivo y no utiliza la máscara.
	En proceso	Compara un derecho asertivo asociando a una situación dramática. .
	Logro previsto	Contrasta tres de sus derechos asertivos asociando a una situación dramática.
	Logro destacado	Contrasta sus cinco derechos asertivos principales en función de más de 3 situaciones de su entorno escolar.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 10

Resultados del ítem B

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	20	83%	5	21%	62,5%	
En proceso	4	17%	4	17%		0.0%
Logro previsto	0	0%	11	46%		45,8%
Logro destacado	0	0%	4	17%		16,7%
	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: elaboración propia.

En este segundo ítem Utilizando una máscara, contrasta entre sus cinco derechos asertivos y los estilos de comunicación La preprueba tuvo como resultados en un 83% se encuentra en el nivel inicial, es decir, 20 estudiantes de 24 no asocia sus derechos asertivos a ninguna situación dramática ni utiliza la máscara. Por otro lado, en la posprueba se obtuvo como resultado un 46% en el “logro previsto” expresado en 11 estudiantes que Contrasta tres de sus derechos asertivos asociando a una situación dramática; y en “logro destacado” de 17% expresado en 4 estudiantes que si contrasta sus cinco derechos asertivos principales en función de más de 3 situaciones de su entorno escolar.

En el ítem C denominado: Explica y redacta sus cinco derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales.

Tabla 11

Escala valorativa del ítem C

Item	Valores	Criterio
C Explica y redacta sus cinco derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales.	Inicio	No explica sus derechos asertivos.
	En proceso	Argumenta 2 de sus derechos asertivos durante las prácticas individuales o grupales.
	Logro previsto	Argumenta hasta 5 de sus derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales.
	Logro destacado	Explica sus cinco derechos asertivos que facilitan las prácticas individuales y grupales.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 12

Reporte de resultados del ítem C

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	17	71%	5	21%	50.0%	
En proceso	7	29%	4	17%	12.5%	
Logro previsto	0	0%	8	33%		33,3%
Logro destacado	0	0%	7	29%		29,2%
	24	100%	24	100%		

Fuente: Elaboración propia.

La preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 0% que y en “logro destacado” fue de 0%, es decir que ningún estudiante Argumenta hasta 5 derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales.

Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logro previsto” 33% expresado en 8 estudiantes que si Argumentan cinco de sus derechos asertivos durante las prácticas individuales y grupales; y en “logro destacado” de obtuvo un 29% expresado en 7 estudiantes que si explica sus cinco derechos asertivos que facilitan las prácticas individuales y grupales.

Reflexiona sobre sus derechos asertivos. (A - B- C)

Por los datos obtenidos, sobre los tres ítems analizados anteriormente podemos promediar sobre el indicador el primer indicador de la variable dependiente: Reflexiona sobre sus derechos asertivos.

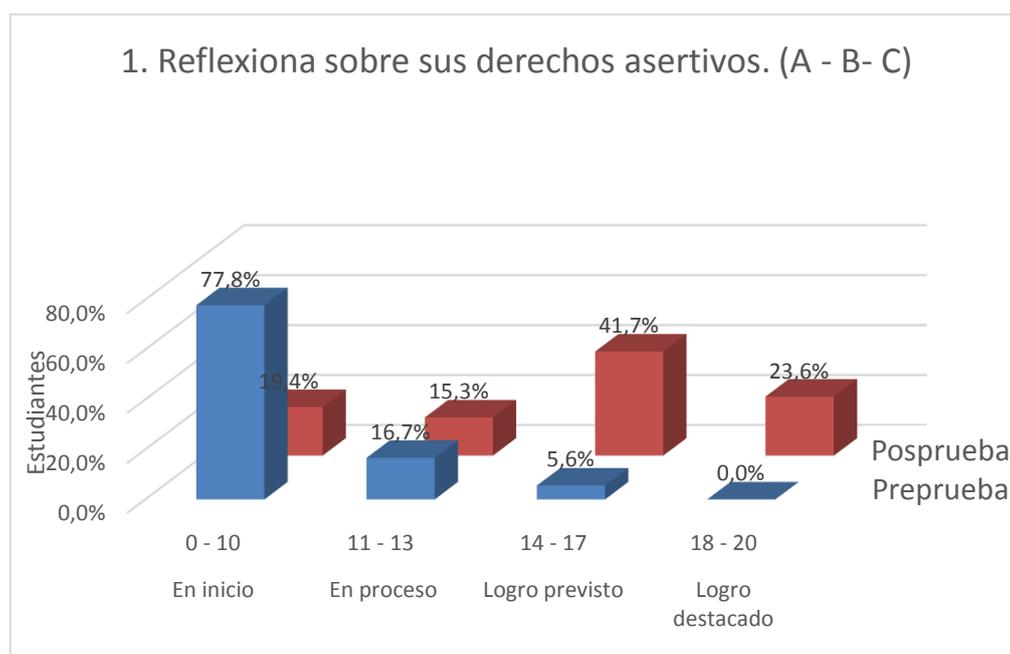


Figura 4. Reflexiona sobre sus derechos asertivos. (A - B- C)

Tabla 13

Reporte de ítems "A,B,C"

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	18.667	77.8%	4.667	19.4%	58.3%	
En proceso	4	16.7%	3.667	15.3%	1.4%	
Logro previsto	1.3333	5.6%	10	41.7%		36.1%
Logro destacado	0	0.0%	5.667	23.6%		23.6%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

La preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 5,6% que representa a 2 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0%;

Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logro previsto” 41.7% expresado en 10 estudiantes y en “logro destacado” de 23,6% expresado en 6 estudiantes, es decir, un total de 16 estudiantes reflexionan sobre sus derechos asertivos.

5.2.1.3.2 *Indicador 2: Defiende sus propios derechos asertivos como la de sus compañeros.*

Continuando con los resultados estadísticos, a continuación se tratara el primer ítem denominado “En grupo, manifiesta su opinión utilizando la intensidad moderada de su voz” del indicador “Defiende sus propios derechos asertivos como la de sus compañeros” de la variable dependiente.

Tabla 14

Escala valorativa del ítem “D”

	Item	Valores	Criterio
D	En grupo manifiesta su opinión utilizando la intensidad moderada de su voz.	Inicio	No opina.
		En proceso	Manifiesta su opinión forzada pero con el volumen bajo o muy alto de su voz.
		Logro previsto	Manifiesta una opinión
		Logro destacado	Manifiesta su opinión coherente utilizando el volumen moderado de su voz.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 15

Reporte de resultados del ítem D

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	17	71%	4	16.7%	54.2%	
En proceso	4	17%	5	20.8%		4.2%
Logro previsto	3	13%	9	37.5%		25.0%
Logro destacado	0	0%	6	25.0%		25.0%
	24	100%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

En el ítem D denominado “En grupo manifiesta su opinión utilizando la intensidad moderada de su voz”. En este cuarto ítem, la preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 13% que representa a 3 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0%. Es decir, que solo 3 estudiantes manifiestan su opinión y 17 estudiantes de 24 no manifiestan su opinión. Al concluir la posprueba se obtuvo como resultado en el “logro previsto” 37.5% expresado en 9 estudiantes que si “manifiestan su opinión” y en “logro destacado” el 25% expresado en 6 estudiantes manifiestan su opinión coherente utilizando el volumen moderado de su voz.

Para el ítem E denominado “Expresa oralmente sus derechos asertivos asociando a una situación dada.” del indicador “Defiende sus propios derechos asertivos como la de sus compañeros” de la variable dependiente.

