

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**



**“JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ALUMNOS  
DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA  
BARQUERA, HUÁNUCO – 2014”**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN ESTRATÉGICA  
EDUCATIVA  
TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN  
EDUCACIÓN, MENCIÓN EN GESTIÓN Y PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO**

**TESISTA: EDGARDO ROBERTO LOPEZ DIAZ**

**ASESOR: DR. WILFREDO ANTONIO SOTIL CORTAVARRIA**

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2016**



## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a:

A Dios Padre, por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo la alegría de compartir en armonía y felicidad.

Con mucho cariño y amor a mí dulce mamita linda Dafne Amara Díaz Pinzás y a mi papito Edgardo Santiago López Díaz, quienes siempre estuvieron pendientes de encomendarme en sus oraciones y de pedir por mí, para que cada día sea mejor como persona, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento eterno.

A mi esposa Milagros Consuelo Ortiz Mendoza y mi adorado hijito Edgardo Juan Adrián López Ortiz, que han sido el motivo y la razón que me ha llevado a seguir superándome día a día, para alcanzar mis más apreciados ideales de superación y con la alegría de tenerlos siempre en mi corazón.

Mis hermanos del alma Amara López Díaz, Pbro. Juan López Díaz y Benoní López Díaz, quienes han sido mi inspiración para ser mejor cada día, así como también por su apoyo moral y espiritual, que de una u otra forma estuvieron a mi lado apoyándome para lograr alcanzar mi meta, así mismo de seguir permaneciendo siempre unidos.

## AGRADECIMIENTO

A la “Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco”, que con su misión orientada al mejoramiento de la calidad educativa ha hecho posible mi valioso logro profesional como Maestría en Gestión y Planeamiento Educativo.

A los distinguidos docentes de esta prestigiosa Universidad, por sus enseñanzas continuas para ser profesionales competentes y útiles a la sociedad.

A mi asesor de tesis, Dr. Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría por sus conocimientos, sus orientaciones, su persistencia, su paciencia y su motivación han sido fundamentales para mi formación como investigador. Él ha inculcado en mí un sentido de seriedad, responsabilidad académica sin los cuales no podría tener una formación completa como investigador. A su manera, ha sido capaz de ganarse mi lealtad y admiración, así como sentirme en deuda con Él por todo lo recibido durante el periodo de tiempo que ha durado esta Tesis de la Maestría.

A los miembros de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera” de Huánuco, por su valiosa colaboración durante el desarrollo del estudio, los cuales me permitió alcanzar este peldaño para mi formación personal y profesional.

## RESUMEN

El estudio se desarrolla con el deseo de incrementar el nivel de autoestima, tal objetivo se ha logrado con la aplicación de los **“JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA”**, a través del desarrollo de 13 sesiones vivenciales, en las cuales los alumnos mejoraron su nivel de autoestima, manifestado en su capacidad de autonomía, responsabilidad, respeto y asunción de retos.

Se ha trabajado con 4to grado de educación primaria de la IEP. “San Vicente de la Barquera”, donde la sección “B” con 40 alumnos (grupo experimental) y la sección “C” con 41 alumnos (grupo control); utilizando el diseño cuasi experimental con Pretest y Postest.

Considerando el propósito de nuestro estudio de determinar la efectividad de los **JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA**, resaltamos los resultados de la calificación de la pre prueba y pos prueba de ambos grupos, obteniéndose una  $t$  calculada de 14.35, una  $t$  crítica de 2.10 con un 5% de error.

Con estos resultados podemos concluir y afirmar la validez de los **“JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUER”, HUÁNUCO – 2014”**

## ABSTRACT

This study addresses the need to improve self-esteem, that objective has been achieved with the implementation of the dramatic and self-GAMES, through the development of 13 experiential sessions, in which students improved their self-esteem, said in their capacity for autonomy, responsibility, respect and acceptance of challenges.

It has worked with the fourth grade of primary education for Private School "San Vicente de la Barquera", where the "B" with 40 ( experimental group) and the "C" section with 41 students (control group); using a quasi-experimental design with pretest and posttest.

Given the general aim of our research to determine the effectiveness of the dramatic and self-GAMES, highlight the results of the qualification of the pretest and posttest for both groups, resulting in a calculated  $t$  14.35, a critique of a 2.10  $t$  5 % error.

With these results we can conclude and affirm the validity of the "DRAMATIC GAMES AND SELF-ESTEEM IN STUDENTS OF GRADE OF PRIMARY EDUCATION COLLEGE PRIVATE San Vicente de la Barquera HUÁNUCO – 2014".

## INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta que la educación escolar persigue la formación integral del educando y habiendo detectado en la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera” niños con una baja autoestima, se busca medios para dar solución al problema y lograr fortalecer la autoestima e identidad de cada niño; para ello ponemos a prueba los **JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA**.

La autoestima es un factor importante para que las personas sean plenas y se autorrealicen a nivel físico y mental, productividad y creatividad, es decir, es la plena expresión sí mismo; entonces la educación tendrá como finalidad educar para la autoestima, que no es otra cosa sino la formación integral del alumno y el desarrollo óptimo en sus aspectos: afectivo, cognitivo y psicomotor.

La metodología utilizada en la presente investigación fue la experimental y el diseño cuasi experimental, con grupo experimental y grupo de control, utilizando como pre y post test la escala de autoestima de Stanley Coopersmith.

El contenido de esta investigación se encuentra en 5 capítulos:

**PRIMER CAPÍTULO:** El Problema de la Investigación, donde se resalta: el planteamiento del problema, formulación de la problemática, objetivos de la investigación y justificación e importancia.

**SEGUNDO CAPÍTULO:** Marco Teórico, donde se resalta: los antecedentes de estudio, bases teóricas científicas y definición de términos.

**TERCER CAPÍTULO:** Sistema de Hipótesis y Variables, donde se registra: las hipótesis, variables y su operacionalización.

**CUARTO CAPÍTULO:** Métodos de la Investigación, donde se registra: métodos de investigación, tipo y nivel, diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos y la selección y validación de instrumentos.

**QUINTO CAPÍTULO:** Resultados y Discusión, resaltando el procesamiento estadístico e interpretación de cuadros, presentación de resultados, tablas y gráficos; prueba de hipótesis y discusión de resultados.

Por último, presentamos las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos que se han utilizado para la elaboración de esta investigación.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b>	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>iv</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAC</b>	<b>vi</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>vii</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>ix</b>

### CAPÍTULO I

#### EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema	12
1.2. Formulación del problema	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Objetivos de investigación	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4. Hipótesis y/o sistemas de hipótesis	16
1.4.1. Hipótesis general	16
1.4.2. Hipótesis específicos	16
1.5. Variables	18
1.6. Justificación e importancia	19
1.7. Viabilidad	19
1.8. Limitaciones	20

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	21
2.2. Bases teóricas	23
2.2.1. El juego	23
2.2.2. Importancia del juego	26
2.2.3. Características del juego	27

2.2.4. Funciones del juego	28
2.2.5. Clasificación del juego	30
2.2.6. Juego y educación	31
2.2.7. Terminología del juego dramático	33
2.2.8. Conceptos y fines del juego dramático	35
2.2.9. Importancia del juego dramático	38
2.3.0. Requisitos para el desarrollo del juego dramático	39
2.3.1. Etapas del juego dramático	39
a). El juego simbólico	39
b). El juego dramático	43
c). El juego escénico	46
2.3.2. Características para desarrollar el juego dramático	48
2.3.3. Diferencias entre teatro y juego dramático	49
2.3.4. Juego, expresión y creatividad	50
2.3.5. La autoestima	53
2.3.6. Teorías de la autoestima	57
2.3.7. Importancia de la autoestima	59
2.3.8. Niveles de autoestima	62
2.3.9. Dimensiones de la autoestima	63
2.4.0. Componentes de la autoestima	63
2.4.1. Desarrollo de la autoestima	66
2.4.2. Escalera de la autoestima	71
2.4.3. Características de la autoestima positiva	73
2.4.4. La baja autoestima	74
2.4.5. Autoestima en pedagogía	76
2.4.6. Estrategias para desarrollar la autoestima de los alumnos	77
2.4.7. El papel de la familia en la autoestima	79
2.3. Definiciones conceptuales	80
2.4. Bases epistémicas	83

### **CAPÍTULO III**

#### **MARCO METODOLÓGICO**

3.1.	Método de investigación	88
3.1.1.	Tipo	88
3.1.2.	Nivel	88
3.2.	Diseño y esquema de la investigación	88
3.3.	Población, muestra y delimitación geográfica	89
3.3.1.	Población	89
3.3.2.	Muestra	90
3.3.3.	Delimitación Geográfica	90
3.4.	Instrumentos de recolección de datos	91
3.5.	Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos	91

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS**

4.1.	Resultados del trabajo de campo con aplicación estadística, mediante distribuciones de frecuencias, gráficos.	92
4.2.	Presentación de resultados, tablas y gráficos.	93
4.3.	La contrastación de las hipótesis secundarias.	106
4.4.	La prueba de hipótesis.	109

### **CAPÍTULO V**

#### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

5.1.	Contrastación de los resultados del trabajo de campo con los referentes bibliográficos de las bases teóricas.	113
5.2.	Contrastación de la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis.	113
5.3.	Aporte científico de la investigación.	114

<b>CONCLUSIONES</b>	<b>115</b>
<b>SUGERENCIAS</b>	<b>117</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>118</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>120</b>

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Descripción del problema.

La OMS (Organización Mundial de la Salud) define la salud como el: "*Estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades*", esta definición precisa el gran valor que posee la autoestima para el bienestar integral de las personas, abarcando el aspecto social, mental y físico.

La autoestima representa un importante factor de protección; puesto que en la medida que sea saludable permitirá que se minimicen los factores de riesgo asociados a otras conductas como consumir estupefacientes, conductas orientadas a la violencia o al riesgo sexual.

Ante estas situaciones, Vásquez (2011: p. 31) “recomienda fortalecer la autoestima personal y familiar, donde las demostraciones de amor deben de acrecentarse para que la persona se sienta feliz”

Nuestro país, se encuentra categorizado como uno de los que menos felicidad posee en América del Sur (Reporte Mundial de la Felicidad de las Naciones Unidas), preguntándonos ¿por qué ocupamos esta posición?

“Es el problema de autoestima que, genera un nivel de infelicidad y complejo de inferioridad; este se expresa de manera omnipotente. Es ahí donde emerge la violencia y la prepotencia, características de un país que no es feliz”, expresó Yamamoto (2008, p. 112)

El informe de la OMS (2018) recomienda algunas acciones a realizar desde las diferentes Instituciones Educativas: “la promoción del bienestar psicológico, promover intervenciones, poner en marcha estrategias específicas para reducir el bullying y abordar el problema del estigma y la discriminación entre escolares” (p. 62).

Saravia (2010), señala que la baja autoestima que experimentan los niños y adolescentes, producto de la ausencia de afecto por parte de sus padres

o cuidadores, los hace más vulnerables para ser víctimas de situaciones de abuso sexual; por ello “los niños y niñas deben aprender a distinguir quién los ama y quién solo busca someterlos o utilizarlos. es necesario hablar en el hogar sobre el abuso sexual” (p. 36). Para prevenir tales situaciones, se hace necesario potenciar su autoestima, de forma que respeten su cuerpo e identifiquen las situaciones en las que no están siendo respetados.

“Durante el desarrollo de los niños suelen presentar muchas alteraciones de conducta. Y eso es totalmente normal ya que el niño necesitará contrastar distintas situaciones. Pero existen actuaciones que persisten y se convierten en comportamientos casi crónicos” (Yamamoto, 2008, p. 114). De esta forma, cuando se aprecia a un niño evadir ciertas actividades que pueden ser de carácter académico o deportivo, todo ello por miedo a fracasar, o cuando empieza a mentir, echándole la culpa a otros, mostrando falta de confianza en sus capacidades; o cuando muestra agresividad, violencia o timidez, son ejemplos de baja autoestima.

Por lo tanto, “el punto de partida para que un niño disfrute de la vida, inicie y mantenga relaciones positivas con los demás, sea autónomo y capaz de aprender, se encuentra en la valía personal de sí mismo o autoestima” (Saravia, 2010, p. 84). Por lo tanto, la felicidad en el hogar y el cualquier contexto dependerá fuertemente de los aspectos vinculados a la emocionalidad del niño en la medida que va interactuando con su entorno social, lo cual le permitirá adaptarse a las nuevas situaciones fluctuantes de la sociedad del futuro.

Generalmente, a medida que los niños se desarrollan muestran modificaciones conductuales; lo cual es normal, puesto que debe existir un contraste de diversas situaciones. Por ejemplo, “cuando el niño evita actividades intelectuales, deportivas o sociales por miedo al fracaso; cuando engaña, echa la culpa a otros; muestra agresividad, timidez; se niega a todo y se muestra frustrado delante de cualquier situación” (Saravia, 2010, p. 86).

Actualmente en la región de Huánuco se vive en una sociedad donde la violencia se muestra diariamente por diversos medios, se ve como existe un daño físico y psicológico hacia los niños por parte de sus propios familiares, haciendo que se muestren temerosos o agresivos, dando como ejemplo personas violentas en el futuro.

Si no tomamos conciencia de todo esto, no se podrá contribuir para evitar la violencia en nuestra región.

En la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de Huánuco se ha logrado ver actitudes de baja autoestima, que se manifestaba a través de :

- ✓ Agresividad encubierta.
- ✓ Egoísmo, engreimiento, desobediencia, con problemas de adaptación social, timidez y sumisión.
- ✓ Poca afectividad.
- ✓ El Bullying

Frente a esta situación los profesores de dicha Institución Educativa a veces demuestran actitudes que subestiman las capacidades de los niños, limitan la libre participación, etc.

Los padres expresan incompreensión al hecho de que el niño no sólo debe desarrollar el aspecto intelectual, sino también necesita ser estimulado para potenciar el aspecto afectivo. Por lo tanto, me permito formular el siguiente problema.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿En qué medida son efectivos los juegos dramáticos para mejorar la autoestima en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “¿San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ❖ ¿Cuál es la importancia del juego de roles como componente de los juegos dramáticos para el desarrollo de la autoestima en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera” de Huánuco?
- ❖ ¿De qué manera se puede aplicar los juegos dramáticos con pantomima, para medir los niveles de desarrollo de la autoestima predominantes en los niños del cuarto grado de educación

primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera” de Huánuco?

- ❖ ¿Cómo la aplicación de los títeres con juegos dramáticos, puede mejorar el desarrollo de la autoestima en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera” de Huánuco?

### **1.3. Objetivos de investigación**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la efectividad de los juegos dramáticos para mejorar la autoestima en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Conocer la importancia del juego de roles como componente de los juegos dramáticos para el desarrollo de la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014.
- Aplicar los juegos dramáticos con pantomima para medir el nivel de desarrollo de la autoestima, en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”.
- Aplicar los títeres con juegos dramáticos para mejorar el nivel de autoestima en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”.