Tabla 16

Escala valorativa del ítem E

Item	Valores	Criterio
E	Inicio	No expresa ni su voz, ni su cuerpo.
	En proceso	No demuestra ningún derecho pero asocia una característica a una situación.
	Logro previsto	Demuestra como mínimo dos derechos asertivos asociando a situaciones dadas.
	Logro destacado	Demuestra sus cinco derechos asertivos asociando a una situación dada.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 17

Reporte de resultados del ítem E

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Cant.	%	Cant.	%	Dis.	Inc.
En inicio	10	41.7%	4	16.7%	25.0%	
En proceso	14	58.3%	4	16.7%	41.7%	
Logro previsto	0	0.0%	9	37.5%		37.5%
Logro destacado	0	0.0%	7	29.2%		29.2%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

Para concluir, el ítem E en la preprueba se obtuvo los resultados altos “en inicio” con el 41% expresado en 10 estudiantes y “en proceso” 58% expresado en 14 estudiantes que No demuestran ningún derecho pero asocia una característica a una situación. Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logro previsto” 37.5% expresado en 9 estudiantes Demuestra como mínimo dos derechos asertivos asociando a situaciones dadas, y en “logro destacado”

de 29,2% expresado en 7 estudiantes si Demuestra sus cinco derechos asertivos asociando a una situación dada.

Aperturando el ítem F denominado “Expresa oralmente sus derechos asertivos asociando a una situación dada.” del indicador “Valora los derechos asertivos de los compañeros luego de representar roles de la variable dependiente

Tabla 18

Escala valorativa del ítem F

Item	Valores	Criterio	
F	Valora los derechos asertivos de los compañeros luego de representar roles	Inicio	No menciona ni identifica los derechos asertivos de sus compañeros
		En proceso	Reconoce uno de los derechos asertivos de sus compañeros
		Logro previsto	Identifica los derechos asertivos de los compañeros
		Logro destacado	Valora los derechos asertivos de los compañeros luego de representar roles.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 19

Reporte de resultados del ítem F

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	12	50.0%	4	16.7%	33.3%	
En proceso	12	50.0%	4	16.7%	33%	
Logro previsto	0	0.0%	10	41.7%		41.7%
Logro destacado	0	0.0%	6	25.0%		25.0%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

En este ítem F, la preprueba se obtuvo los resultados altos “en inicio” con el 50% expresado en 12 estudiantes que Reconoce uno de los derechos asertivos de sus compañeros y “en proceso” demostró el 50% expresado en 14 estudiantes que Reconoce uno de los derechos asertivos de sus compañeros. Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logro previsto” 41,7% expresado en 10 estudiantes que Identifica los derechos asertivos de los compañeros y en “logro destacado” de 25% expresado en 6 estudiantes que Valora los derechos asertivos de los compañeros luego de representar roles.

Indicador 2: Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros.

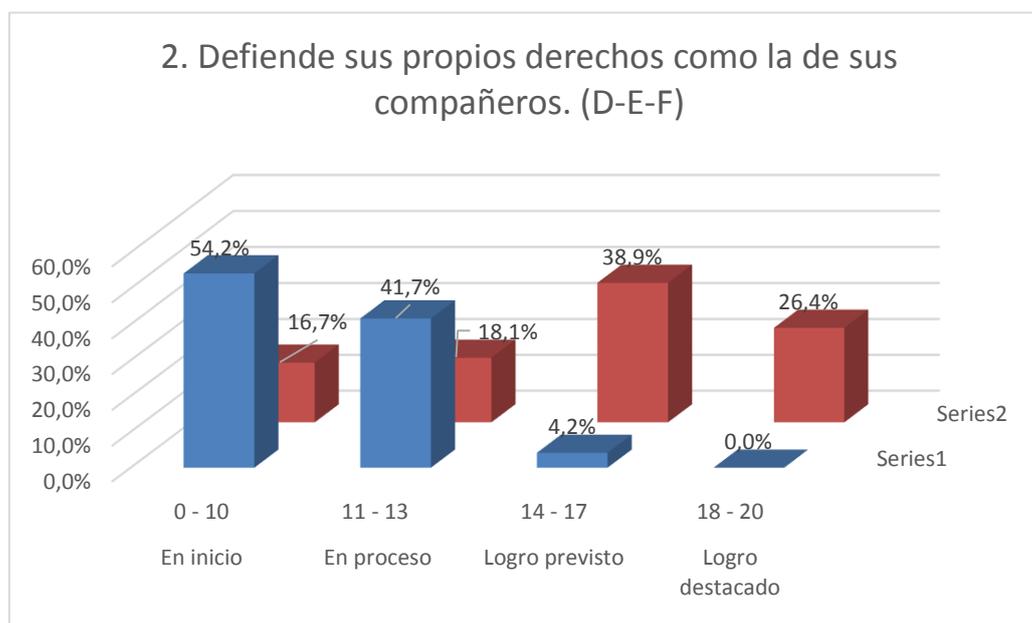


Figura 5. Resultados obtenidos de los ítems D-E-F del indicador número 2

Tabla 14

Tabla de Reporte de ítems “D,E,F”

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	13	54.2%	4	16.7%	37.5%	
En proceso	10	41.7%	4	18.1%	23.6%	
Logro previsto	1	4.2%	9	38.9%		34.7%
Logro destacado	0	0.0%	7	26.4%		26.4%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

Por los datos obtenidos, sobre los ítems E y F analizados anteriormente podemos promediar sobre el indicador “Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros” el primer indicador de la variable dependiente: Reflexiona sobre sus derechos asertivos.

Entonces, podemos promediar para el segundo indicador:

La preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 4.2% que representa a 1 estudiante que defiende sus propios derechos como la de sus compañeros y en “logro destacado” resulto un 0%.

Para la posprueba se obtuvo un incremento en el “logro previsto” 38,9% expresado en 11 estudiantes y en “logro destacado” de 26.4% expresado en 7 estudiantes que si “Defiende sus propios derechos como la de sus compañeros”

5.2.1.3.3 *Indicador 3 y sus respectivos ítems G y H*

Tabla 20

Escala valorativa del ítem G

Item	Valores	Criterio
G A partir de frases genera situaciones dramáticas y emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros.	Inicio	No emite su juicio crítico.
	En proceso	Comenta con un “bien, bonito, interesante” las actividades dramáticas del compañero
	Logro previsto	Valora con palabras breves las actividades dramáticas realizadas por los compañeros.
	Logro destacado	Emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros

Fuente: Elaboración propia.

Como tercer indicador a tratar: Actúa de un modo que juzga respetando a los demás. Y su respectivo ítem “A partir de frases genera situaciones dramáticas y emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros” se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

Tabla 15

Tabla de Reporte de ítems “G”

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes.	%	Estudiantes.	%	Dis.	Inc.
En inicio	20	83.3%	5	20.8%	62.5%	
En proceso	1	4.2%	6	25.0%		21%
Logro previsto	3	12.5%	8	33.3%		20.8%
Logro destacado	0	0.0%	5	20.8%		20.8%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

El ítem G, denominado: A partir de frases genera situaciones dramáticas y emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros solo se obtuvo un resultado bajo, de la preprueba, en el “logro previsto” 12,5% que representa a 3 estudiantes que Valora con palabras breves las actividades dramáticas realizadas por los compañeros y en “logro destacado” fue de 0%. Emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros.

Para la posprueba se obtuvo como resultado en el “logro previsto” 33,3% expresado en 8 estudiantes que si Valora con palabras breves las actividades dramáticas realizadas por los compañeros, es decir, un incremento de 20% y en “logro destacado” resulto un incremento de 20,8% expresado en 5 estudiantes “Emite su valoración apreciando las actividades dramáticas de los compañeros”.

Como tercer indicador a tratar: Actúa de un modo que juzga respetando a los demás. Y su respectivo ítem H “Acepta las críticas sin interrumpir al compañero.” se ha determinado su escala valorativa y para comprender los resultados estadísticos:

Tabla 21

Escala valorativa del ítem H

Item	Valores	Criterio
H Acepta las críticas sin interrumpir al compañero.	Inicio	No acepta críticas respondiendo a la defensiva.
	En proceso	Escucha las criticas dadas del compañero pero evade la mirada.
	Logro previsto	Escucha las criticas dadas estableciendo conexión por medio de la mirada.
	Logro destacado	Escucha las criticas dadas estableciendo la mirada y agradeciendo por las sugerencias.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 22

Reporte de resultados del ítem H

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	8	33.3%	4	16.7%	16.7%	
En proceso	16	66.7%	4	16.7%	50.0%	
Logro previsto	0	0.0%	8	33.3%		33.3%
Logro destacado	0	0.0%	8	33.3%		33.3%
	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

En el ítem H, la preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” un 0% donde los estudiantes no Escuchan las críticas dadas estableciendo conexión por medio de la mirada y en “logro destacado” fue de 0%.

Para la posprueba se obtuvo un incremento en los resultados de “logro previsto” 33.3% expresado en 08 estudiantes que Escucha las criticas dadas estableciendo conexión por medio

de la mirada y en “logro destacado” de 33.3% expresado en 08 estudiantes que los estudiantes demuestran: Escucha las criticas dadas estableciendo la mirada y agradeciendo por las sugerencias”.

Indicador 3: Actúa de un modo que juzga respetando a los demás. (G- H)

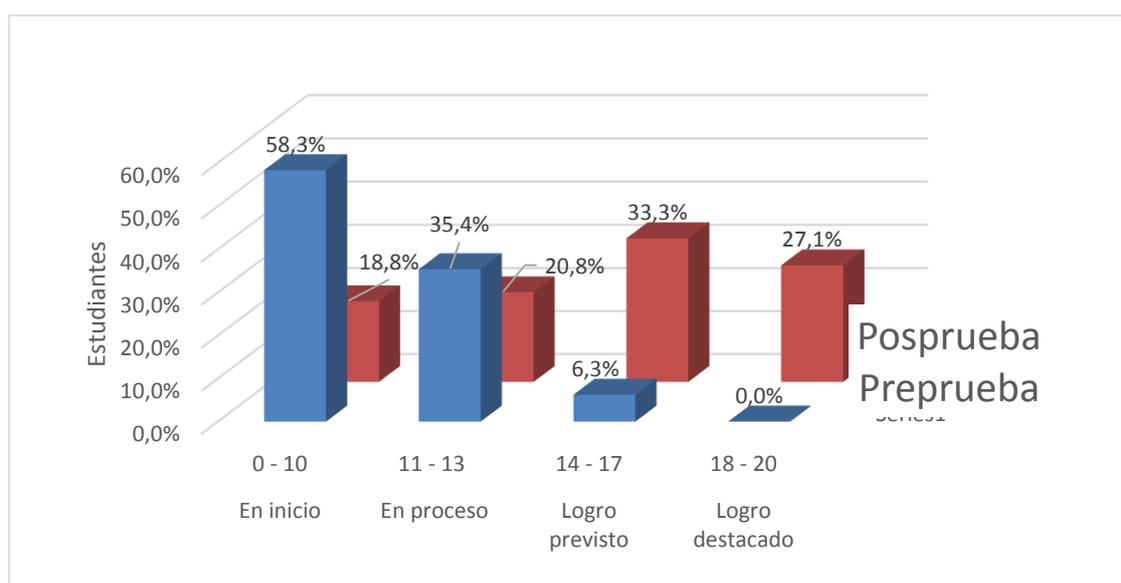


Figura 6. Representación gráfica comparativa de la preprueba y posprueba

Tabla 23

Reporte de ítems G-H

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	14	58.3%	4	18.8%	39.6%	
En proceso	8	35.4%	5	20.8%	14.6%	
Logro previsto	2	6.3%	8	33.3%		27.1%
Logro destacado	0	0.0%	7	27.1%		27.1%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

Por los datos obtenidos, sobre los ítems G y H analizados anteriormente podemos promediar sobre el indicador número 3 de la variable dependiente “Actúa de un modo que juzga respetando a los demás”. Entonces, podemos promediar para el segundo indicador, en el “logro previsto” de la preprueba, tuvo como resultados un 6,3% que representa a 2 estudiante pero en el “logro destacado” resulto un 0%. Se podría decir que solo 2 estudiantes Actúan de un modo que juzga respetando a los demás.

Para la posprueba se obtuvo un incremento en el “logro previsto” 33.3% expresado en 08 estudiantes y en “logro destacado” de 27,1% expresado en 7 estudiantes que si “Actúa de un modo que juzga respetando a los demás” Teniendo en cuenta que incremento 7 estudiantes de 0 desde la preprueba.

5.2.1.3.4 *Indicador 4: Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada.*

Tabla 24

Escala valorativa del ítem I

Item	Valores	Criterio
I	Inicio	Participa pero genera desorden.
	En proceso	Manifiesta su idea pero no comparte la idea del compañero
	Logro previsto	Contrasta sus ideas con la de sus compañeros
	Logro destacado	Manifiesta su opinión utilizando el volumen moderado de su voz.

Fuente: Elaboración propia.

En el cuarto indicador a tratar: Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada. Y su respectivo ítem I “Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros luego del juego corporal, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

Tabla 25

Reporte de ítems I

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	9	37.5%	5	20.8%	16.7%	
En proceso	15	62.5%	3	12.5%	50.0%	
Logro previsto	0	0.0%	9	37.5%		37.5%
Logro destacado	0	0.0%	7	29.2%		29.2%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

En el ítem I: Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros luego del juego corporal, la preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 0% que representa a 0 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0% con el mismo resultado, sin embargo el mayor

resultado se dio un 62% en estudiantes que se hallan “en proceso”, es decir, 15 estudiantes manifiestan sus ideas pero no comparte la idea del compañeros.

Para la posprueba se obtuvo un incremento como resultado en el “logro previsto” 37,5% expresado en 9 estudiantes que contrasta sus ideas con la de sus compañeros y en “logro destacado” hubo una alza de 29,2% expresado en 7 estudiantes que si manifiestan su opinión utilizando el volumen de moderado de su voz. Siendo un total de 16 estudiantes que han adquirido el ítem Intercambia sus ideas acordando positivamente con sus compañeros luego del juego corporal.

Tabla 26

Escala valorativa del ítem J

Item	Valores	Criterio
J	Inicio	No comunica.
	En proceso	Comenta ideas breves pero subjetivas luego de representar el drama creativo.
	Logro previsto	Seleccionan ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.
	Logro destacado	Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.

Fuente: Elaboración propia.

En el cuarto indicador a tratar: Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada. Y su respectivo ítem J “Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo”, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

Tabla 27

Reporte de resultados estadísticos del ítem J

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes.	%	Dis.	Inc.
En inicio	20	83.3%	4	16.7%	66.7%	
En proceso	4	16.7%	4	16.7%		0%
Logro previsto	0	0.0%	11	45.8%		45.8%
Logro destacado	0	0.0%	5	20.8%		20.8%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

En el ítem J denominado: *Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo*, En la preprueba se obtuvo como resultados para el “logro previsto” 0% que representa a 0 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0%. Es decir, que no hubo estudiantes para elaborar sus ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo, aclarando que solo los estudiantes manifestaban sus risas y opiniones breves como: *está bien, me pareció bonito, o no comenta*. Entre otras palabras.

Para la posprueba, resulto un incremento para n el “logro previsto” 45.8% expresado en 11 estudiantes y en “logro destacado” incremento a 20,8% expresado en 5 estudiantes, teniendo en cuenta que tanto en el logro previsto y el logro destacado de las preprueba solo fue un 0%, por lo tanto, existe 16 estudiantes que representan el 65% que si *Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo*.