### **1.4. Hipótesis y/o sistema de hipótesis**

#### **1.4.1. Hipótesis General:**

Si aplicamos adecuadamente los juegos dramáticos, entonces, mejoraremos significativamente la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014.

#### **1.4.2. Hipótesis Específicas:**

- ◆ Si el juego de roles de los juegos dramáticos es importante, entonces se desarrollará la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014.
- ◆ Si aplicamos adecuadamente el juego dramático con pantomima, entonces podemos medir el desarrollo de la autoestima es favorable para el desarrollo de la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014.
- ◆ Si el manejo de los títeres con juegos dramáticos es adecuado, entonces, contribuirá a mejorar la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014.

## 1.5. Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
V.I Juegos Dramáticos	Juego de Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Representa sucesos de la vida cotidiana</li> <li>➔ Disfruta de las representaciones que ejecuta</li> <li>➔ Desarrolla su imaginación y fantasía en las representaciones</li> <li>➔ Participa en forma libre y voluntaria.</li> </ul>	"JUEGOS DRAMÁTICOS"
	Pantomimas	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Usa gestos para transmitir mensajes</li> <li>➔ Manifiesta emoción</li> <li>➔ Expresa espontáneamente sus experiencias, deseos y necesidades</li> </ul>	
	Títeres	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Manipula muñecos sin dificultad</li> <li>➔ Transmite mensajes valorativos</li> <li>➔ Vivencia sucesos, y hechos ocurridos en su vida cotidiana.</li> </ul>	
V.D. Autoestima	Autoconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Conoce las partes que componen el "yo."</li> <li>➔ Desarrolla una personalidad fuerte y unificada</li> <li>➔ Reconoce que es distinto a otra persona, aceptando las diferencias con los demás en lo profesional y económico.</li> </ul>	Cuestionario de COOPERSMITH
	Autoconcepto	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Expresa en todo momento las creencias que tiene de "sí mismo".</li> <li>➔ Puede controlar su carácter</li> <li>➔ Tiene un buen concepto de sí mismo.</li> </ul>	
	Autoevaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Expresa en todo momento lo que desea comunicar</li> <li>➔ No se deja manipular por los demás, aunque está dispuesta a colaborar si le parece apropiado y conveniente.</li> <li>➔ Evalúa las cosas buenas y malas para él.</li> </ul>	
	Autoaceptación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Reconoce y acepta en sí mismo una variedad de sentimientos e inclinaciones tanto positivas como negativas y está dispuesta a revelarlas a otra persona si le parece que vale la pena.</li> </ul>	
	Autorespeto	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Se hace respetar ante los demás</li> <li>➔ Acepta a los demás por lo que son</li> <li>➔ Actúa como una persona interesante y valiosa para otros, con quienes se asocia.</li> </ul>	

## **1.6. Justificación e importancia**

El estudio contribuirá a resolver el problema de autoestima de los niños, empleando el juego dramático mediante diversas actividades. Se creará un nuevo procedimiento que permita fortalecer la autoestima, ya que el juego constituye la principal actividad que realiza todo niño y que mejor, a partir de representaciones que le conlleven a estimarse.

El estudio contribuirá con cómo mejorar la autoestima de los estudiantes, a través de la aplicación de los juegos dramáticos. Mediante representaciones de situaciones de la vida cotidiana se buscará que los estudiantes fomenten actitudes que conlleven a un alto nivel de autoestima, siendo expresivos, aceptándose y valorándose; asimismo se busca que los estudiantes cultiven valores como la responsabilidad y apoyo.

Los hallazgos podrán extenderse a las diversas Instituciones Educativas urbanas de nivel primario de la ciudad de Huánuco, por responder a similitudes culturales, geográficas, socios económicos, etc. con los educandos de la I.E.Pr. “San Vicente de la Barquera” de donde procede la muestra de estudio.

## **1.7. Viabilidad**

Presentó en gran parte viabilidad ya que se pudo reunir la información necesaria tanto en libros actuales como en el internet, por ser un tema de la actualidad, el cual fue también investigado por otras personas interesadas y existen profesionales especializados en el campo de estudio.

Existió viabilidad geográfica porque el lugar donde se ejecutó el proyecto se encuentra en la misma ciudad de Huánuco.

Fue viable también porque quien realizó la investigación es docente de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera” y cuenta con el apoyo del cuerpo directivo y administrativo. Referente a los gastos logísticos fueron cubiertos con el aporte personal del investigador.

## **1.8. Limitaciones**

Encontramos como limitaciones:

- ➔ Poco material bibliográfico vinculado al estudio.
- ➔ Por razones de estudio, el tiempo dado a la ejecución del programa no se ha controlado con límites preestablecidos, también las horas de trabajo

con los niños no fueron permanentes ya que solo se toma el área de tutoría.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

##### INTERNACIONAL

##### NACIONAL

**Pequeña, J. (2004).** En su tesis desarrollado en el Perú, titulada: “Efectos de un Programa para el mejoramiento de la autoestima en niños de 8 a 11 años con problemas específicos de aprendizaje en el Departamento de Discapacidades de aprendizaje del Instituto Nacional de Rehabilitación Lima – 2004”. Trabajo experimental, tipo preexperimental. Llegó a la siguiente conclusión: “el planteamiento de sus hipótesis, es válida, puesto que los niños que participaron en el programa mejoraron en el área de sí mismo, en el área del hogar- escuela” (p. 82)

##### LOCAL

**a) Título:** “Programa de Dramatización creativa para promover los valores en los niños del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 32925 René Guardián Ramírez” San Luis sector II Amarilis – 2004”.

Tesis para obtener el grado de magíster.

**Autores:** Concepción Godoy, Juan y otros.

**Conclusión:** “los efectos que tuvo la aplicación del programa de dramatización creativa fueron favorables, mejoró la práctica de valores a través de dramas creativos consistentes en vivencias de la realidad” (Concepción, 2004, p. 58).

**b) Título:** “Aplicación de un programa pedagógico para desarrollar la inteligencia socio personal en los niños del Centro Educativo N° 32002 Esteban Pavletich -- Amarilis Huánuco 2002”.

**Autores:** Pino Mendieta, Sara y otros.

**Conclusión:** “Se incrementó en un 75% a un 90% la inteligencia personal, en los aspectos de: Autoestima, asertividad, autonomía y motivación” (Pino, et al., 2002)

- c) **Título:** “Las Actividades dramáticas y la socialización en los niños y niñas del CEI N° 003 de Huánuco 2000”.

Tesis para obtener el grado de bachiller.

**Autores:** Herrera Pimental, Jacqueline y otras.

**Conclusión:** “Las actividades dramáticas ayudan a desenvolverse socialmente a los niños, el 98% logran interactuar y establecer lazos de amistad entre ellos” (Herrera, 2000)

## 2.2. Bases Teóricas

### 2.2.1. El juego

“Es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Es un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización” (Huizinga, 1987, p. 52). Etimológicamente, proviene del latín: "iocum y ludus-ludere" que significa “broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica” (Gutton, 1997, p. 26).

Algunas definiciones de juego son:

➔ Huizinga (1987, p. 60): “es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

➔ Gutton, (1982, p. 22): “Es una forma privilegiada de expresión infantil”.

➔ Cagigal, (1996, p. 17): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”..

Dentro de sus características encontramos: “es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. Tiene un carácter incierto”. (Palos, 1995, p. 43)

Es fuente de aprendizaje, esencial para el crecimiento mental.

Al respecto se da a conocer lo siguiente: “el juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que los practican” (Tineo, 2002, p. 11)

Creemos que el fundamento de este concepto refiere a que el juego es necesario para que el niño desarrolle su cuerpo, mente y espíritu. Por ello es muy importante facilitar a los niños ricas y variadas experiencias lúdicas que promuevan la creatividad y el desarrollo integral del niño. Asimismo, respecto al juego otro autor nos dice: “el juego es ante todo una actividad cuyo aspecto principal es su fuerza creadora porque el niño se desvincula con el mundo” (González, 2001, p. 11).

Dicho concepto está acorde con nuestra realidad ya que mediante el juego los niños se expresan libremente dejando volar su imaginación, pues en el juego encuentran sentimientos de alegría y de placer; debido a que es un acto libre de obligaciones.

### **2.2.2. Importancia del Juego**

Nos permite formar hábitos, pero, sobre todo, “la importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: teórico práctico y evolutivo sistemático, es decir que debe guiar a los alumnos en la realización armónica entre los componentes” (Calero, 1998, p. 84).

En tal enunciado podemos ver que en la actualidad la importancia del juego se centra en lo teórico práctico y evolutivo sistemático, definiendo así que tanto la teoría y la práctica deben estar presentes en el desarrollo del niño, guiar a los niños para que encuentren esa armonía entre el movimiento y la actividad musical.

Mediante el juego el niño encuentra alegría y comodidad, así también ayudará a que el docente pueda obtener condiciones óptimas para aplicar métodos que ayuden al niño tanto en su labor escolar, social y familiar.

Finalmente, Velarde (1991, p. 85), nos dice respecto a la importancia del juego “en el Desarrollo emocional: reconoce sus características personales, tanto físicas y temperamentales y eleva su nivel de autoestima.

También podemos decir que el juego es importante a nivel emocional, ya que en tal aspecto podremos descubrir sus características personales para así poder mejorar las que necesitan y reforzar las que se encuentren de manera positiva.

### **2.2.3. Características del juego**

Se encuentran las siguientes características: “es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo” (Tineo, 2002, p. 19).

Por otro lado, el juego permite desarrollar la psicomotricidad del niño ya que le permite tanto el desarrollo físico, psicológico, social y educativo, abarcando así en forma integral los componentes para su desarrollo.

Además, mediante el juego se hace un análisis minucioso del comportamiento que ofrece el niño, la formación de su carácter y reacciones que él pueda tener, para que de esa manera se pueda detectar alguna anomalía realizando un diagnóstico para luego aplicar una terapia adecuada si es necesaria.

### **2.2.4. Funciones del juego**

Los juegos cumplen las siguientes funciones: “según su función educativa; según su naturaleza biológica” (Calero, 1998, p. 60).

En tal enunciado destaca que el juego cumple dos funciones importantes: su función educativa teniendo como finalidad la formación integral del niño, existiendo diversos juegos para el desarrollo de muchas áreas, tal es así juegos para la movilidad, para la educación de los sentidos, para desarrollar la inteligencia, juegos para perder el miedo, etc.

Y según su naturaleza biológica nos indica que el juego puede ser por herencia, por imitación y juegos de imaginación, quiere decir que para el niño no existen límites cuando de jugar se trata ya que con sólo imaginar puede llegar a lugares que sólo él puede acceder.

**De igual modo se dice que:** “el juego cumple funciones importantes y decisivas en el desarrollo físico del niño, en su desenvolvimiento psicológicos, en su socialización y en su desarrollo espiritual” (Tineo, 2002, p. 17).

Aquí podemos ver que con el juego no sólo vamos a lograr en el niño el desarrollo físico y psicológico, sino también desarrollaremos los más altos valores humanos que serán captados y vivenciados mediante el juego, valores como la responsabilidad, la empatía, la confianza en sí mismo, el sentimiento de honor, la honradez, etc.; valores que nosotros podemos ir inculcando a nuestros niños mediante algo que a ellos les gusta: el juego.

#### **2.2.5. Clasificación del juego**

Según Brisancho (2019) se clasifica de la siguiente manera: “el juego exploratorio, el juego relacional, el juego constructivo, el juego simbólico, los juegos con reglas, los juegos motores bruscos” (p, 66).

#### **2.2.6. Juego y educación**

“El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de. El juego y

otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 1998, p. 20)

Entonces podemos decir que el juego y la educación se unen, ya que son dos elementos determinantes para un desarrollo sistemático en el aprendizaje del niño, debido a que ambos tienen reglas que cumplir y por lo tanto deben ser bien efectuados.

Si bien es cierto que la experiencia perfecciona el comportamiento del ser humano entonces el juego ayuda al niño a ser una persona más social.

De igual modo se dice que: “la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico y espiritual del niño, donde el juego es admitido solamente al horario del recreo” (Calero, 1998, p. 14)

Con esto queda claro que el desarrollo adecuado del juego trae un aprendizaje biopsico social en el niño. Aun en muchas Instituciones Educativas se impone la enseñanza tradicional donde se piensa que con una educación pasiva los niños logran un mejor aprendizaje dejando de lado al juego; pese a que nos encontramos en un mundo dinámico y globalizado que contribuye a que la educación sea más práctica.

Asimismo, respecto al juego y educación otro autor nos dice: “el juego es omnipotente educativo, ya que brinda la oportunidad al niño, para que experimente y ponga en práctica todas sus habilidades, para que se conozca mejor en el sentido de lo que pueda o no hacer. (González, 2000, p. 14)

Esto significa que el juego es la mejor actividad que puede realizar el niño porque en él se encuentra sumergido muchas oportunidades, así el niño va poder experimentar mejor. La cual

permitirá al niño socializarse y desarrollar sus actividades adecuando sus destrezas y capacidades.

### **2.2.7. Terminología del juego dramático**

El propósito es “centrarnos exclusivamente al campo del juego dramático en la Educación Primaria. Se puede considerar que existe una cierta convergencia entre las prácticas que en el mundo anglosajón se han denominado como” «*child drama*», «*educational drama*», «*creative drama*», «*creativedramatics*», etc. (McCaslin, 1985) y las que en el área francófona han llamado «*jeu dramatique*» o «*expressiondramatique*».

Estos términos en España han sido generalmente traducidos por «dramatización», «creatividad dramática», «juego dramático» y «expresión dramática» (Bercebal, 1995). Y a su lado, otras muchas fórmulas salpican aquí y allá, libros y aportaciones sobre el tema. La muestra es extensa: «juego de actuación dramática», «juego escénico», «juego de libre expresión dramática», «juego teatral», «teatro expresión», «improvisación dramática».

### **2.2.8. Concepto y fines del juego dramático**

Traducción literal del «Jeu Dramatique» francés, el término “está difundido debido al éxito de esta técnica pedagógica, inaugurada por Chancerel en los años treinta, y, con diferentes matices, muy extendida desde los años setenta en el marco de L'École Nouvelle y su movimiento de renovación de la escuela” (Daste, et al.,1997, p. 89)

El juego dramático “es la actividad por la cual los niños exploran su mundo imitando las acciones y características de los alumnos(as) que están a su alrededor (Urdaneta, 2001, p. 145).

En el juego dramático los niños exploran su mundo a través de la imitación de las acciones y características de sus compañeros; haciendo el juego más creativo, más complicado y más rico en

experiencias. Tenemos las pantomimas, los mimos, los títeres, las improvisaciones, el juego de roles; todo esto con el fin de que el niño desarrolle su imaginación, fantasía y madurez emocional, fortaleciendo y elevando su autoestima, evitando por todos los medios que nuestros futuros niños carezcan de lo más importante que es la creatividad.