Indicador 4: Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada (I-J)

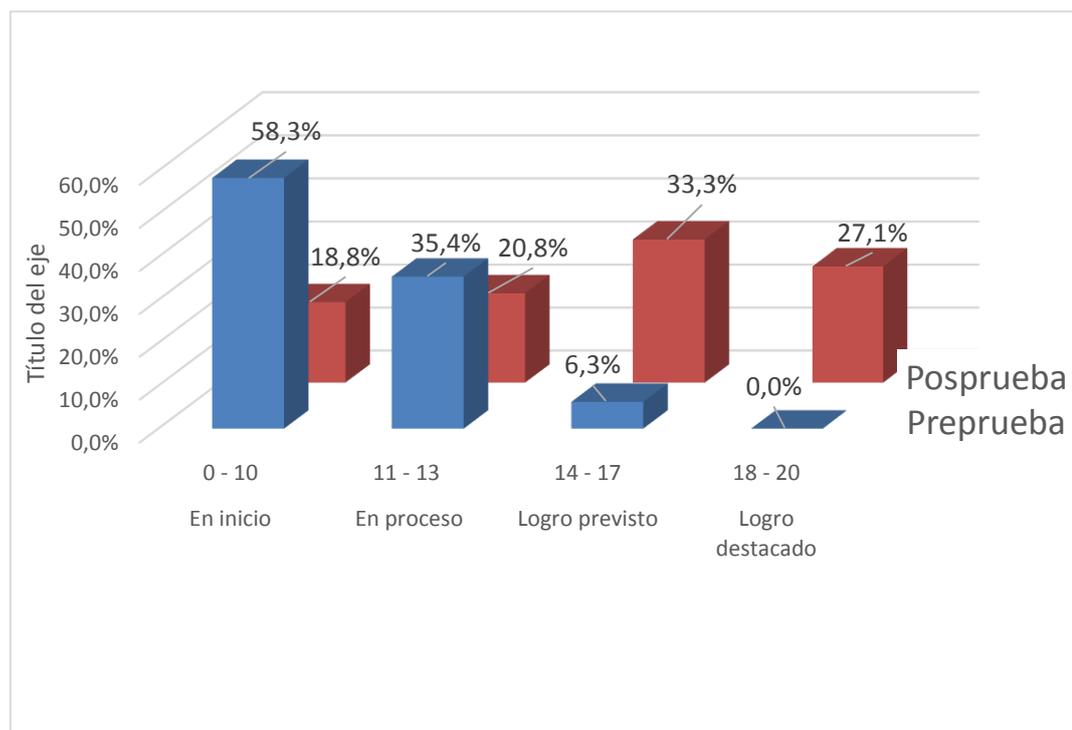


Figura 7. Representación estadística gráfica del ítem 4

Tabla 19

Tabla de Reporte de ítems “I, J”

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	15	60.4%	4	18.8%	41.7%	
En proceso	9	39.6%	4	14.6%	25.0%	
Logro previsto	0	0.0%	10	41.7%		41.7%
Logro destacado	0	0.0%	6	25.0%		25.0%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

Entonces, podemos promediar sobre el cuarto indicador: Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada. Para obtener resultados concreto sobre el indicador el presente indicador número 4 se ha promediado el ítem I y J denominados: “Intercambia sus

ideas acordando positivamente con sus compañeros luego del juego corporal y Elabora ideas concretas entre compañeros luego de representar el drama creativo.”

La preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 0% que representa a 0 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0% pero para los resultados de la posprueba obtuvo como resultado un incremento en el “logro previsto” 41,7% expresado en 10 estudiantes y en el “logro destacado” resulto un incremento de 25% expresado en 6 estudiantes, es decir, que 16 estudiantes ya Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada.

5.2.1.3.5 Indicador 5: Otorga y recibe cumplidos, ítems K - L

Tabla 28

Escala valorativa del ítem K

Item	Valores	Criterio
K	Inicio	No ofrece elogios.
	En proceso	Otorga cumplidos por compromiso pero solo mostrando un ademan positivo
	Logro previsto	Demuestra atención y Otorga cumplidos utilizando su voz y un ademan positivo.
	Logro destacado	Otorga libremente cumplidos positivos utilizando su voz y ademanes positivamente.

Fuente: Elaboración propia.

Continuando con los resultados, se procederá a describir el ítem K denominado: Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademan positivo, del indicador número 5 “Otorga y recibe cumplidos” de la variable dependiente: Asertividad como habilidad social.

Tabla 29

Reporte de resultados del ítem K

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	24	100.0%	4	16.7%	83.3%	
En proceso	0	0.0%	5	20.8%		21%
Logro previsto	0	0.0%	10	41.7%		41.7%
Logro destacado	0	0.0%	5	20.8%		20.8%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

En el ítem K denominado, “Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz en tono adecuado o algún ademán positivo”, la preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 0% que representa a 0 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0%, es decir, que el total de los 24 estudiantes se encuentran en la fase “Inicial” donde no se ofrece elogios entre compañeros,

Para la posprueba se obtuvo un incremento como resultado en el “logro previsto” 41,7% expresado en 10 estudiantes que Demuestra atención y Otorga cumplidos utilizando su voz y un ademán positivo y en “logro destacado” de 20,8% expresado en 5 estudiantes que si Otorga libremente cumplidos positivos utilizando su voz y ademanes positivamente.

Tabla 30

Escala valorativa del ítem L

Item	Valores	Criterio	
L	Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza concluida la dramatización.	Inicio En proceso Logro previsto Logro destacado	Evade el cumplido otorgado o se burla. Escucha el cumplido de los compañeros pero evade la mirada. Escucha el cumplido del compañero mostrando un gesto de confianza. Acepta el cumplido del compañero con agrado y confianza concluida la dramatización

Fuente: Elaboración propia.

Continuando con los resultados, se procederá a describir el ítem K denominado: Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza concluida la dramatización, del indicador número 5 “Otorga y recibe cumplidos” de la variable dependiente: Asertividad como habilidad social.

Tabla 31

Reporte de resultados del ítem L

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	12	50.0%	4	16.7%	33.3%	
En proceso	12	50.0%	5	20.8%	29.2%	
Logro previsto	0	0.0%	8	33.3%		33.3%
Logro destacado	0	0.0%	7	29.2%		29.2%
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: Elaboración propia.

En el ítem L denominado Acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza concluida la dramatización, la preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 0% que representa a 0 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0%, a consecuencia, ningún estudiante Acepta el cumplido del compañero con agrado y confianza concluida la dramatización.

Para la posprueba se obtuvo como resultado un incremento en la fase de “logro previsto” 33,3% expresado en 8 estudiantes que Escucha el cumplimiento del compañero mostrando un gesto de confianza y el incremento en “logro destacado” de 29,2% expresado en 7 estudiantes que si Acepta el cumplimiento del compañero con agrado y confianza concluida la dramatización.

Indicador 5: Otorga y recibe cumplidos(ítems K - L)

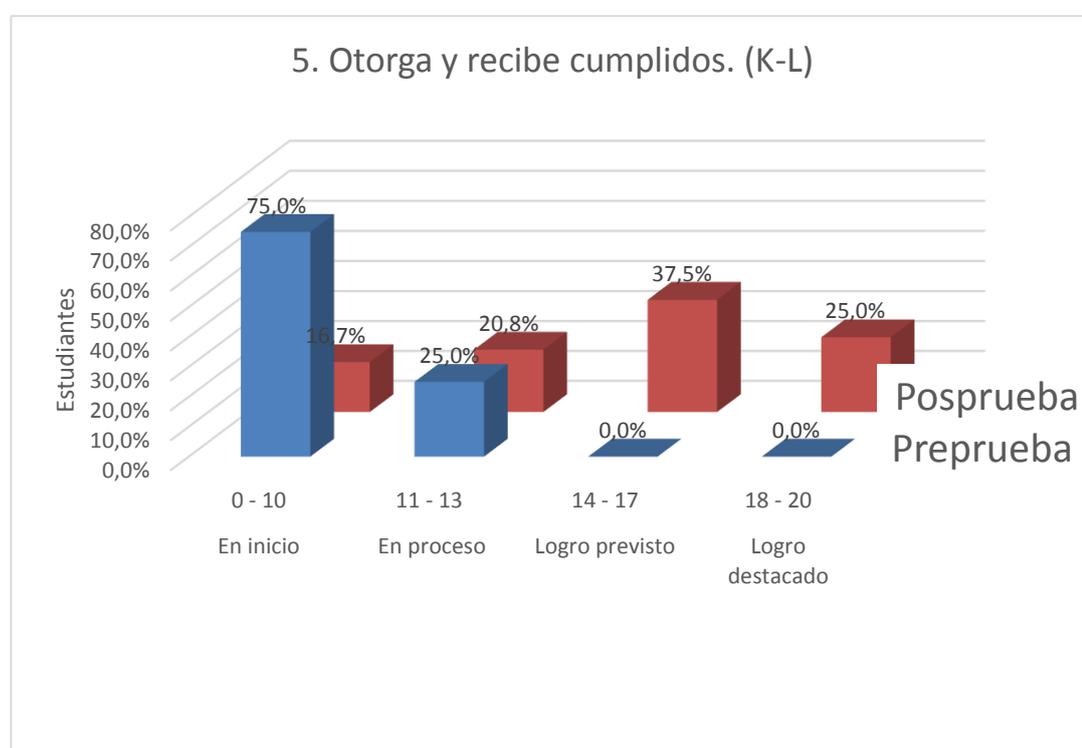


Figura 8. Representación grafica de resultados en los ítems K- L

Tabla 32

Reporte de resultados de los ítems K-L

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	18	75.0%	4	16.7%	58.3%	
En proceso	6	25.0%	5	20.8%	4.2%	
Logro previsto	0.0	0.0%	9	37.5%		37.5%
Logro destacado	0.0	0.0%	6	25.0%		25.0%
	24	100.0%	24	100.0%		

Datos obtenidos en el campo (Elaboración propia)

Entonces, podemos promediar los ítems K Otorga libremente cumplidos positivos utilizando su voz y ademanes positivamente. Y el ítem L Acepta el cumplido del compañero con agrado y confianza concluida la dramatización, del quinto indicador denominado Otorga y recibe cumplidos, es decir, que no existe ña presencia de otorgar y recibir cumplidos en los estudiantes.

La preprueba se obtuvo como resultados en el “logro previsto” 0% que representa a 0 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0%, por lo contrario el 75% de estudiantes se encuentran en la fase inicial, es decir, no otorga ni recibe cumplidos.

Para la posprueba se obtuvo como resultado un incremento en el “logro previsto” 37,5% expresado en 9 estudiantes y en “logro destacado” de 25% expresado en 6 estudiantes, por lo tanto, son 15 que otorgan y reciben cumplidos entre estudiantes.

Continuando con los resultados, se procederá a describir el ítem M denominado: Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones en un juego corporal del indicador número 6 “Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos positivos en dramatizaciones.” De la variable dependiente: Asertividad como habilidad social.

Tabla 33

Escala valorativa del ítem M

Item		Valores	Criterio
M	Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones en un juego corporal.	Inicio	No utiliza ni su cuerpo ni su voz.
		En proceso	Utiliza movimientos corporales básicos, brazos y piernas, sin expresar emociones.
		Previsto	Utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones.
		Logro destacado	Utiliza libremente movimientos corporales para manifestar sus emociones.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 34

Reporte estadístico del ítem M

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	12	50.0%	5	20.8%	29.2%	
En proceso	12	50.0%	2	8.3%	41.7%	
Logro previsto	0	0.0%	13	54.2%		54.2%
Logro destacado	0	0.0%	4	16.7%		16.7%
	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: elaboración propia.

En el ítem M, la preprueba se obtuvo como resultados en el “logro previsto” 0% que representa a 0 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0% es decir, que no hay estudiantes que por lo menos utilicen movimientos corporales para manifestar sus emociones.

Para la posprueba se obtuvo como resultado un incremento del “logro previsto” 54,2% expresado en 13 estudiantes que Utilizan movimientos corporales para manifestar sus emociones y en “logro destacado” de 16,7% expresado en 4 estudiantes que demuestran utilizar libremente movimientos corporales para manifestar sus emociones. Siendo un total de 17 estudiantes, entre logro previsto y logro destacado, que a diferencia de la preprueba un 0% se han beneficiado.

Continuando con los resultados, se procederá a describir el ítem N denominado: Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes asertivos en las dramatizaciones del indicador número 5 “Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos positivos en dramatizaciones” de la variable dependiente: Asertividad como habilidad social.

Tabla 35

Escala valorativa del ítem N

Item		Valores	Criterio
N	Utiliza el cuerpo y la voz para representar personajes asertivos en las dramatizaciones.	Inicio	Interviene por compromiso pero se distrae en la dramatización.
		En proceso	Interviene solo por compromiso pero utilizando su cuerpo.
		previsto	Utiliza su cuerpo y voz para caracterizar un personaje.
		Logro destacado	Utiliza su cuerpo y voz aplicando a un personaje asertivo dentro de la dramatización.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 36

Escala valorativa del ítem N

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	12	50.0%	5	20.8%	29.1%	
En proceso	11	45.8%	10	41.7%	41.7%	
Logro previsto	1	4.2%	4	16.7%		12.5%
Logro destacado	0	0.0%	5	20.8%		20.8%
	24	100.0%	24	100.0%		

Datos obtenidos en el campo (Elaboración propia)

En el ítem N, la preprueba se obtuvo como resultados en el “logro previsto” 4,2% que representa a 1 estudiantes que solo Utiliza su cuerpo y voz para caracterizar un personaje y en “logro destacado” fue de 0%.

Para la posprueba se obtuvo un incremento como resultado en el “logro previsto” 44% expresado en 11 estudiantes que Utiliza su cuerpo y voz para caracterizar un personaje, y en “logro destacado” de 25% expresado en 5 estudiantes, siendo un total de 16 estudiantes entre el logro previsto y logro destacado que remplazan al 4% de la preprueba.

Indicador 6: Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.

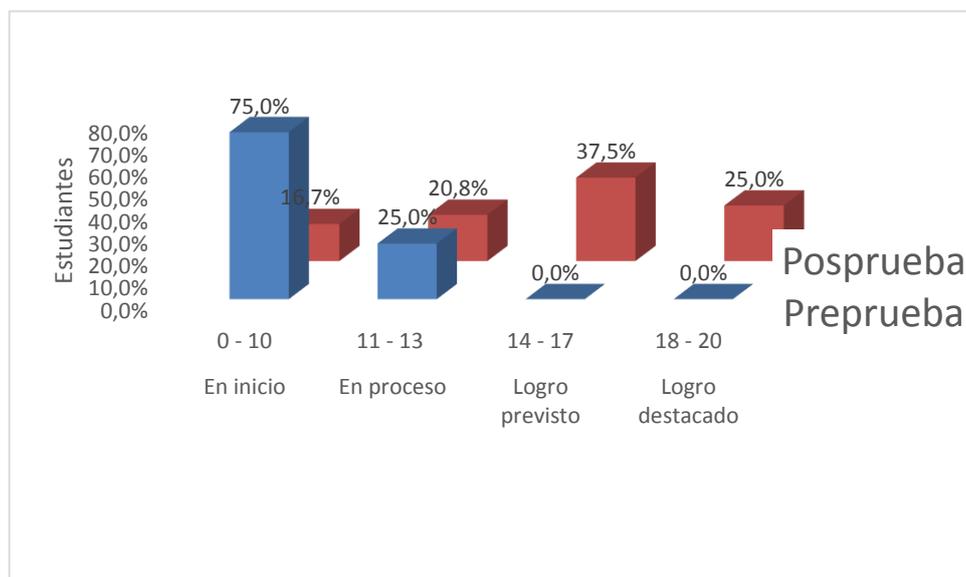


Figura 9. Representación gráfica estadística del Indicador 6 que corresponde a los ítems M-N

El indicador número 6 se obtuvo a través del promedio de los ítems M y N cuyos resultados son los siguientes:

Tabla 37

Reporte de resultados M - N

	Preprueba		Posprueba		Resumen	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%	Dis.	Inc.
En inicio	12	50.0%	4	20.4%	30.0%	
En proceso	11	45.8%	4	12.2%	29.8%	
Logro previsto	1	2.1%	12	49.0%	39.8%	
Logro destacado	0	0.0%	4	18.4%	20.0%	
Total	24	100.0%	24	100.0%		

Fuente: elaboración propia.