### **2.2.9. Importancia del juego dramático**

El juego dramático contribuye a la idea de que el arte se puede cultivar y manifestar en cada ser humano. “A través del contexto social, aprenderán sobre diferencias y similitudes, sobre diversidad y otras culturas. Mejora las destrezas del lenguaje, las destrezas empezarán a construirse desde más temprano y los niños empezarán a usarlas por su propia cuenta” (Tejerina, 1994, p. 36).

Un área de juego dramático “es un espacio organizado para motivar el juego dramático. Usted coloca objetos y artículos que se relacionan a un tema en especial en un área designada, y luego deja que los niños exploren sus fantasías” (Urdaneta, 2001, p. 148).

### **2.3.0. Requisitos para el desarrollo del juego dramático**

Para el desarrollo del juego dramático es necesario que el o la docente provea al niño de:

- ◆ Tiempo suficiente, si él o la docente observa por ejemplo que los niños han tardado en organizarse para jugar, no será conveniente que él o la docente suspenda el juego (por cambio de actividad) en el momento culminante o más interesante del mismo. Se manejará la situación con mucha flexibilidad, respetando el juego del niño.
- ◆ Experiencias interesantes y estimulantes que motiven el contacto con personas, ambientes y animales.
- ◆ Espacio suficiente; es innegable la importancia del ambiente físico como fuerza motivadora del aprendizaje.

- ◆ El medio ambiente, así como la organización y distribución de los materiales, posee en sí numerosos estímulos que invitan, favorecen y llevan al pequeño a actuar, experimentar y aprender.
- ◆ Materiales que despierten el interés y la imaginación infantil. Los materiales deben estar en directa relación con los intereses de los niños y en función de las sucesivas etapas del aprendizaje. (Vayer, 2000, p. 237)

Para el buen desarrollo del juego dramático es necesario que él o la docente dispongan de tiempo, practiquen experiencias interesantes y que estimulen al niño, es importante también el espacio y la distribución de materiales, todo esto sumado nos dará una buena ejecución del juego dramático.

### 2.3.1. Etapas del juego dramático

**a). El juego simbólico.** El juego simbólico es una parte vital del desarrollo del niño. Éste llega a ser capaz de pensar de modo representativo y de expresar sus ideas como símbolos lúdicos. Suele comenzar en su segundo año de vida, cuando aflora en él la habilidad de retener permanentemente las imágenes de los objetos. Comienza a tomar los objetos que encuentra en su mundo y crea un símbolo con sus acciones.

Se trata del juego fantástico de hacer creer que domina una parte de la actividad preescolar. Los símbolos creados por los niños son divergentes, fluidos y dinámicos, y de ellos se vale eventualmente para representar temas que recuerdan la estructura narrativa.

En estos juegos, el niño vivencia e imita lo que experimenta en su medio, ya sean acontecimientos, quehaceres de adultos o también ciertas actitudes.

Wolfgang, al estudiar el juego simbólico, señala que el niño sigue un proceso de maduración y lo va haciendo más elaborado cada vez.

Las etapas las comenta Smilansky:

- ✓ Representación imitativa.

- ✓ Hacer crear con objetos-juguetes, materiales que sustituyen a los objetos reales.
- ✓ Hacer creer con acciones y situaciones.
- ✓ Persistencia en la representación de un rol.
- ✓ Interacción activa.
- ✓ Comunicación verbal. El valor del juego simbólico es muy digno de tenerse en cuenta en la educación y conocimiento del niño, puesto que realiza las siguientes funciones:
  - Es divertido.
  - Le proporciona oportunidades para adquirir habilidad.
  - Ayuda a comprender roles y dificultades de los adultos.
  - Es solidario y le facilita formas de comunicación.

Representando estos papeles, mediante el juego, supera y domina el miedo que le producen.

- ✓ Se expresan las relaciones afectivas, emocionales y sentimientos.
- ✓ Se van interiorizando los valores sociales para poder insertarse en la sociedad.
- ✓ Conocen la realidad y sus posibilidades de actuación: mediante el juego de “ser como”.
- ✓ Al mismo tiempo, interiorizan el mundo de los adultos.

Es aquel que, generalmente, es espontáneo y que en sí mismo no tiene ninguna finalidad aparente.

Durante la segunda infancia, los niños realizan un salto cualitativo en todas las áreas, sobre todo gracias a la habilidad para utilizar símbolos. Siguen existiendo limitaciones importantes en el pensamiento.

Así, en la mayoría de los casos no logran mantener la atención en varios aspectos de la misma, solo son capaces de centrarse en uno de ellos.

**Características del juego simbólico.** Tomando como fuente bibliográfica a Camacho, F. y Rivas, E., las características fundamentales son:

- El juego simbólico facilita el paso de lo biológico a lo social y cultural.

- El adulto es el modelo que se va a imitar en la mayoría de los juegos (jugar a "papás y mamás", a los "médicos", etc).
- El profesor se encargará de estimular al grupo antes, durante y después del juego.
- No existe forma grupal como tal, dándose tres momentos en el desarrollo del juego:
  - Actividad individual espontánea.
  - Juego paralelo (unos al lado de otros, pero sin relación entre ellos).
  - Juego de acciones complementarias (por parejas o tríos).
- La planificación del juego es imposible, existe en el niño una fecundidad desordenada de ideas y acciones que irá aprendiendo a planificar a partir de los 7 años.
- El lenguaje usado es básicamente el movimiento, "la forma natural de expresión del niño". Predomina la acción frente al lenguaje verbal entre ellos.
- No distingue entre la realidad y la fantasía. Expresa un mundo imaginario y su única realidad es la que produce.
- Los objetos utilizados determinan la conducta realizando manipulaciones y transformaciones con dichos objetos. Estos deben ser poco estructurados (cuerdas, telas, palos, etc.), para que los transformen en lo que deseen vivir.
- El espacio donde se desarrolle el juego debe caracterizarse por ser agradable y favorecedor de éste.
- Con el juego simbólico, el niño satisface sus necesidades psicológicas, afectivas, sociales y cognitivas, facilitando el desarrollo integral de la persona.
- No es necesario que el adulto provoque en estas edades los juegos, pero sí que es conveniente que exista un espacio para estos juegos en clase.

**b). El juego dramático.** El término dramática creativa procede de los países anglosajones; juego dramático tiene origen francés, etc. Pero cada una de estas técnicas tiene una especificidad, que es necesario

aclarar antes de abordar el tema del juego dramático como contenido de expresión corporal. Siguiendo a Motos (2006), tenemos las siguientes definiciones: “dramatización, juego de expresión, expresión libre, improvisación, juego dramático, un rasgo específico es la espontaneidad” (p. 132).

Especificando un poco más, podemos decir que juego dramático es una forma de teatro que incluye el juego espontáneo, imita a la realidad, pero la deforma según sus necesidades, se inventa y se improvisa a partir de personajes y temas elegidos o propuestos, utilizándose tanto el lenguaje corporal como el oral.

En este periodo el niño adquiere una estabilidad y disponibilidad general que le permite acercarse a los modos de comportamiento estructuralmente próximos a los del adulto, y que le posibilita adentrarse en el mundo de los aprendizajes y ajustarse a la realidad socio-cultural.

Se caracteriza por la superación del egocentrismo propio del preescolar, dando lugar a:

- Uso del juego reglado.
- Adquisición de una motricidad analítica.
- Uso correcto de los conceptos.
- Percepción espacio-temporal correcta.

Por otra parte, se produce la socialización del sujeto, que ya entiende lo que es el grupo y lo que esto conlleva, sabe y respeta lo que son las reglas.

También hay que destacar una cierta mejora en la estabilidad de todas las conductas. Tanto es así que este periodo muchas veces se denomina como "edad del niño bueno", porque el sujeto tiene conductas controladas y coherentes, siendo emocionalmente más tranquilo.

En la escuela ya no hay prolongación del mundo familiar y el individuo es cada vez más autónomo.

**Características del juego dramático.** Principales características del juego dramático las indican Camacho, F. y Rivas, E.

- En el juego dramático aparecen las reglas, con lo que el grupo tiene que tener una mínima organización.

El agrupamiento se hace con un objetivo común y el grupo suele ser poco estable y organizado, se denomina "grupo flan".

- El juego no necesita tener una secuencia temporal, dado que la noción del tiempo, aunque empieza a asimilarse, viene impuesta por el exterior.
- El criterio de trabajo utilizado es partir de lo general, que es el tema, a lo particular, que es la parcelación del tema en pequeñas unidades o subtemas.
- La estructura dramática se crea partiendo de una intención previa o elemento motivador (el tema, el personaje, etc.), que puede ser propuesto por el profesor o por los propios alumnos. A partir de este momento se discuten las posibilidades de acción, se construye un argumento, se eligen los papeles, se ensaya momentáneamente y se juega simultáneamente dejando lugar a la espontaneidad e improvisación.
- Es conveniente realizar una evaluación una vez finalizado el juego. En ella los participantes deberán verbalizar sus experiencias, reacciones, hallazgos expresivos, comprensión del trabajo expuesto, aciertos y desaciertos más relevantes, material, etc.  
En definitiva, se pretende que los participantes adquieran una actitud crítica y tomen conciencia de los medios expresivos usados a nivel de grupo e individual.
- El juego dramático apunta a provocar una toma de conciencia en los participantes de los mecanismos fundamentales del teatro (personajes, conflicto, dialéctica de los diálogos y situaciones, etc.) y también a provocar cierta liberación corporal y emotiva a través del juego.
- El ritmo del juego viene dado por los mini conflictos originados durante el juego, por lo que éste tiene variaciones de ritmo de forma natural.

- La actitud del profesor será la de ayudar a coordinar los estímulos de los niños y la de estimular el juego durante todo momento, incluso participando como un personaje más.

**c). El juego escénico.** El uso del término "Teatro Infantil" provoca una gran confusión, porque implica por lo menos dos conceptos bien diferenciados entre sí:

- ✓ El teatro para niños realizado por adultos o profesionales.
- ✓ El teatro de los niños, realizado íntegramente por ellos, generalmente en forma de juego.
- ✓ Cuando estemos hablando en este tema de teatro realizado por niños vamos a usar el término juego escénico. Por otra parte, siguiendo a Mantovani, A., podríamos decir que los espectáculos para niños se clasifican de forma general en:
  - Representaciones con actores.
  - Representaciones con muñecos.
  - Representaciones mixtas.

El juego escénico sería la culminación de lo que se ha dado en llamar teatro evolutivo, llamado así porque varía según el momento evolutivo de los niños; cuyas primeras fases serían el juego simbólico y el juego dramático.

Existen otros autores como Camacho, F. y Rivas, E, que a este tipo de juego lo denominan dramática creativa, matizando en que los diálogos son improvisados. Sin embargo, esto lo hemos incluido ya en el juego dramático.

### **Características del juego escénico**

Se pueden concretar en:

- La forma de actuación es en grupo, donde cada miembro elegirá su personaje a partir del argumento elegido, que bien puede estar realizado por ellos mismos (creación colectiva), o bien puede ser de algún autor, partir de una noticia periodística, un texto no teatral, etc.

- Una vez elegidos los personajes, el grupo comienza la preparación y ensayo de la obra que, después del acuerdo argumental, tiene que dar cabida a las ideas y sugerencias de los niños.
- Los ensayos no deben tener como único objetivo el aprendizaje del texto de memoria, sino la preparación de una secuencia argumental donde se fijarán las entradas y salidas de los personajes, permitiendo cierto grado de improvisación en los diálogos.
- La planificación debe realizarse de forma conjunta entre el grupo y el adulto. Se ha pasado del juego improvisado (Juego Dramático) al juego teatral planificado.
- El profesor debe actuar como coordinador orientando y estimulando el juego y regulando el orden con reglas preestablecidas entre todos.
- La palabra adquiere gran importancia, es generadora del juego, como en los juegos anteriores fue el movimiento. Ahora se usan o escriben guiones y se realizan diálogos. No deja de tener importancia el movimiento, se debe unificar la voz y el cuerpo en una expresión integral.
- Es necesario crear un ambiente que favorezca la libertad e intimidad de los niños, una atmósfera propicia para el juego escénico que facilite la confianza, expansión, espontaneidad y comunicación, procurando despertar el interés por la interpretación, rompiendo estereotipos y aportando información para la investigación.
- El espacio usado suele ser un escenario, aunque se puede utilizar cualquier espacio amplio.
- El uso de vestuario, maquillaje, etc., cobra especial relevancia respecto a los juegos anteriores.
- El juego escénico debe estar precedido de trabajo de sensibilización (respuesta a los estímulos sensoriales del mundo personal y circundante), juegos de voz, técnica y creatividad corporal e improvisación, lo que en muchos casos se trabaja a través de los juegos simbólicos y dramáticos.
- Al finalizar el trabajo debe existir una evaluación del mismo por todos los componentes, con una visión crítica que ayude al desarrollo de la capacidad de análisis de los mismos.

- El juego escénico favorece la experimentación de distintos roles en la construcción teatral: Actor, escenógrafo, director, coreógrafo, guionista, espectador, crítico, etc.

### **2.3.2. Características para desarrollar el juego dramático**

Los docentes conjuntamente con los niños organizarán el periodo de actividades espontáneas, el cual se inicia con la planificación y termina con la evaluación, incluyendo las actividades propiamente dichas y el periodo de orden.

Planificar es el punto de partida de toda tarea docente, estas planificaciones podrán ser modificadas o adaptadas ante acontecimientos imprevistos, aportes interesantes surgidos del grupo o como resultado de la evaluación permanente que permite el desarrollo del proceso educativo. Al respecto:

- a) Al planificar el docente podrá utilizar el momento de conversación para que los temas sean formulados por los niños. Se tomará en cuenta las experiencias anteriores como una visita o un paseo; también podrán tomarse como tema una canción, una poesía, un cuento, una narración, etc.
- b) Decidido el tema el docente estimulará para que los niños tomen iniciativas para organizarse y cuidará que estén a la mano ciertos materiales básicos que faciliten el desenvolvimiento del juego.

Estará atento al momento que debe participar y para ello hará uso de su ingenio, de su creatividad y de su buen humor; el objetivo es que el juego se haga más interesante sin que esto signifique que el docente asuma el liderazgo del juego, sino más bien un personaje que hace el juego interesante y alegre.

Finalmente, el momento de la evaluación será un momento muy importante, en el cual los niños podrán comentar sobre el juego; sobre los personajes, sobre sus amiguitos, sobre los materiales, y lo que es más significativo si la actividad fue placentera o no.

El docente escuchará y orientará el diálogo para que sea fructífero y no establecerá comparaciones entre los niños, sino que estimulará a cada uno. (Minedu, 2009, p. 54)

### 2.3.3. Diferencias entre teatro y juego dramático

Tabla que muestra las diferencias entre estas dos categorías: “Teoría del juego dramático” de Jorge Eines y Alfredo Mantovani.