La preprueba tuvo como resultados en el “logro previsto” 2.1% que representa a 1 estudiantes y en “logro destacado” fue de 0, mientras que el 97% se encuentra dividido en la fase inicial y en proceso.

Para la posprueba se obtuvo como resultado un incremento en el “logro previsto” 49% expresado en 12 estudiantes y en “logro destacado” de 18,4% expresado en 4 estudiantes, siendo un total de 16 estudiantes que Utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones.

5.3 Análisis de las dimensiones

A continuación se tomara en cuenta los resultados por dimensión, ya que fueron obtenidos al promediar los indicadores 4, 5 y 6.

Para la dimensión de los Derechos Asertivos se promediara sobre indicadores: Reflexiona sobre sus derechos asertivos, defiende sus propios derechos como la de sus compañeros y Emite y acepta críticas constructivas con respeto. Por lo tanto, la pre prueba resulto en el logro previsto un 4.2% que equivale a 1 y en el logro destacado resulto un 0%.

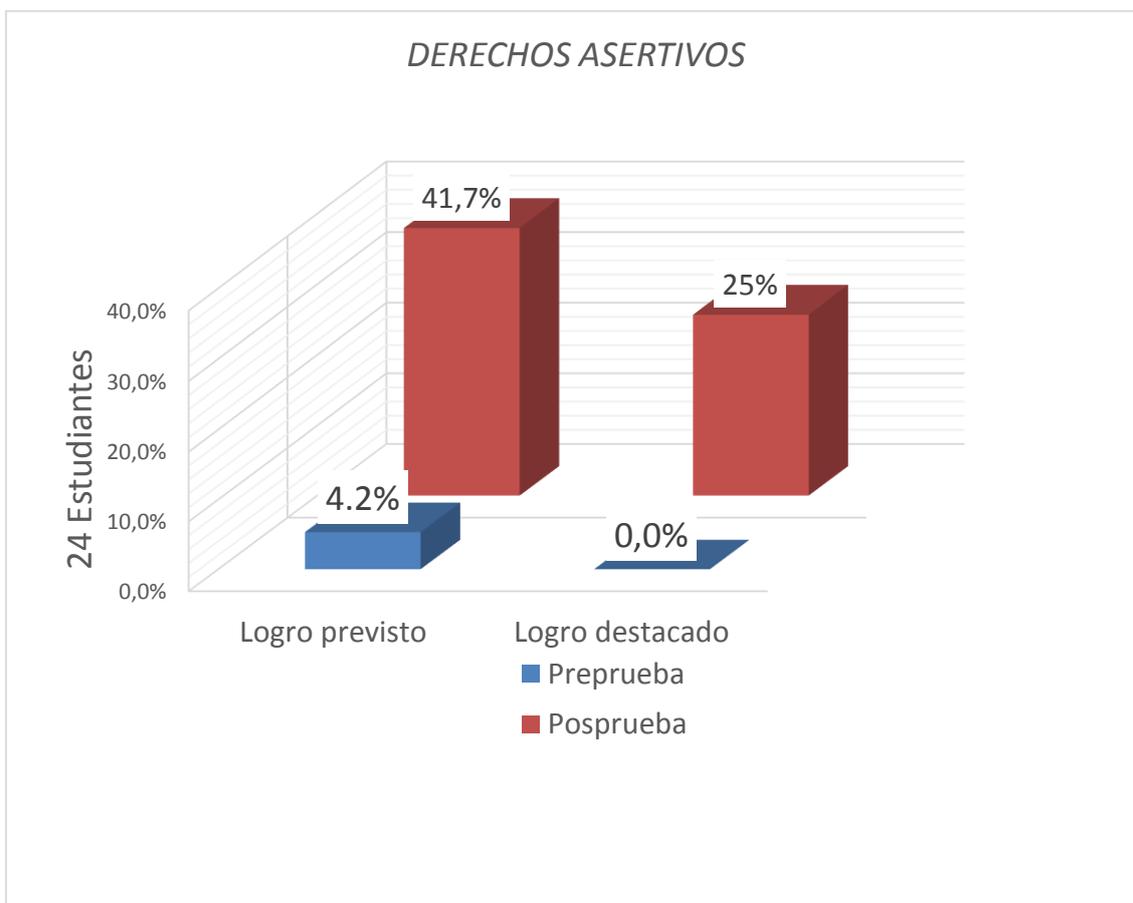


Figura 10. Representación gráfica de los resultados estadísticos de la dimensión Derechos asertivos.

Los resultados obtenidos fueron en la posprueba, el logro previsto un incremento de 4.2% a 41.7% resultando en 10 estudiantes y mientras que, el logro destacado incremento de 0% a 25% es decir 6 estudiantes, cuyo total de estudiantes es 16 estudiantes que ahora practican sus Derechos asertivos.

5.3.1 Expresión asertiva

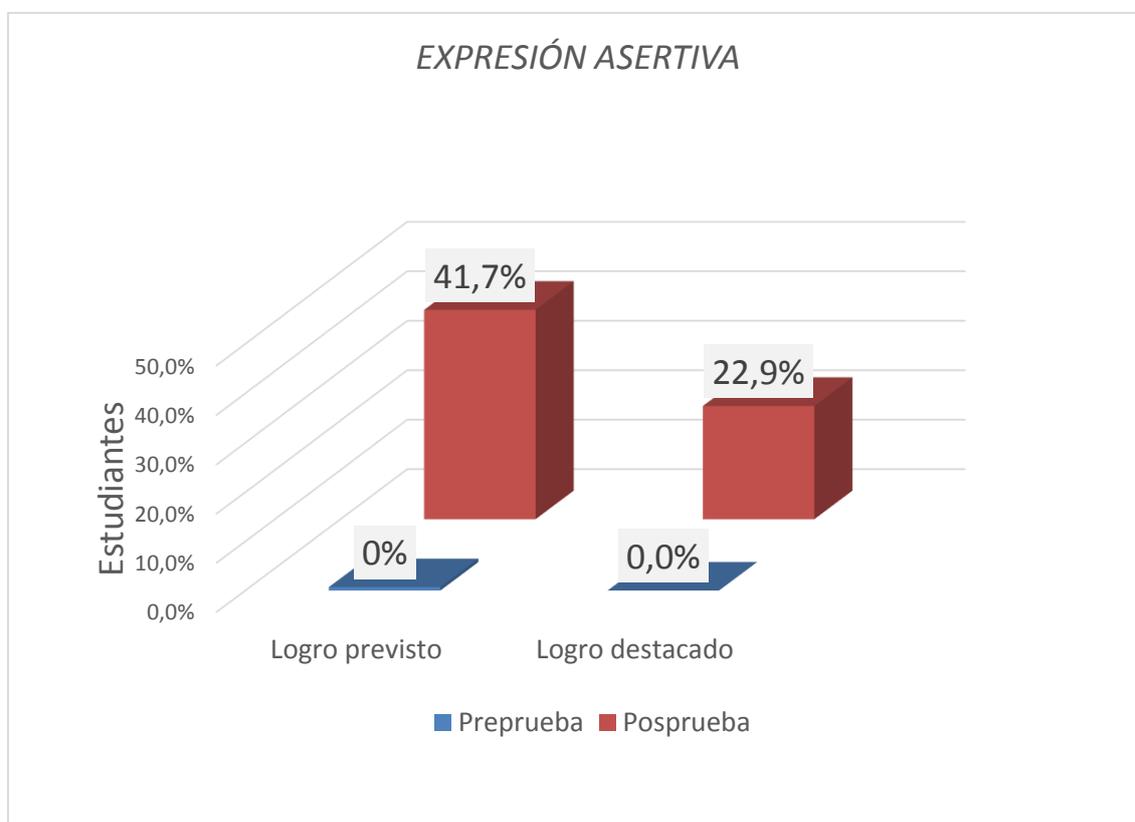


Figura 11. Representación gráfica de los resultados estadísticos de la dimensión Expresión asertiva