DEFINICIÓN DE TEATRO	DEFINICIÓN DE JUEGO DRAMÁTICO
✓ Se pretende una representación.	✓ Se busca la expresión.
✓ Interesa el resultado final, el espectáculo.	✓ Interesa el proceso o la realización del proyecto que ha motivado al grupo.
✓ Las situaciones planteadas son creadas por el autor y el profesor.	✓ Se "recrean" situaciones imaginadas por los propios niños.
✓ Se parte de una obra escrita y acabada.	✓ Se parte de unas circunstancias, obteniéndose el proyecto oral que luego se completará o modificará con el accionar de los que juegan.
✓ El texto es aprendido de memoria por los actores y las acciones son dirigidas por el profesor.	✓ El texto y las acciones son improvisadas, debiendo respetarse, únicamente el tema.
✓ Los personajes son aceptados, no queda otro remedio, a partir de una propuesta del profesor. Los niños no se pueden encontrar a sí mismos a través de los personajes.	✓ Los personajes son elegidos y recreados por los jugadores (Los niños se encuentran a sí mismos en los distintos personajes).
✓ El profesor plantea el desarrollo de la obra.	✓ El profesor estimula el avance de la acción.
✓ La obra se cumple en todas las etapas previstas.	✓ El juego puede no llegar a concretarse si el tema no se ha estimulado bien.
✓ Se hace en un teatro en un lugar que tenga escenario.	✓ Puede hacerse en un espacio amplio que facilite los movimientos (patio, aula, pasillo...)

DEFINICIÓN DE TEATRO	DEFINICIÓN DE JUEGO DRAMÁTICO
✓ Se hace en un teatro en un lugar que tenga escenario	✓ Puede hacerse en un espacio amplio que facilite los movimientos (patio, aula, pasillo...)
✓ La escenografía es idea del profesor y normalmente no la realizan los niños. El vestuario es alquilado o confeccionado por las madres	✓ La escenografía es realizada por los niños y ellos forman su propio vestuario con ropas y sombreros viejos o elementos confeccionados en clase. Los objetos a utilizar también son elegidos por los niños
✓ Los actores representan con el fin de gustar a un público pasivo	✓ Los niños accionan por sus ganas de jugar y comunicarse con el resto de sus compañeros y eventuales espectadores
✓ Crítica: Se comenta en lo formal, lo bien que salió el espectáculo y se oyen comentarios de este tipo: "qué bien que actuó su nena", "qué guapo estaba su hijo vestido de torero"	✓ Crítica: Se evalúan todos los juegos con el grupo y se estimula la actitud crítica de jugadores y espectadores
<b>CONCLUSIÓN</b> EL TEATRO SE PRACTICA COMO UNA OBLIGACIÓN IMPUESTA POR EL PROFESOR	<b>CONCLUSIÓN</b> EL JUEGO DRAMÁTICO SE PRACTICA COMO UN JUEGO, DONDE DESARROLLA SU CREATIVIDAD Y SE EXPRESA PLACENTERAMENTE

#### **2.3.4. Juego, expresión y creatividad**

«Jugar es una forma de utilizar la mente, mejor una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía» (Bruner, 1998, p. 74).

El juego “es el medio natural de aprendizaje del niño, crea una zona de desarrollo próximo, en la cual se mueve por encima de su edad promedio y de su conducta habitual” (Vigotsky, 1989, p. 36) Se define “en términos de ensayo sin riesgos, permite colocarse voluntariamente en situaciones que no pertenecen a la realidad, pero que son análogas, por lo que resulta eficaz como instrumento de adquisición de situaciones vitales, de aprendizaje de tipos de comportamiento” (Lotman, 2008, p. 13)

Por otro lado, “su carácter de cuasi realidad confiere libertad y audacia al jugador. De ahí el valor terapéutico y la liberación implícita que conlleva el juego dramático en tantas ocasiones” (Tappolet, 2004, p. 26).

Winnicott (2002) considera que “es jugando cómo se puede manifestar la capacidad creativa: en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores» y resalta la importancia de la creatividad en la vida humana” (p. 95).

Por todo lo expuesto, parece sustancial que la expresión dramática infantil hunda sus raíces en el juego y sus presupuestos ineludibles: el placer, la libertad, el ritmo personal y que en su práctica pedagógica se prescindiera del juicio, la exhibición, los modelos estéticos y las rigideces programáticas.

#### **2.3.5. La autoestima**

La autoestima “es un proceso psicológico complejo que involucra la percepción, imagen, estima y concepto que cada uno tiene

de sí mismo. La toma de conciencia del sí se va realizando en la interacción del niño con el ambiente” (Alvarado, 2008, p. 60)

“Los niños que tiene una adecuada autoestima se caracterizan por ser individuos activos, deseosos de expresar sus opiniones, no se desestabiliza por la crítica, ni se muestra perturbado por la ansiedad, establecen buenas” (Alcántara, 2008, p. 26).

Los alumnos(as) con una autoestima adecuada, actúan con autonomía, asumen responsabilidades, afrontan retos, toleran frustraciones e influyen en otros. Esto incide de manera positiva en la formación en la autoestima, porque:

- ➔ Favorece el aprendizaje de valores, actitudes, así como la adquisición de nuevas ideas y habilidades.
- ➔ Ayuda a superar las dificultades personales.
- ➔ Asume responsabilidades de conducirse a sí mismo.
- ➔ Desarrolla la creatividad.
- ➔ Fomenta la responsabilidad
- ➔ Posibilita una relación saludable en un ambiente de respeto y aprecio.

Se hace necesario conocer el perfil de alguien con adecuada autoestima:

- ➔ Se acepta a si mismo tal cual es.
- ➔ Tiene percepción clara y eficiente de la realidad
- ➔ Muestra integración, cohesión y unidad personal, familiar y social.
- ➔ Tiene espontaneidad, expresividad, vitalidad
- ➔ Es objetivo, creativo, trascendente.
- ➔ Expresa capacidad para sentir, recibir y dar amor.
- ➔ Posee sentido ético y moral
- ➔ Tiene sentido del humor. (Alvarado, 2000, p. 59)

Si bien es cierto que, teniendo una adecuada autoestima, podemos desarrollar con más facilidad nuestras capacidades, habilidades y nuestra creatividad. Así mismo nos sentimos capaces de asumir responsabilidades, desenvolviéndonos en cualquier situación que se nos presente.

Al respecto Clemer (2009), señala: “las personas con una elevada autoestima aprenden de manera eficaz, son más creativas, desarrollan relaciones, tienen mayor claridad en las metas que desean alcanzar; todo lo cual incrementa la posibilidad de llevar una vida satisfactoria” (p. 111)

Navas y Pallasdino (2006) define: "Autoestima como la manera en que la gente se siente y piensa respecto a sí mismo y a los demás, lo cual a su vez permitirá experimentar confianza, valoración y respeto propio". (p. 15). Alcántara (2011) lo define "Como una actitud hacia uno mismo, es la forma habitual de pensar, amar, sentir y comportarse consigo mismo" (p. 27)

En el libro de Saffie, Gurney, citado por Curie (2017), señala: "... la autoestima surge desde el nacimiento y se caracteriza por una toma de conciencia de factores externos, un enfoque interno". (p. 38)

### 2.3.6. Teorías de la autoestima

- ◆ **C. ROGERS:** define la autoestima como: “un conjunto organizado y cambiante de percepciones que se refiere al sujeto; es lo que el sujeto reconoce como descriptivo de sí y que él percibe como datos de identidad” (Rogers, 2001, p. 46).
- ◆ **JEROME SYMOUR BRUNER:** “el niño no adquiere las reglas gramaticales partiendo de la nada, sino que antes de aprender a hablar aprende a utilizar el lenguaje en su relación cotidiana con el mundo” (Bruner, 1998, p. 61).
- ◆ **AUSUBEL** nos dice que: “la escuela puede ayudar obviamente en la realización de las potencialidades creadoras existentes, proporcionándoles oportunidades a la espontaneidad, a la iniciativa y a la expresión individualizada” (p. 123).

### 2.3.7. Importancia de la autoestima

Alcántara (1993) señala que “la causa del descuido en la educación de la autoestima, en las programaciones, los objetivos y actitudes escolares, estriba en la inadvertencia respecto al papel decisivo que tiene en todo el proceso de maduración personal” (p. 150).

A continuación, mencionamos la importancia de la autoestima.

- a) **Condiciona el aprendizaje.** Condiciona el aprendizaje hasta límites insospechados. Ausubel (1991) nos recuerda una verdad elemental: "...la adquisición de nuevas ideas y aprendizaje, está subordinada a nuestras actitudes básica, de estas dependen que se generen energías más intensas de atención y concentración. Aquí reside en buena parte, la causa de buena atención escolar..." (p. 125).
- b) **Supera las dificultades personales.** “Cuando un alumno o cualquier persona gozan de autoestima positiva es capaz de enfrentar los fracasos y problemas que se le presenta. Dispone dentro de sí la fuerza interna necesaria para reaccionar, buscando la superación de los obstáculos” (Alcántara, 1993, p. 144).
- c) **Fundamenta la responsabilidad.** “Solo se compromete el que tiene confianza en sí mismo, el que cree en su aptitud y normalmente encuentra en su interior los recursos requeridos para superar las dificultades inherentes a su compromiso” (Alcántara, 1993, p. 144).
- d) **Apoya la creatividad.** “Queremos alumnos creativos. El país busca con mayor intensidad, personas creativas y los necesita desesperadamente. Sin embargo, en la sociedad actual existen muchas personas conformistas, sin iniciativa propia. Pero el mundo, como nunca deriva hacia el cambio acelerado e imprevisible” (Alcántara, 1993, p. 145).

- e) **Determina la autonomía personal.** “Entre otros de los objetivos de la escuela está la formación de alumnos autónomos, autosuficientes, seguros, que se sientan a gusto consigo mismo, que encuentren su propia identidad, que sepan auto orientarse en medio de una sociedad en crisis” (Alcántara, 1993, p. 145).
- f) **Posibilita una relación social saludable.** “El respeto y aprecio a uno mismo es la plataforma adecuada para relacionarse con el resto de las personas. En nuestra permanente interrelación social, las personas de nuestro entorno se sentirán cómodos, porque irradiaremos un ambiente positivo, seremos mejor aceptados” (Alcántara, 1993, p. 145).
- g) **Garantiza la proyección futura de la persona.** “Desde un sentimiento de las cualidades propias, el alumno se proyecta hacia el futuro, se auto impone aspiraciones y expectativas de realización, se sienten capaces de elegir metas superiores, le nace la esperanza y le fortalece para buscar horizontes difíciles” (Alcántara, 1993, p. 145).
- h) **Constituye el núcleo de la personalidad.** “La fuerza impulsadora más profunda del fiambre es la voluntad inexorable de la persona de captarse a sí mismo. El dinamismo básico del hombre es su autorrealización de encontrar un sentido a su vida” (Alcántara, 1993, p. 145).

### 2.3.8. Niveles de la autoestima

Los niveles de autoestima son tres; nivel alto, nivel medio y nivel bajo (Navas, 2019, p. 85)

### 2.3.9. Dimensiones de la autoestima.

Abarca 4 dimensiones importantes: “la significación, la competencia, la virtud, el poder, un buen equilibrio entre estas dimensiones garantiza un armonioso auto concepto” (Hamis, 2008, p. 50).

#### 2.4.0. Componentes de la autoestima.

Posee 3 componentes: Cognitivo, afectivo y conductual, descritos por Alcántara (1993).

#### 2.4.1. Desarrollo de la autoestima

Harris Clemes, Reynold: "La primera sensación del "sí mismo" que tiene el bebé es casi enteramente como "sí mismo" corporal: como organismo físico. A esto se refería Freud cuando decía que nuestro primer yo es un yo corporal. (Harris, 2008, p 46)

Branden Nathaniel: "El bebé se relaciona con el mundo a través de su cuerpo, desde la succión refleja, movimientos espontáneos de las manos, ojos, etc. Todo ser humana experimenta la necesidad de ser amado desde su nacimiento. (Branden, 2002, p. 25)

Aitman, Citado por Navas Robledo, José Señala que: "Si bien las experiencias que recibe el niño de su medio, influyen en el desarrollo de su autoestima, también el temperamento juega un rol importante en la misma. (Navas, 2005, p. 74)

Aun cuando el contacto corporal afectuoso no debe ser abstraído (prescindido). Mientras sea un bebé sólo puede recibir, porque su capacidad de dar, de expresarse es aún limitada.

Más adelante quizá retribuya lo que siempre tuvo: afecto o indiferencia. Aquí sembraremos la primera semilla que germinará paulatinamente, en la medida de que se le propicie en el hogar las condiciones de afecto, coherencia y estabilidad.

Tomando en cuenta la teoría de desarrollo de Erick Erikson:

- a) La primera etapa de desarrollo "confianza vs. desconfianza" que abarca las edades de (1-2 años).** Erikson, Citado por Müic Gorostegui (2006) "Consideraba que la cantidad de confianza derivada de la más temprana experiencia infantil no parece depender de cantidades absolutas de alimento o demostraciones de amor, sino más bien de la cualidad de la relación materna" (p, 17).

**b) En la segunda etapa de desarrollo, denominado "Autonomía vs. vergüenza y duda" (1-4 años).**

Combsay Snygg, Citado por Navas (2009) “refiere que con la adquisición del lenguaje se acelera el proceso de formación del auto concepto” (p. 55).

Erikson, Citado por Mílicic (1998) Gorostegui “considera que esta etapa se vuelve decisiva para la proporción de amor y odio, cooperación o terquedad, libertad de autoexpresión y su supresión” (p. 59).

**c) En la tercera etapa denominada "Iniciativa vs. culpa"**

**(4-6 años).** Erikson, Citado por Miüicic (1998): explica que: “el niño no está en ningún otro momento tan dispuesto a aprender rápida y ávidamente, a hacerse más grande en el sentido de compartir la obligación y la actividad, que durante este periodo de desarrollo” (p. 60)

**d) La cuarta etapa es "Industria vs. Inferioridad" (6-12 años).**

Clark Anúnah, Citado por Alcántara (1993), afirma que, “el niño con una autoestima bien desarrollada puede ser capaz de rechazar las reacciones negativas de compañeros o de enemigos, pero rara vez tiene la fuerza suficiente para descalificar los comentarios que hagan las personas que ejerzan autoridad sobre él” (p. 62).

#### **2.4.2. Escalera de la autoestima**

Presentamos la escalera de la autoestima, citado por Alcántara (1993), empezamos por el autoconocimiento, pasando por el autoconcepto, autoevaluación, autoaceptación, autorespeto y finalmente llegando a la cúspide misma de la autoestima. (Alcántara, 1993, p. 33,45)



- **Autoconocimiento:** “Es conocer las partes que componen el yo, cuáles son sus manifestaciones, necesidades y habilidades; los papeles que vive el individuo a través de los cuales es, conocer porqué y como actúa y siente” (Alcántara, 1993, 33).
- **Auto-concepto:** “Es una serie de creencias que se tienen a sí mismo, que se manifiestan en la conducta. Si alguien se cree tonto, actuará como tonto, si se cree inteligente o apto actuará como tal” (Alcántara, 1993, 33).
- **Auto-evaluación:** “Capacidad interna de evaluar las cosas como buenas, le satisface son interesantes, enriquecedoras, le hacen sentir bien y le permiten crecer, aprender. Y considerarlas como malas, si lo son para la persona no le satisface y no le permiten crecer” (Alcántara, 1993, 33).
- **Auto-aceptación:** “Es admitir y reconocer todas las partes de sí mismo como la forma de ser y sentir, ya que sólo a través de la aceptación se puede transformar lo que es susceptible de ello” (Alcántara, 1993, 33).
- **Auto-respeto:** “Es atender y satisfacer necesidades y valores. Expresar y manejar en forma conveniente sentimientos y emociones sin hacerse daño ni culpase. Buscar respeto y valorar aquello que haga sentirse al individuo orgulloso de sí mismo”

(Alcántara, 1993, 33).

- **Autoestima:** “Es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter” (Alcántara, 1993, 33).

### 2.4.3. Características de la autoestima positiva

Las características de una autoestima positiva son las siguientes (Alcántara, 1993): “cree firmemente en ciertos valores y principios, está dispuesto a defenderlos aun cuando encuentre fuerte oposición colectiva, y se siente lo suficientemente seguro como para modificar esos valores y principios si nuevas experiencias indican que estaba equivocada” (p. 74).

### 2.4.4. La baja autoestima

Hay niños que tienen una alta autoestima, pero, de repente, ocurre algo que lo cambia todo. Por ejemplo (Miüicic, 1998): “si un niño se muda de casa y no hace amigos inmediatamente en la nueva escuela, podría empezar a sentirse mal” (p. 87).

### 2.4.5. Autoestima en pedagogía

“El ambiente de la escuela, las relaciones afectuosas y respetuosas que se establecen entre los niños y los profesores, las formas de mular el aprendizaje, el acercamiento positivo entre la familia y la escuela, contribuyen al desarrollo de la autoestima” (Céspedes, 2013, p. 18)

**Para ser un buen educador se debe:** “saber que la escuela puede mejorar o degradar a todas las personas que está en ella. Estar dispuesto a complementar las nuevas informaciones con los viejos conocimientos” (Céspedes, 2013, p. 24)

### 2.4.6. Estrategias para desarrollar la autoestima de los alumnos

Las estrategias para desarrollar la autoestima en los alumnos son:

- ♣ *Ser expresivo en el reconocimiento a los logros del alumno por pequeños que estos sean lo importante es el reconocimiento.*
- ♣ *Demostrar alta expectativa respecto al rendimiento de los alumnos, el maestro deberá hacer saber a los alumnos la confianza que tiene en sus capacidades y lo que espera de ellos.*
- ♣ *Delegar responsabilidades acordes a las edades del alumno, lo que le demostrará que se tiene confianza en ellos.*
- ♣ *Estimular la búsqueda de soluciones variadas a los problemas donde el alumno experimente que ante un problema hay más de una solución y que no todo se reduce a lo “correcto” o “incorrecto”.*
- ♣ *Describir la conducta: En lugar de decir “eres un desordenado” describa la conducta “veo tu ropa, zapatos, libros por toda la habitación”. El niño no se siente juzgado, no se alude su identidad, sino una acción concreta. Esto le da pistas para corregir su acción y no percibe que se ataca su persona.*
- ♣ *Comunicarle claramente lo que sentimos, expresando nuestro aprecio, gozo, deleite, enojo, cólera, desaprobación, ante lo ocurrido. Elogiar por ejemplo sus trabajos de manera concreta. Así les es más fácil comprender porque los alumnos(as) reaccionan en determinada forma. Cuando esto no ocurre solo sienten confusión.*
- ♣ *Reconocer sus sentimientos: El niño y la niña son personas importantes, esto les hace percibirse como sujetos valiosos y respetados. Por eso es muy importante reconocer los motivos, los juicios y su confusión.  
Así ayudamos a que reconozcan los aspectos que están detrás de su comportamiento.*
- ♣ *Demostrarle cariño: “Esto se realiza a través del contacto físico, que puede ser una palmada, o un abrazo. El rostro amable y una mirada cálida son también manifestaciones del lenguaje de la autoestima” (Orellana, 2007, p. 52).*

En dicho concepto estamos de acuerdo con el autor ya que la base fundamental para lograr una adecuada autoestima en los niños desde los primeros años de vida es haciéndoles sentir importantes y brindándoles mucho cariño, puesto a que desde ese momento él se sentirá una persona valiosa y capaz de desarrollar sus actividades con más facilidad sin ninguna timidez.

#### 2.4.7. El papel de la familia en la autoestima

“Las interacciones familiares definidas tal como las perciben los niños, tanto entre ellos como con sus padres y hermanos, como las que perciben entre sus mismos padres, y los modos de trato que reciben, configuran, la autoestima” (Orellana, 2007, p. 56).

Existen varios tipos de familia, éstas se pueden clasificar en tres grandes grupos (Orellana, 2007): “La familia cohesiva, la familia dividida, la familia aislada” (p. 51).

### 2.3. Definiciones conceptuales

- ◆ **Angustia.** Es el temor, la ansiedad como rasgo de personalidad preocupación.
- ◆ **Asertividad.** Es la presencia de ánimo para emitir la propia opinión para expresar lo que siente o piensa para emitir juicios sobre situaciones que a uno le concierne o interesan, mediante la asertividad somos capaces de mantener nuestras convicciones o valores incluso si resultan minoritarias en un medio que nos pretende llevar en sentido distinto a lo que creemos.
- ◆ **Autoconcepto.** “¡Imágenes, juicios y conceptos que las personas tenemos acerca de nosotros mismos y que engloban aspectos corporales, psicológicos, sociales, morales y otros, donde hay una creencia acerca de quién es uno!” (Alcántara, 1993, p. 35).
- ◆ **Autoconciencia.** “Es el reconocimiento de sí mismo, del propio género, apariencia física, cualidades visibles, pertenencias emocionales” (Alcántara, 1993, p. 35).
- ◆ **Autocuidado.** “Es el interés y la capacidad de preservar la vida y los atributos personales, incluyendo el sentido del riesgo, la higiene, la

preocupación por la apariencia. El auto cuidado se extiende a la conciencia de riesgo para los demás” (Alcántara, 1993, p. 35).

- ◆ **Autoestima.** “Es el aprecio por sí mismo, el sentimiento valorativo de nuestro ser, de nuestra manera de ser, de quienes somos, del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran nuestra personalidad. Esta se aprende, cambia y la podemos mejorarla” (Alcántara, 1993, p. 36).
- ◆ **Autonomía.** “capacidad para emprender cosas por sí mismo, para ajustar a lo que se siente que es correcto y que uno puede hacer. Anima los procesos de exploración, importantes para el desarrollo de los sentidos y la habilidad física” (Alcántara, 1993, p. 35).
- ◆ **Capacidad.** Viene a ser, el modo de actuar con suficiencia para lograr el asertividad en lo propuesto. Ejemplo. El desarrollo de una clase, el niño debe tener una capacidad de asimilación para entender la clase desarrollada. Caso contrario no lograra su objetivo.
- ◆ **Comportamiento.** Accionar con buenos modales y ser respetuoso con las personas.
- ◆ **Confianza.** Se manifiesta a través de la esperanza firme que tenemos de una persona lo cual podemos recibir como animándonos, dando aliento y fuerza para proseguir hacia la meta propuesta.
- ◆ **Correlativos.** Dicho de dos o más personas o cosas: Que tienen entre sí correlación o sucesión inmediata.
- ◆ **Deleite.** Placer del ánimo.
- ◆ **Dependencia.** La dependencia, es un rasgo de la personalidad que no está bien determinada (ni siquiera en la literatura psicológica), y consiste en tener la necesidad de otra gente y de confiar en ella. Los niños necesariamente tienden a depender de los adultos, puesto que estos han de subvenir a todas sus necesidades, cuando un niño de 5 años le pide a un adulto que le ayude a cruzar una calle llena de vehículos, tal comportamiento dependiente es muy propia para la situación.
- ◆ **Formación.** Dar educación dentro de los valores morales impartidos en el hogar.

- ◆ **Identidad.** El percatarse de las propias capacidades, límites, metas, aspiraciones, valoraciones que tiene un individuo de su comunidad o lugar de procedencia y cultura.
- ◆ **Iniciativa.** Es un punto de partida que tiene un individuo frente a las acciones a ejecutar mediante la aportación de ideas y el obrar mismo en dicha acción.
- ◆ **Instintivas.** Que es obra, efecto o resultado del instinto, y no del juicio o de la reflexión.
- ◆ **Obstinado.** Perseverante, tenaz.
- ◆ **Perciben.** Recibir por uno de los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas.
- ◆ **Personalidad.** Es la organización dinámica dentro del individuo, la persona humana es el fenómeno único y nunca repetido; la suma total de patrones conductuales determinados por la herencia y medio social.

#### 2.4. Bases epistémicas

La base epistémica de nuestra investigación se circunscribe en la epistemología de la educación, en su vertiente epistemología humanista. Como lo señala Posner (1998): “la epistemología es la rama de la filosofía de la educación, llamada también analítica de la educación, que tiene por objeto: El análisis lógico del lenguaje educativo” (p. 69)

La epistemología de la educación, según expresa Fullat (1995): “debe explicar que es y qué valor posee cada una de las ciencias de la educación, debe explicar la relación existente entre el ser y el deber ser (proyecto educativo) de la educación, su esencia (la calidad), averiguando así mismo qué son ellas, como conjunto y si poseen, en cuanto tales, estatuto autónomo” (p. 79).

Posner (1998) “asegura que la epistemología se relaciona con la manera de cómo se aprenden las cosas, la organización del conocimiento y sienta las bases para la organización de ese conocimiento, bajo los parámetros de visiones y mejoramiento continuo de la calidad” (p. 123).

“Es el docente quien tiene la responsabilidad de fomentar el desarrollo futuro del país. La educación enfrenta una crisis epistemológica, resultante de la confusión de educar, aprender y conocer, su rol se encuentra en un contexto de abundancia, diversidad, cambio continuo de información y conocimiento” (Sánchez, 1999, p. 74).

En esta formación, refiere Barrios (1997) “se descuidan las dimensiones epistemológicas, axiológicas y pedagógicas que fundamentan el perfil profesional del docente; no se pueden presentar diferenciadas como roles, funciones que en su naturaleza son integrales en el acto pedagógico” (p. 11).

## CAPITULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Métodos de investigación

El método que se utilizó en la presente investigación fue el experimental con su variante cuasi experimental, por la naturaleza y los objetivos del presente trabajo; en la que se ha seguido procedimientos de aplicación y demostración de la efectividad de **Juegos Dramáticos y la Autoestima**.

##### 3.1.1. Tipo.

Nos desenvolvemos en una investigación de tipo aplicada (Briones, 2004), pues estuvo centrada en verificar la aplicación práctica de **Juegos Dramáticos y la Autoestima**.

##### 3.1.2. Nivel.

El nivel es el experimental por lo que nos permitió conocer los efectos de la variable independiente.

#### 3.2. Diseño y esquema de la investigación

Se utilizó el diseño cuasi experimental con Grupo Control y Grupo Experimental de Pretest y Posttest, cuyo esquema es como se presenta (Hernández - 1991)



**Dónde:**

**O<sub>1</sub>:** Pretest al Grupo Experimental

**O<sub>3</sub>:** Pretest al Grupo de Control

**X:** Variable Experimental (variable causa)

**0<sub>2</sub>:** Posttest del Grupo Experimental

**0<sub>4</sub>:** Posttest del Grupo Control

### 3.3. Población y muestra

#### 3.3.1. Población

La población de estudio del presente trabajo de investigación lo constituyeron todos los 186 alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014. Se encuentran distribuidos de la siguiente manera.

**TABLA N° 01**  
**DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIO CONFORMADO POR**  
**LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE**  
**LA I.E.Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”, HUÁNUCO - 2014.**

SECCIONES	P O B L A C I Ó N	
	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
4° “A”	35	18.82
4° “B”	40	21.50
4° “C”	41	22.04
4° “D”	35	18.82
4° “E”	35	18.82
<b>TOTAL</b>	<b>186</b>	<b>100.00</b>

**FUENTE:** Nóminas de matrícula del cuarto grado de primaria de la I.E.Pr. “San Vicente de la Barquera”

**ELABORACIÓN:** El Investigador.

#### 3.3.2. Muestra

La muestra ha sido seleccionada en forma intencionada por lo que corresponde al tipo de muestreo por juicio intencional de expertos

a criterio del investigador, no probabilística (Hernández et al.) por lo que en razón que ya se contaron con los grupos determinados en la realidad. Por lo tanto, la muestra se realizó con 20 alumnos.

### 3.3.3. Delimitación geográfica

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera” de Huánuco, con los estudiantes del cuarto grado de educación primaria.

La muestra de estudio estuvo conformada de la siguiente manera:

- **Región** : Huánuco
- **Provincia** : Huánuco
- **Distrito** : Huánuco
- **Ugel** : Huánuco
- **I.E.Pr.** : “San Vicente de la Barquera”
- **Grado y Sección** : Cuarto Grado “B” y “C” de educación primaria.

**TABLA N° 02**  
**DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE ESTUDIO CONFORMADO POR**  
**LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE**  
**LA I.E.Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”, HUÁNUCO - 2014.**

<b>SECCIONES</b>	<b>M U E S T R A</b>		
	<b>CANTIDAD</b>		<b>PORCENTAJE (%)</b>
	<b>M</b>	<b>F</b>	
4° “B” Grupo Experimental	5	5	12,34
4° “C” Grupo Control	5	5	12,34
<b>SUB TOTAL</b>	10	10	24,68
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>		<b>24,68</b>

#### 3.4. Instrumentos de recolección de datos

**PARA LA APLICACIÓN DEL  
 INSTRUMENTO SE UTILIZÓ  
 EL CUESTIONARIO DE COOPERSMITH  
 (ANEXO N°1)**

#### 3.5. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos

<b>TÉCNICA</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Variables Independiente	«JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA»
Variables Dependiente	CUESTIONARIO DE COOPERSMITH

**PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS SE UTILIZÓ:**  
 > **COMO TÉCNICA LA MEDICIÓN**  
 > **COMO INSTRUMENTOS LAS TABLAS ESTADÍSTICAS**

## **CAPITULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. Resultados del trabajo de campo**

Presentamos los hallazgos del estudio organizados en cuadros estadísticos, tomando en consideración el diseño de estudio, que equivale a analizar los resultados del pre y pos test tomados a la muestra de estudio.