Para la dimensión de los Expresión Asertiva se promediara sobre indicadores: . Inicia, mantiene y finaliza una comunicación de manera adecuada, Otorga y recibe cumplidos y utiliza su cuerpo y voz para expresar sentimientos y pensamientos en dramatizaciones. Por lo tanto, la pre prueba resultado en el logro previsto un 0% y en el logro destacado resultado un 0%.

Y en los resultados de la posprueba, el logro previsto incremento de 4.2% a 41.7% resultando en 10 estudiantes y mientras que, el logro destacado incremento de 0% a 25% es decir 6 estudiantes, cuyo total de estudiantes es 16 estudiantes, por lo tanto, los 16 estudiantes ya practican sus derechos asertivos.

5.4 Asertividad como habilidad social



Figura 12. Representación gráfica estadística de la variable dependiente Asertividad como habilidad social

Finalmente, los resultados de la variable dependiente se ha optado considerar el logro previsto y el logro destacado.

Los resultados de la preprueba en el logro previsto se dieron en un 4,2% que responde al estudiante y en el logro destacado con 0% no se observa. Pero para la aplicación de la posprueba demostró un incremento de 41.7% en el logro expresado en 10 estudiantes. Siendo un promedio de 15 estudiantes y el 20% representa 5 estudiantes que han mejorado su asertividad como habilidad social.

5.5 Conclusiones

Los resultados finales responden a las hipótesis planteadas por el taller de Drama Creativo para mejorar la Asertividad como habilidad social sobre el grupo experimental. Por ello, Se ha demostrado que un 20% representado por 5 estudiantes que alcanzaron el logro destacado y el cual se han demostrado en los siguientes indicadores como características semejantes a la Asertividad como Habilidad Social: reflexionar sus derechos asertivos, defender sus derechos asertivos, mantener un dialogo asertivo entre varones y mujeres, por lo tanto, la hipótesis 1 denominado: La aplicación del Taller de Drama Creativo, de manera sistematizada, permitió conocer las características de la asertividad como habilidad social de los estudiantes del primer grado "C" de secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas, el cual se identificó la expresión asertiva y la práctica de derechos asertivos.

Comprobando la segunda hipótesis denominado: La aplicación del Taller de Drama Creativo, de manera sistematizada, permitió practicar los derechos asertivos en los estudiantes del primer grado "C" de secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos" de Comas, Puesto que, los estudiantes demostraron Expresar oralmente sus derechos asertivos asociados a una situación dada, Valorar los derechos asertivos luego de representar roles, destacando la participación de las estudiantes porque en un principio la mayoría utilizaban el estilo de comunicación inhibida, mientras que, los estudiantes varones regularon sus actitudes a través del indicador Inicia, mantiene y finaliza una comunicación adecuada.

Comprobando la tercera hipótesis denominado: La aplicación del Taller de Drama Creativo, de manera sistematizada, permitió mejorar la expresión asertiva de los estudiantes del primer grado "C" de educación secundaria de la Institución Educativa "Estados Unidos"

de Comas; manifestándose en las siguientes características: Otorga cumplidos a sus compañeros utilizando su voz con tono adecuado o algún ademán positivo, acepta cumplidos del compañero con agrado y confianza al concluir la dramatización, utiliza movimientos corporales para manifestar sus emociones en juegos corporales.

5.6 Recomendaciones

Se ha demostrado que aproximadamente el promedio obtenido de las rubricas de logro previsto y logro destacado fue 33% de los estudiantes, entre varones y mujeres, han optado por mejorar la asertividad como habilidad social se sugiere replicar y desarrollar el drama creativo constante para duplicar resultados o potenciarlos.

La aplicación del Taller de Drama Creativo se ha visto afectado en algunos casos su horario por actividades extracurriculares como invitaciones a los estudiantes para ferias educativas, lo cual aplaza el proceso y se pierde el ritmo del aprendizaje logrado. Por lo tanto, se sugiere para próximas investigaciones permutar con otros cursos respetando el mismo día que se aplica el taller de Drama Creativo.

Las dos horas pedagógicas que pertenece a una sesión del Taller de Drama Creativo no debe estar dividida por recreos lo cual no favorecía a la disposición del estudiante para la clase, ya que no se observaba estudiantes concentrados o en otros casos el estudiante tardaba en llegar del recreo.

5.7 Referencias bibliográficas

Bibliografía

- Abarca, N. (Noviembre de 2017). *Cerebro social: ¿Estamos programados para relacionarnos?* Obtenido de Pontificia Universidad Católica de Chile:
<https://claseejecutiva.emol.com/articulos/nureya-abarca/cerebro-social-estamos-programados-relacionarnos/>
- Alvarez-Uria , A., Camino, I., Tresserras , A., & Zelaieta , Z. (2014). Pedagogía de la situación: expresión dramática. *Revista de Investigación en Educación*(12), 222-233.
 Obtenido de
<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/3270/Pedagog%C3%A1da%20de%20la%20situaci%C3%B3n%20expresi%C3%B3n%20dram%C3%A1tica%20para%20la%20escuela.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arguedas, J. M. (2005). *Agua y otros cuentos indígenas*. Lima, Perú: Pescadito.
- Barret, G. (1991). *Expresión dramática teatro*. Canada: Hatier.
- Barret, G. (Junio de 2009). La pedagogía de la situación apertura a la dimensión subjetiva y objetiva de la realidad pedagógica. (E. S. Castelo, Ed.) *Convergencias*, 107. Obtenido de <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/815/1/ML%20-%20Memorias%20de%20expresi%C3%B3n%20dram%C3%A1tica.pdf>
- Bullón, A. (1975). *Hacia una personalidad creativa*. Lima-Perú: San Marcos.
- Bullón, A. (1989). *Educación Artística y didáctica del arte dramático*. Lima, Perú: San Marcos.
- Bullón, A. (1990). *Drama y creativo*. (E. d. I.G.V., Ed.) Lima , Perú.

- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (Séptima ed.). Madrid, España: SIGLO XXI de España Editores.
- Cano, A. H. (2010). *Publicación de las asesorías para jóvenes Sal de dudas*. (A. d. Juventud, Ed.) Zaragoza. Recuperado el 2018, de www.cipaj.org
- Castanyer Mayer-Spiess, O. (2013). *La asertividad, expresión de una sana autoestima* (Tercera ed.). España: Desclée de Brouwer S.A.
- Castelló, A. (10 de noviembre de 2013). *Habilidades comunicativas (III)*. Obtenido de Obsertario Comunicación En Cambio: <https://comunicacionencambio.com/escucha-activa/>
- Colqui Contreras, E., & Utus Sobrevilla, M. (2013). *El teatro como técnica en la comunicación asertiva en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa "Jose Faustino Sánchez EL Tambo . Huancayo .*
- Constitución Política del Perú. (Octubre de 2015). Compendio normativo. Lima, Perú.
- Da Dalt, L. (2009). Guía para la promoción personal de las mujeres gitanas: perspectiva psicoemocional y desarrollo profesional. Madrid, España. Obtenido de <https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/01.pdf>
- Díez Gutiérrez, E., Terrón Bañuelos, E., & Rojo Fernandez, J. (Diciembre de 2002). *Violencia y videojuegos*. Granada, España. Obtenido de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>
- Dirección General de Promoción de la Salud. (2005). *Manual de Habilidades Sociales en Adolescentes Escolares*. Lima, Perú.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. (Primera ed.). (A. G. Camino, Trad.) Buenos Aires, Argentina: XXI Editores Argentina.