#### 4.2. Presentación de resultados, tablas y gráficos

**TABLA N° 3**

**NIVELES DE AUTOESTIMA AL INICIO DE LA EXPERIENCIA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL (PRETEST) EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN VICENTE DE LA BARQUERA” - 2014**

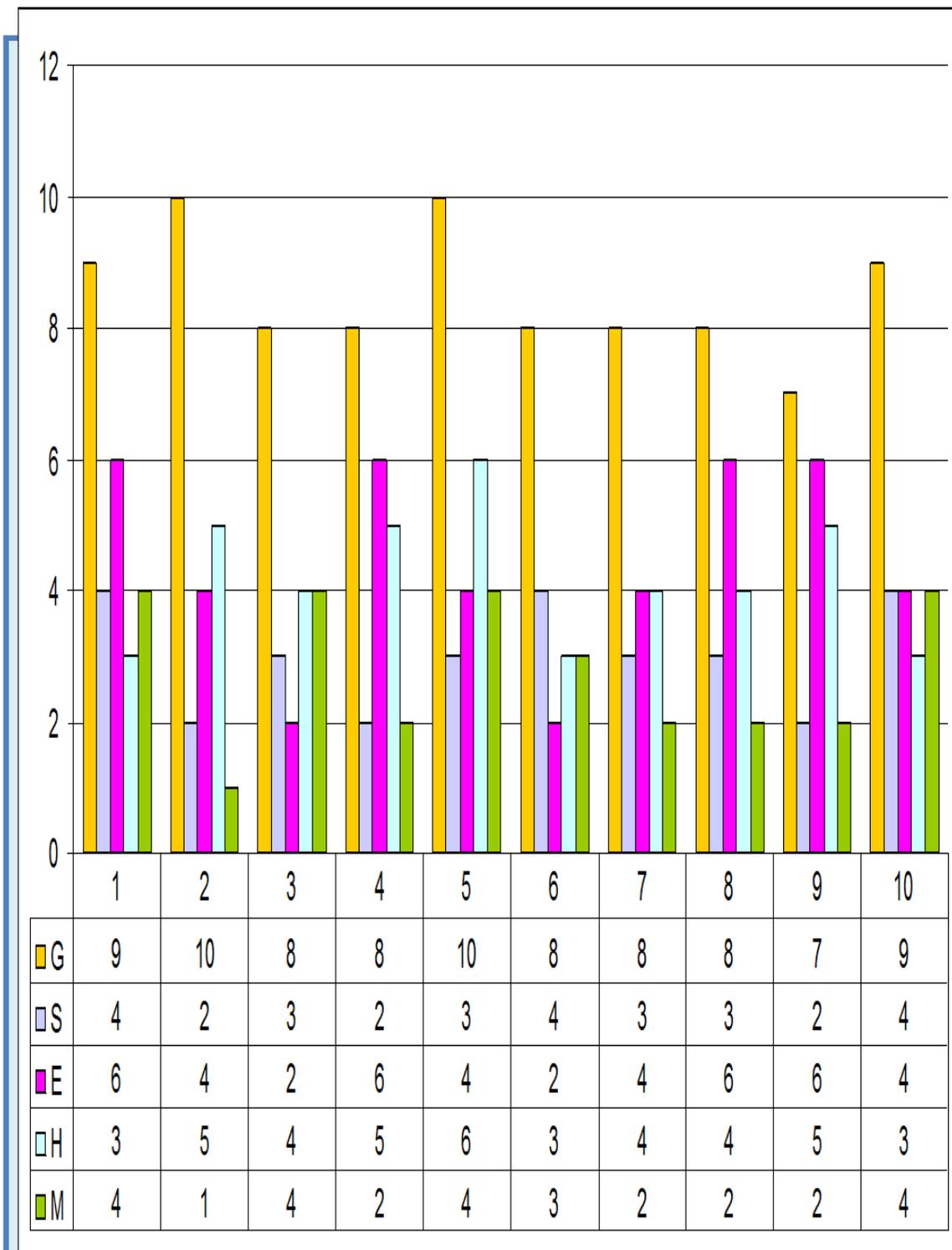
<b>N°</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>G</b>	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>TOTAL</b>
01	Bashi Tarazona, Mariana Isabel	9	4	6	3	4	26
02	Canepa Chávez, Diana Ximena	10	2	4	5	1	22
03	Castañón Martel, Alexander M.	8	3	2	4	4	21
04	Cipriano Piñan, Anahid Yahaira	8	2	6	5	2	23
05	Herrera Ramos, Johann Imanol	10	3	4	6	4	27
06	Lavado Porta, Ana Grace	8	4	2	3	3	20
07	Loyola Sánchez, Elvis Ricardo	8	3	4	4	2	21
08	Martel Robles, Farah Alysson	8	3	6	4	2	23
09	Martel Robles, Kamhil Farid	7	2	6	5	2	22
10	Martel Robles, Samantha Kiara	9	4	4	3	4	24
	<b>Σ</b>	<b>85</b>	<b>30</b>	<b>44</b>	<b>42</b>	<b>28</b>	<b>229</b>
		<b>8,5</b>	<b>3,0</b>	<b>4,4</b>	<b>4,2</b>	<b>2,8</b>	<b>22,9</b>

Fuente : ➡ Cuestionario de Coopersmith

Elaboración : ➡ El Investigador

GRÁFICO N° 01

NIVELES DE AUTOESTIMA AL INICIO DE LA EXPERIENCIA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL (PRE TEST) EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN VICENTE DE LA BARQUERA” - 2014



**Interpretación.-** El gráfico N° 01 nos muestra la distribución de los resultados del cuestionario antes de la aplicación del juego dramático, que corresponde al grupo experimental.

Este resultado está organizado de la siguiente manera: 5 niños del total de la muestra han alcanzado el PB de 8 que corresponde a la escala General; y sólo 2 niños alcanzaron el PB de 10 que corresponde al nivel inferior a lo normal en esta escala.

De igual forma: 3 niños del total de la muestra han alcanzado el PB de 2 que corresponde a la escala Social, y solo 3 niños alcanzaron el PB de 4 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala.

Así mismo: 2 niños del total de la muestra han alcanzado el PB de 2 que corresponde a la escala Escolar; y solo 4 niños alcanzaron el PB de 6 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala.

Seguidamente se puede observar: a 3 niños del total de la muestra ha alcanzado el PB de 3 que corresponde a la escala Hogar; y solo 1 niño alcanzaron el PB de 6 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala.

Finalmente: 1 niño del total de la muestra ha alcanzado el PB de 1 que corresponde a la escala Mentira; y solo 4 niños alcanzaron el PB de 4 que corresponde a la escala de error (mentira), significando que los niños fueron sinceros en sus respuestas.

TABLA N° 4

**NIVELES DE AUTOESTIMA AL INICIO DE LA EXPERIENCIA EN EL GRUPO CONTROL (PRETEST) EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO “C” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN VICENTE DE LA BARQUERA” - 2014**

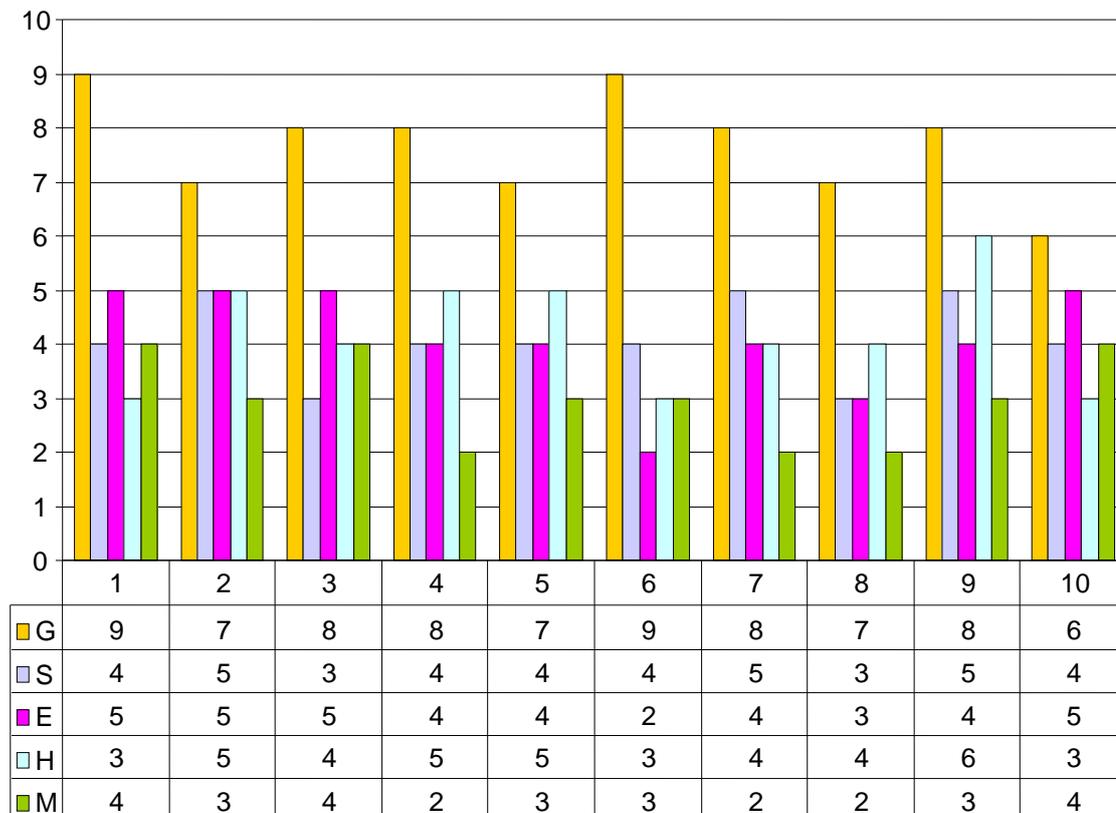
<b>N°</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>G</b>	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>TOTAL</b>
01	Álvarez Chacón, Jessica Samantha	9	4	5	3	4	25
02	Argandoña Sandoval, Leonardo S.	7	5	5	5	3	25
03	Arribasplata Díaz, Kiara Anahi	8	3	5	4	4	24
04	Barreto Moreno, Daniella Fernanda	8	4	4	5	2	23
05	Berrospi Albornoz, Álvaro Manuel	7	4	4	5	3	23
06	Camargo Chávez, Paula Marcela	9	4	2	3	3	21
07	Carrillo Acosta, Harry Christopher A.	8	5	4	4	2	23
08	Cercedo Cabello, Nicolás Edgardo	7	3	3	4	2	19
09	Chávez Padua, Jonathan Aleksandro	8	5	4	6	3	26
10	Document Figueroa, Sebastián E.	6	4	5	3	4	22
	$\Sigma$	77	41	41	42	30	231
	<b>X</b>	7,7	4,1	4,1	4,2	3,0	23,1

Fuente :  Cuestionario de Coopersmith

Elaboración :  El Investigador

GRÁFICO N° 02

**NIVELES DE AUTOESTIMA AL INICIO DE LA EXPERIENCIA EN EL GRUPO CONTROL (PRETEST) EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO “C” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN VICENTE DE LA BARQUERA” - 2014**



**Interpretación.** Al igual que el gráfico anterior este gráfico corresponde a los resultados (antes del experimento), en ella se puede observar la distribución de los resultados del cuestionario antes de la aplicación del juego dramático, pero en el grupo de control. Este resultado está organizado de la siguiente manera: 1 niño del total de la muestra han alcanzado el PB de 6 que corresponde a la escala General; y solo 2 niños alcanzaron el PB de 9 que corresponde al nivel inferior a lo normal en esta escala.

De igual forma: 2 niños del total de la muestra han alcanzado el PB de 3 que corresponde a la escala social; y sólo 3 niños alcanzaron el PB de 5 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala. Así mismo: 1 niño del total de la

muestra ha alcanzado el PB de 2 que corresponde a la escala Escolar; y 4 niños alcanzaron el PB de 5 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala.

Seguidamente se puede observar: a 3 niños del total de la muestra ha alcanzado el PB de 3 que corresponde a la escala Hogar; y solo 1 niño alcanzaron el PB de 6 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala. Finalmente: solo 3 niños del total de la muestra han alcanzado el PB de 2 que corresponde a la escala Mentira; y solo 2 niños alcanzaron el PB de 4 que corresponde a la escala de error (mentira), significado que los niños fueron sinceros en un 98% en sus respuestas.

### **ESTADÍGRAFOS OBTENIDOS DE AMBOS GRUPOS**

#### **EN LA PRUEBA - PRETEST**

Los resultados obtenidos nos han permitido obtener los siguientes estadígrafos:

#### **Estadígrafos obtenidos por áreas, en el PreTest - Grupo Experimental**

<b>ÁREAS</b>	<b>GENERAL</b>	<b>SOCIAL</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>HOGAR</b>	<b>TOTAL</b>
Media	8.5	3	4.4	4.2	<b>22.9</b>
Mediana	8	3	4	4	<b>22.5</b>
Moda	8	3	6	3	<b>22</b>
Desviación estándar	0.97	0.82	1.58	1.03	<b>2.23</b>
Coefficiente de asimetría	0.45	0.00	-0.41	0.27	<b>0.75</b>
Mínimo	7	2	2	3	<b>20</b>
Máximo	10	4	6	6	<b>27</b>

**ESTADÍGRAFOS OBTENIDOS POR ÁREAS,  
EN EL PRETEST - GRUPO CONTROL**

<b>ÁREAS</b>	<b>GENERAL</b>	<b>SOCIAL</b>	<b>ESCOLAR</b>	<b>HOGAR</b>	<b>TOTAL</b>
Media	7.7	4.1	4.1	4.2	<b>23.1</b>
Mediana	8	4	4	4	<b>23</b>
moda	8	4	5	3	<b>23</b>
Desviación estándar	0.95	0.74	0.99	1.03	<b>2.08</b>
Coefficiente de asimetría	-0.23	-0.17	-1.08	0.27	<b>-0.63</b>
Mínimo	6	3	2	3	<b>19</b>
Máximo	9	5	5	6	<b>26</b>

Como podemos observar no existe diferencias significativas en los resultados, tanto en las áreas específicas como en el puntaje total.

Donde se muestra, por ejemplo; una media de 22,9 en el GE y 23,1 en GC ambos se ubican un nivel inferiormente a lo normal (de acuerdo al cuadro de valoración de la prueba aplicada) con una 2,23 y 2,08, respectivamente.