- Freire, P. (1975). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: SIGLO XXI.
- Galain, A., Viera, M., Dapuetto, J., & Varela, B. (12 de julio de 2015). *Manual de Habilidades*. Obtenido de Red EM comunidad médica:
<http://comunidad.redemc.net/manual-de-habilidades-comunicacionales-para-estudiantes-de-medicina-del-primer-trienio/>
- García , L. (Febrero de 2004). *Dos Lourdes*. Obtenido de EL Ordenafor como instrumento de apoyo en el aprendizaje de la lectoescritur, la música y los juegos:
http://www.doslourdes.net/la_monta%C3%B1a.htm
- García-Huidobro, V. (1996). *Manual de pedagogía teatral*. Chile: Los Andes.
- Gil´Adí, D. (2000). *Inteligencia emocional en práctica; manual para el éxito personal y organizacional*. Colombia: Nomos S.A.
- Gispert, C. d. (2010). *Manual de juegos*. Barcelona: Oceano.
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N., & Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. (A. Sáenz, Trad.) Barcelona, España: martínez roca.
- Guillén, J. (23 de octubre de 2014). *El cerebro social: cooperación en el aula*. Obtenido de Escuela con cerebro: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2014/10/23/el-cerebro-social-cooperacion-en-el-aula/>
- Hernande Sampieri , R. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Jo Groebel. (Agosto de 1990). Boletín 49 Proyecto Principal de Educación. *La violencia en los medios. Estudio global de la Unesco*. Santiago, Chile.
- Josue, L. (2015). ego.
- La República. (01 de Julio de 2013). Ley contra el Bullying no se cumple en varios colegios privados del país. Lima, Lima, Perú. Obtenido de

<http://larepublica.pe/sociedad/721953-ley-contra-el-bullying-no-se-cumple-en-varios-colegios-privados-del-pais>

La República. (29 de Agosto de 2016). Obtenido de <http://larepublica.pe/sociedad/798218-inei-65-de-cada-100-escolares-han-sufrido-bullying-en-sus-colegios>

La Rotta, J. (2010). *Asertividad: una herramienta al servicio de la comunicación interna*. Bogotá.

Leuridan Huys, J. (2016). *El sentido de las dimensiones éticas de la vida*. Lima: USMP.

Michelson, L., Suagi, D., Wood, R., & Kazdin, A. (1987). Las habilidades sociales en la infancia. En *Las habilidades sociales en la infancia* (E. Andeu, Trad., SEGUNDA ed., pág. 238). Barcelona, España: MArtínez Roca.

Ministerio de Educación . (2018). *Sí se ve Contra la Violencia Escolar*. Recuperado el febrero de 2018, de <http://www.siseve.pe/Seccion/Estadisticas>

Ministerio de Educación. (2011). *Tutoría para el bienestar de las niñas, niños y adolescentes*. Obtenido de http://tutoria.minedu.gob.pe/assets/ley_29719-que_promueva_la_convivencia_sin_violencia_en_las_ie.pdf

Monjas, & otros. (2004). *Ni sumisa ni dominantes: los estilos de relación interpersonal en la infancia y en la adolescencia*. España.

Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. (Unesco, Ed., & M. Vallejo-Gómez, Trad.) Paris, Francia. Recuperado el 15 de Agosto de 2016

Morris Ayca, M. V. (2014). La neuroeducación en el aula: neuronas espejo y la empatía docente. *La vida y la historia*, 3, 6-14.

Naciones Unidas. (17 de Enero de 2017). *UNESCO: El acoso y la violencia escolar afecta a uno de cada cuatro niños*. Obtenido de Noticias ONU: <https://news.un.org/es/story/2017/01/1371791>

- Navarro, R., & Mantovani, A. (2013). *La dramática creativa de 9 a 13 años*. (S. Mágina, Ed.) España: Octaedro.
- Ochoa, F. (1996). John Dewey: Filosofía y Exigencias de la Educación. *Revista Educación y Pedagogía*(12 - 13), 132-150.
- Pease D., M. A., Figallo R., F., & Ysla A., L. C. (2015). *COGNICIÓN, NEUROCIENCIA Y APRENDIZAJE: el adolescente en la educación superior*. Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Piaget, J. (1991). SEIS ESTUDIOS D EPSICOLOGÍA. En J. Piaget, *SEIS ESTUDIOS D EPSICOLOGÍA* (J. María, Trad., Primera ed., pág. 199). Barcelona, España: Labor, S.A.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Baecelona, España: Labor, S.A.
- Piaget, Jean. (2003). El criterio moral del niño. En J. Piaget, & M. Roca (Ed.), *El criterio moral del niño* (N. Vidal, Trad., QUINTA ed., pág. 190). Barcelona, España.
- Productions, H. T. (Productor), & Tey, T. C. (Escritor). (2010). *Bridge* [Película]. The Academy of Art University. Obtenido de www.tingtey.com
- Real Academia Española. (2018). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid, España.
- Reyzábal, V. (2001). *Lacomunicación oral y su didáctica*. Madrid: La Muralla.
- Riso, W. (2013). *Cuestión de dignidad*. Lima - Perú: Planeta Perú.
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: ACDE.
- Salas, S. R. (2003). *¿La educación necesita realmente de la nuerociencia?* Obtenido de Scielo Estudios pedagógicos: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100011&script=sci_arttext&tlng=en
- Sánchez, S. (2016). *Habilidades Sociales*. Madrid: Síntesis, S.A.

Tomas, U. (14 de diciembre de 2010). *El Psicoasesor*. Recuperado el 15 de julio de 2016, de

La Agresión según Sigmund Freud: <http://elpsicoasesor.com/la-agresion-segun-sigmund-freud/>

Universia Perú. (22 de Mayo de 2014). Perú entre los países con mas casos de bullying.

Universia Perú. Obtenido de

<http://noticias.universia.edu.pe/actualidad/noticia/2014/05/22/1097209/peru-paises-casos-bullying-latinoamerica.html#>

Vallejo, C. (1984). *El tungsteno-Paco Yunque*. Barcelona: Laia.

Vygotsky, L. (1962). *Pensamiento y Lenguaje*. Estados Unidos .

Woolfolk, A. (1999). *Psicología Educativa* . México: Pearson Educación.

Zúñiga, C. G. (2004). *La asertividad, Programa de intervención para estudiantes*. Lima Perú:

Grafica Arsam S.R.L.

Anexos



Figura 13. Imagen tomada durante la preprueba. Estudiante comunicandose con el estilo agresivo

Figura 14. Imagen tomada durante la preprueba. Estudiante comunicandose con el estilo agresivo



Figura 15. Imagen tomada durante la preprueba. Estudiante demostrando no tener derechos asertivo



Figura 16. Estudiante utilizando signos no verbales agresivos.



Figura 17. Estudiante desafiando con la mirada al compañero mientras lo ignora.



Figura 18. Dramatización de personajes asertivos y estilo agresivo e inhibido en el cuento del Pongo.



Figura 19. Dramatización del cuento del Pongo comunicándose asertivamente por parte de otro grupo de estudiantes.