TABLA N° 5

**NIVELES DE AUTOESTIMA AL FINALIZAR LA EXPERIENCIA EN EL  
GRUPO EXPERIMENTAL (POSTEST) EN ALUMNOS DEL CUARTO  
GRADO “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PRIVADA “SAN VICENTE DE LA BARQUERA” - 2014**

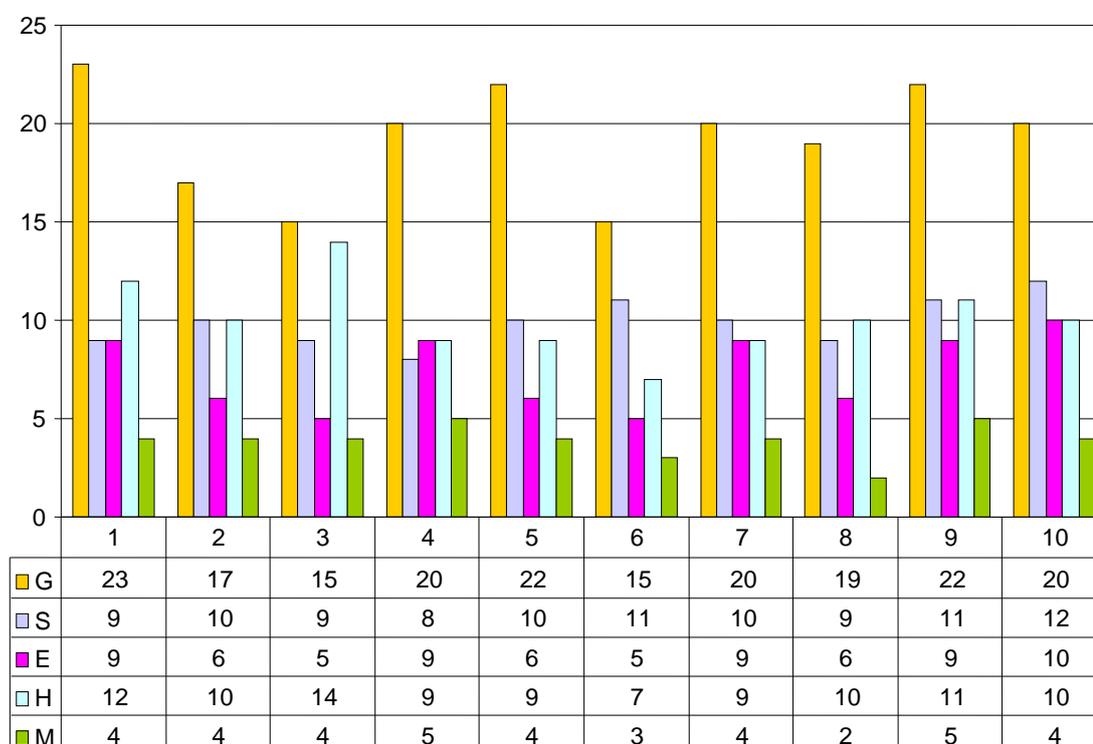
<b>Nº</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>G</b>	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>TOTAL</b>
01	Bashi Tarazona, Mariana Isabel	23	9	9	12	4	57
02	Canepa Chávez, Diana Ximena	17	10	6	10	4	47
03	Castañón Martel, Alexander M.	15	9	5	14	4	47
04	Cipriano Piñan, Anahid Yahaira	20	8	9	9	5	51
05	Herrera Ramos, Johann Imanol	22	10	6	9	4	51
06	Lavado Porta, Ana Grace	15	11	5	7	3	41
07	Loyola Sánchez, Elvis Ricardo	20	10	9	9	4	52
08	Martel Robles, Farah Alysso	19	9	6	10	2	46
09	Martel Robles, Kamhil Farid	22	11	9	11	5	58
10	Martel Robles, Samantha Kiara	20	12	10	10	4	56
	$\Sigma$	193	99	74	101	39	50,6
	$X$	19,3	9,9	7,4	10,1	3,9	50,6

Fuente :  Cuestionario de Coopersmith

Elaboración :  El Investigador

GRÁFICO N° 03

**NIVELES DE AUTOESTIMA AL FINALIZAR LA EXPERIENCIA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL (POSTEST) EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN VICENTE DE LA BARQUERA” - 2014**



**Interpretación.** A diferencia de los dos gráficos anteriores el presente nos muestra los resultados después del tratamiento que comprende al grupo experimental, en ella se puede observar la distribución de los resultados del cuestionario después de la aplicación del juego dramático.

Este resultado está organizado de la siguiente manera: 2 niños del total de la muestra han alcanzado el PB de 15 que corresponde a la escala General; y 1 niño alcanzó el PB de 23, seguido de 2 niños con un PB de 20, superiores a las anteriores que corresponde al normal en esta escala.

De igual forma: 1 niño del total de la muestra ha alcanzado el PB de 12 que corresponde a la escala social; y solo 3 niños alcanzaron el PB superiores a 10 que corresponde al nivel normal en esta escala.

Así mismo: 2 niños del total de la muestra han alcanzado el PB de 5 que corresponde a la escala escolar; y 5 niños alcanzaron el PB superior a 9 que corresponde al nivel normal en esta escala.

Seguidamente se puede observar: a 3 niños del total de la muestra ha alcanzado el PB de 9 que corresponde a la escala Hogar; y 6 niños alcanzaron el PB superiores a 10 que corresponde al nivel normal en esta escala.

Finalmente: ninguno de los niños obtuvo un puntaje superior a 10 en la escala de mentira por lo que todas las pruebas son válidas para el análisis.

TABLA N° 6

**NIVELES DE AUTOESTIMA AL FINALIZAR LA EXPERIENCIA EN  
EL GRUPO CONTROL (POSTEST) EN ALUMNOS DEL CUARTO  
GRADO “C” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PRIVADA “SAN VICENTE DE LA BARQUERA” - 2014**

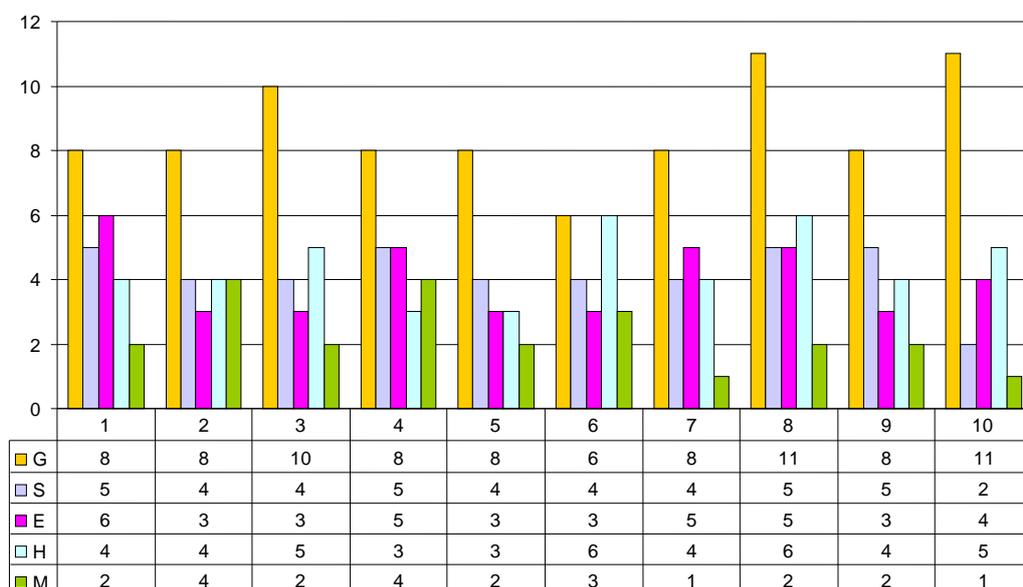
<b>Nº</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>G</b>	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>TOTAL</b>
01	Álvarez Chacón, Jessica Samantha	8	5	6	4	2	25
02	Argandoña Sandoval, Leonardo S.	8	4	3	4	4	23
03	Arribasplata Díaz, Kiara Anahi	10	4	3	5	2	24
04	Barreto Moreno, Daniella Fernanda	8	5	5	3	4	25
05	Berrospi Albornoz, Álvaro Manuel	8	4	3	3	2	20
06	Camargo Chávez, Paula Marcela	6	4	3	6	3	22
07	Carrillo Acosta, Harry Christopher	8	4	5	4	1	22
08	Cercedo Cabello, Nicolás Edgardo	11	5	5	6	2	29
09	Chávez Padua, Jonathan A.	8	5	3	4	2	22
10	Document Figueroa, Sebastián E.	11	2	4	5	1	23
	$\Sigma$	86	42	40	44	23	235
	X	8,6	4,2	4,0	4,4	2,3	23,5

Fuente :  Cuestionario de Coopersmith

Elaboración :  El Investigador

GRÁFICO N° 04

**NIVELES DE AUTOESTIMA AL FINALIZAR LA EXPERIENCIA EN EL GRUPO CONTROL (POSTEST) EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO “C” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN VICENTE DE LA BARQUERA” - 2014**



**Interpretación.** Pero en este gráfico los resultados esta organizados muy diferentes a los anteriores, toda vez que este grupo no ha tenido tratamiento alguno, solo fue evaluado con el cuestionario, pero no tuvo tratamiento que comprende al grupo control, en ella se puede observar la distribución de los resultados que están organizados de la siguiente manera: 1 niño del total de la muestra ha alcanzado el PB de 6 que corresponde a la escala General; y 6 niños alcanzaron el PB de 8, inferiores a la anteriores que corresponde a inferior a lo normal en esta escala.

De igual forma: 1 niño del total de la muestra ha alcanzado el PB de 2 que corresponde a la escala social; y solo 4 niños alcanzaron el PB de 5 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala. Así mismo: 5 niños del total de la muestra han alcanzado el PB de 3 que corresponde a la escala escolar, y 1 niño alcanzó

el PB de 6 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala. Seguidamente se puede observar: a 2 niño del total de la muestra ha alcanzado el PB de 3 que corresponde a la escala Hogar; y solo 2 niños alcanzaron el PB de 6 que corresponde al nivel muy inferior a lo normal en esta escala el PB de 1 que corresponde a la escala Mentira; y solo 2 niños alcanzaron el PB de 4 que corresponde a la escala de error (mentira), significando que los niños fueron sinceros en un 98% en sus respuestas.

### ESTADÍGRAFOS OBTENIDOS EN AMBOS GRUPOS

#### EN LA PRUEBA - POSTEST

Los resultados obtenidos nos han permitido obtener los siguientes estadígrafos. Estadígrafos obtenidos por áreas, en el PosTest - Grupo Experimental

ÁREAS	GENERAL	SOCIAL	ESCOLAR	HOGAR	TOTAL
Media	19.3	9.9	7.4	10.1	50.6
Mediana	20	10	7.5	10	51
Moda	20	9	9	10	47
Desviación estándar	2.83	1.20	1.96	1.91	5.44
Coefficiente de asimetría	-0.49	0.23	-0.04	0.66	-0.21
Mínimo	15	8	5	7	41
Máximo	23	12	10	14	58

**ESTADÍSTICOS OBTENIDOS POR ÁREAS,  
EN EL POSTEST - GRUPO CONTROL**

ÁREAS	GENERAL	SOCIAL	ESCOLAR	HOGAR	TOTAL
Media	8.6	4.2	4	4.4	<b>23.5</b>
Mediana	8	4	3.5	4	23
Moda	8	4	3	4	22
Desviación estándar	1.58	0.92	1.15	1.07	2.46
Coeficiente de asimetría	0.41	-1.55	0.54	0.32	1.12
Mínimo	6	2	3	3	20
Máximo	11	5	6	6	29

Se puede observar una gran diferencia en los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo experimental en comparación con los del grupo control. Donde se tiene una media de 50,6 (NORMAL) en el GE y 23,5 (INFERIORMENTE A LO NORMAL) en GC.

#### **4.3. La contrastación de las hipótesis secundarias**

Con el mismo proceso anterior obtuve los siguientes resultados en relación a cada una de las áreas evaluadas.

##### **a) Área de autoestima general**

Ho: El nivel de autoestima general es igual en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.

Ha: El nivel de autoestima general es superior en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.

	GE	GC
Media	19.3	8.6
Varianza	8.01	2.49
Observaciones	10	10
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	18	
<b>Estadístico t</b>	<b>10.44</b>	
P(T<=t) dos colas	0.00	
<b>Valor crítico de t (dos colas)</b>	<b>2.10</b>	

**Conclusión:** El valor de t calculada es superior al valor crítico (10,44>2,10) por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, lo que permite llegar a concluir que **el nivel de autoestima general es superior en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.**

**b). Área de autoestima social**

Ho: El nivel de autoestima social es igual en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.

Ha: El nivel de autoestima social es superior en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.

	GE	GC
Media	9.9	4.2
Varianza	1.43	0.84
Observaciones	10	10
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	18	
<b>Estadístico t</b>	<b>11.94</b>	
P(T<=t) dos colas	0.00	
<b>Valor crítico de t (dos colas)</b>	<b>2.10</b>	

**Conclusión:** El valor de t calculada es superior al valor crítico (11,94>2,10) por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, lo que permite llegar a concluir que **el nivel de autoestima social es superior en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.**

**c). Área de autoestima escolar**

Ho: El grado de satisfacción frente al trabajo escolar es igual en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.

Ha: El grado de satisfacción frente al trabajo escolar es superior en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.

	GE	GC
Media	7.4	4
Varianza	3.82	1.33
Observaciones	10	10
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	18	
<b>Estadístico t</b>	<b>4.74</b>	
P(T<=t) dos colas	0.00	
<b>Valor crítico de t (dos colas)</b>	<b>2.10</b>	

**Conclusión:** El valor de t calculada es superior al valor crítico ( $4,74 > 2,10$ ) por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, lo que permite llegar a concluir que **el grado de satisfacción frente al trabajo escolar es superior en niños que han experimentado el tratamiento en comparación con los que no han experimentado.**

#### 4.4. La prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis se realizó el siguiente tratamiento estadístico que me ha permitido comprobar si el resultado promedio del grupo experimental difiere significativamente del grupo control, para lo cual se utilizó la prueba “t” de Student.

Tenemos en cuenta el siguiente proceso:

**a)** Formulación de hipótesis:

Ho: El nivel de autoestima de los alumnos que experimentaron el tratamiento no es diferente de los alumnos que no lo experimentaron.

Ha: El nivel de autoestima de los alumnos que experimentaron el tratamiento es diferente de los alumnos que no lo experimentaron.

**b)** Expresión simbólica de las hipótesis:

$$H_0: \mu_a = \mu_b$$

$$H_a: \mu_a \neq \mu_b$$

**c)** La distribución muestral a aplicarse es la distribución de diferencias entre las medias muestrales, y el estadístico de prueba es el valor de  $t$  para  $\bar{x}_2 - \bar{x}_1$ .

$$t = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

**d)** Se aplica una prueba bilateral o de dos colas, como  $\alpha=0,05$ , siendo  $1 - \alpha = 1 - 0,05 = 0,95$  y grado de libertad  $gl = n_1 + n_2 - 2$  ( $n_1$ = número de sujetos del grupo control y  $n_2$  = número de sujetos del grupo experimental)

$$gl = (10 + 10) = 18$$

De acuerdo al  $gl=18$  en la tabla (anexo) podemos determinar el valor crítico de  $t = 2,101$

Con lo que establecemos las zonas de rechazo y aceptación como se muestra en el gráfico:



Otro indicador para rechazar o aceptar la hipótesis nula es P (probabilidad de que la estadística de prueba pueda ser el valor que es o sea un valor más extremo)

Cuando  $P=0,05$  o  $< 0,05$  se rechaza el  $H_0$ , y si  $P>0,05$  se acepta el  $H_0$ .

- e) Se calcula el valor de T y P con los datos obtenidos.  
Prueba T para dos muestras suponiendo varianzas iguales

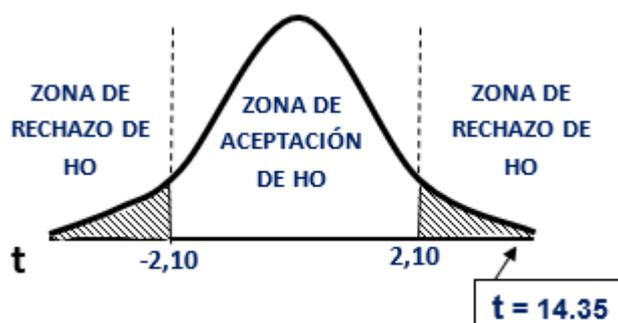
	PostTest GE	PostTest GC
Media	50.6	23.5
Varianza	29.6	6.06
Observaciones	10	10
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	18	
<b>Estadístico t</b>	<b>14.35</b>	
P(T<=t) dos colas	0,00	
<b>Valor crítico de t (dos colas)</b>	<b>2.10</b>	

$$t = \frac{50,6 - 23,5}{\sqrt{\frac{29,6}{10} + \frac{6,06}{10}}} = 14,35 \quad \text{y} \quad P = 0,00$$

- f) **Conclusión:** Como el estadístico de prueba obtenido  $t=14,35 > 2,10$ , cae en la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa **el nivel de autoestima de los alumnos que experimentaron el tratamiento es diferente de los alumnos que no lo experimentaron.**

El valor de  $P= 0,00$  es menor a  $0,05$ , es otro indicador que nos permite decidir qué se debe rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Estos indicadores son suficientes para afirmar que el grupo experimental es superior, en cuanto al nivel de autoestima, a la del grupo control por efecto de la aplicación del juego dramático, basado en actividades lúdicas, con carácter dramático.



## CAPITULO V

### DISCUSIÓN DE RESULTADOS

- 5.1. Contrastación de los resultados del trabajo de campo con los referentes bibliográficos de las bases teóricas.** Los resultados obtenidos mediante la prueba “t” de Student señalan que el juego dramático, consistente en una serie de actividades lúdicas dramáticas tuvo efectos favorables para el mejoramiento de la autoestima, en las diferentes áreas, en los niños del cuarto grado de educación de primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco - 2014. El juego contribuye al mejoramiento de la autoestima; por lo que buscamos mediante una serie de actividades el desarrollo de lo mencionado.

El desarrollo de la autoestima es importante porque condiciona el aprendizaje, supera las dificultades personales, fundamenta la responsabilidad, apoya la creatividad, determina la autonomía personal, posibilita una relación social saludable, garantiza la proyección futura de la persona, constituye el núcleo de la personalidad, entre otras. Es por eso que dicho trabajo de investigación busca una relación entre el juego y el desarrollo de la autoestima, que es hoy en día un tema de vital importancia en el desenvolvimiento de los niños.

- 5.2. Contrastación de la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis.** De manera singular queda demostrado la efectividad de la variable independiente, juegos dramáticos y la autoestima favoreciendo considerablemente en la mejora de la autoestima en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”, Huánuco – 2014. Que constituyen nuestra muestra de estudio, asimismo se puede generalizar a otras Instituciones Educativas del ámbito de Huánuco, en lo que se refiere a la variable dependiente se mejoró considerablemente la autoestima en sus cuatro dimensiones: E = Escolar, H = Hogar, G = General, S = Social, sino también se considera una propuesta metodológica para superar el problema de autoestima, toda vez que es uno de las inteligencias emocionales que facilita la autorrealización personal.

**5.3. Aporte científico de la investigación.** Con el presente trabajo se procura mejorar la autoestima en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”.

Asimismo permitiría profundizar las bases teóricas referentes a la autoestima y al juego, permitiendo un certero aprendizaje de dichos conceptos, analizar y reflexionar acerca de los diferentes problemas relacionados a la autoestima, como también conocer las diversas formas y tipos de juego, también irán adquiriendo la oportunidad de comprender un lenguaje que contribuirá positivamente en su formación personal que favorecerá mucho en su vida futura y en su desarrollo dentro de su hogar, escuela y sociedad.

Finalmente coincido con la teoría de Vygotski (1988) que señala que “el juego es el medio natural de aprendizaje del niño, crea una zona de desarrollo próximo en la cual se mueve por encima de su edad promedio y de su conducta habitual” (p. 56). Toda mi investigación está dedicada al mejoramiento de la autoestima mediante el juego, asimismo está dedicado al esfuerzo por entender a fondo sobre el planteamiento teórico de algunos autores sobre dichos temas.

En consecuencia, este trabajo de investigación será un aporte de gran validez en las aulas de las Instituciones Educativas y en todas las diversas Instituciones de Huánuco y del Perú.

## CONCLUSIONES

Al término de la presente investigación me permito expresar las siguientes conclusiones:

1. Los juegos dramáticos y la autoestima son instrumentos didácticos que ayudan a reflexionar sobre los diversos temas, a desarrollar y potenciar el aprendizaje constructivo, en donde los niños participan activamente y llegan a tener sus propias conclusiones, ideas y pensamientos, de modo inolvidable. Así mismo desarrollan actitudes, valores y creatividad en los niños.
2. Como el estadístico de prueba obtenido  $t=14,35 > 2,10$ , se acepta la hipótesis alternativa **el nivel de autoestima de los alumnos que experimentaron el tratamiento es diferente de los alumnos que no lo experimentaron.**
3. El nivel de **autoestima general** es superior en niños que han llevado el tratamiento (19,3) en comparación con los que no lo han llevado (8,6).
4. El nivel de **autoestima social** es superior en los niños que se ha aplicado el tratamiento (9,9) en comparación con los que no se ha aplicado (4,2).
5. El grado de **satisfacción frente al trabajo escolar** es superior en niños que han experimentado el tratamiento (7,4) en comparación con los que no han experimentado (4,0).
6. El grado de **aceptación que tiene en su entorno familiar** es superior en niños que han realizado el tratamiento (10,1) en comparación con los que no han realizado (4,1).
7. Este trabajo de investigación de juegos dramáticos y la autoestima fue efectivo porque en el momento de su aplicación los niños mostraron desenvolvimiento, alegría, creatividad e interés para participar desinteresadamente en cada sesión de aprendizaje.
8. Al concluir la experiencia, se puede observar una gran diferencia en los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo experimental en comparación con los del grupo control. Donde se tiene una media de 50,6 (NORMAL) en el GE y 23,5 (INFERIORMENTE A LO NORMAL) en GC.

## SUGERENCIAS

1. A los docentes de las distintas especialidades de la Facultad de Educación de la UNHEVAL aplicar los **JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA** en sus estudiantes; ya que permitirá crear y adecuar una nueva metodología para lograr trabajar la autoestima, donde los alumnos tendrán la posibilidad de mejorar su autoestima de manera placentera, ya que el juego constituye la principal actividad que realiza todo niño y que mejor, a partir de representaciones que le conlleven a estimarse.
2. A los docentes de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera” desarrollar los **JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA** en sus alumnos; por los resultados que se obtuvieron al aplicar esta tesis. De esta manera auguramos la mejora del aprendizaje en sus alumnos.
3. A los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación les recomendamos, motivar la aplicación del presente trabajo de investigación. Estoy seguro que les ayudará a lograr el éxito en su labor educativa.
4. A los alumnos de nuestra Facultad de Ciencias de la Educación, que continúen con el trabajo de investigación para lograr el perfeccionamiento y superar los resultados obtenidos, y así proponer nuevas formas pedagógicas para contribuir en la intensidad de logro de aprendizajes de los alumnos.

## BIBLIOGRAFIA

- ALCÁNTARA, JOSÉ (1993). *Como educar la autoestima*. Barcelona: Editorial CEAC.
- BRANDEN, NATHENIEL (1989). *El poder de la autoestima*. Buenos Aires: Editorial I
- BRIONES, GUILLERMO (1995). *Metodología de la Investigación Científica* Bogotá: Editorial Guadalupe.
- CALERO, PÉREZ (1998). *Educación Jugando*. Lima: Editorial San Marcos.
- CURIE, MARÍA (1997). *Autoestima y su importancia*. Lima: Editorial San Marcos.
- FRITZEN, SILVINO (1988). *Ejercicios prácticos de dinámica de grupos*. Santander: Sal Térrea.
- FLORES, AGUILAR (1996). *Didáctica de Teatro para la Escuela*. Tarma: I-N-C.
- FRONDIZI, RIZIERI (1992). *¿Qué son los valores?*. Buenos Aires: Editorial Quipu.
- GOLEMAN, DANIEL (1992). *La Inteligencia Emocional*. Buenos Aires: Editorial Vergara.
- HARRIS, CLEMES (1998). *Como desarrollar la Autoestima en los niños*. Madrid: Editorial Santillana.
- HERNÁNDEZ, SAMPIERI (1997). *Metodología de la Investigación* Editorial McGraw Hill.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2002). *Técnicas de expresión para la comunicación crítico - creadora*. Lima.

NAVAS, ROBLEDO (1993). *La Autoestima y su importancia*. Barcelona:  
Editorial Limusa.

ORELLANA, GASPAS (1999). *Diseño y Elaboración de Proyectos de  
Investigación Científica*. Huancayo: Editorial INAP

PAVIS, PATRICE (1986). *Diccionario del Teatro*. Barcelona:  
Editorial Paidós.

RAEZ, MENDIOLA (1981). *Juegos Dramáticos para inicial y Básica Regular*.  
Lima: Editorial Nosotros.

# ANEXOS

**ANEXO 01**  
**MATRÍZ DE CONSISTENCIA**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	METODO	DISEÑO	POBLAC. Y MUESTRA
¿En qué medida es efectivo los «Juegos Dramáticos» para mejorar la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la I.E.Pr. «San Vicente de la Barquera» de Huánuco. 2014?	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar la influencia del los «Juegos Dramáticos» para mejorar la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la I.E.Pr. «S.V.B.» de Huánuco. 2014.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer el nivel de autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la I.E.Pr. «S.V.B.».</li> <li>2. Elaborar un programa de los «Juegos Dramáticos» para mejorar la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la I.E.Pr. «S.V.B.».</li> <li>3. Aplicar los «Juegos Dramáticos» para mejorar la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la I.E.Pr. «S.V.B.».</li> <li>4. Evaluar el nivel de autoestima de los resultados obtenidos de la aplicación de los «Juegos Dramáticos»</li> </ol>	La aplicación de los «Juegos Dramáticos y la autoestima» a través de la representación y juego de roles, influye significativamente a elevar la autoestima de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la I.E.Pr. «San Vicente de la Barquera» de Huánuco. 2014.	<p><b>- VARIABLE INDEPENDIENTE:</b> «Juegos Dramáticos y la Autoestima»</p> <p><b>- VARIABLE DEPENDIENTE:</b> La Autoestima.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos</li> <li>- Pantomimas</li> <li>- Títeres</li> <li>- Autonomía</li> <li>- Responsabilidad</li> <li>- Asunción de retos</li> <li>- Respeto</li> </ul>	<p>Cuestionario de actitudes</p> <p>Escala de COOPERSMITH</p>	Se utilizó el método experimental	<p>El diseño metodológico a utilizar es el experimental en su variante cuasi-experimental.</p> <p>GE O1...X ... O3 GC O2 ..... O4</p>	<p><b>Población:</b> 186 alumnos</p> <p><b>Muestra:</b> 20 alumnos</p>



## I. ANEXO 02.

### Consentimiento informado



ID: \_\_\_\_\_

FECHA:

#### TÍTULO:

JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "SAN VICENTE DE LA BARQUERA", HUÁNUCO – 2014

#### OBJETIVO:

Determinar la influencia de los «Juegos Dramáticos» para mejorar la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la I.E.Pr. "S.V.B." de Huánuco. 2014.

**INVESTIGADOR: EDGARDO ROBERTO LÓPEZ DÍAZ**

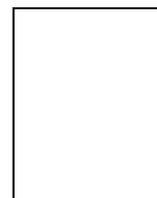
#### Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

- **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: \_\_\_\_\_



Firma del investigador responsable: \_\_\_\_\_

Huánuco, 2021

## ANEXO 03

<b>ESCALA DE COOPERSMITH</b>
------------------------------

NOMBRES Y APELLIDOS:.....

GRADO: Cuarto

SECCIÓN:.....

FECHA:.....

**INSTRUCCIONES:** En cada ítem numerado, marque con una (X) en la casilla que corresponda. De las frases que van a continuación, algunas describen probablemente situaciones o estados que te ocurren con frecuencia, otras, por el contrario situaciones que nada tienen que ver contigo. Señala a continuación cuáles de ellas **"te describen"** con una cierta aproximación, y cuáles **"no tienen nada que ver contigo"**. Conteste a **todas las preguntas**, y, por favor, hágalo con cierta sinceridad y rapidez.

Nº	REACTIVO	ME DESCRIBE APROXIMADAMENTE	NADA TIENE QUE VER CONMIGO O MUY POCO.
01	Más de una vez he deseado ser otra persona.		
02	Me cuesta mucho hablar ante un grupo.		
03	Hay muchas cosas en mí mismo que cambiaría si pudiera.		
04	Tomar decisiones no es algo que me cueste.		
05	Conmigo se divierte uno mucho.		
06	En casa me enfado a menudo.		
07	Me cuesta mucho acostumbrarme a algo nuevo.		
08	Soy una persona popular entre la gente de mi edad.		

09	Mi familia espera demasiado de mí.		
10	En casa se respetan bastante mis sentimientos.		
11	Suelo ceder con bastante facilidad.		
12	No es nada fácil ser yo.		
13	En mi vida todo está muy complicado		
14	La gente suele hacer un lado mis ideas.		
15	No tengo muy buena opinión de mí mismo.		
16	Hay muchas ocasiones en las que me gustaría dejar mi casa.		
17	A menudo me siento harto de las actividades que realizo.		
18	Soy más feo(a) que las demás personas.		
19	Si tengo algo que decir, normalmente lo digo.		
20	Mi familia me comprende.		
21	Casi todo el mundo que conozco cae mejor que yo a los demás.		
22	Me siento presionado por mi familia.		
23	Cuando hago algo, frecuentemente me desanimo.		
24	Las cosas no suelen preocuparme mucho.		
25	No soy una persona confianza.		
	<b>PUNTAJES PARCIALES</b>		
	<b>PUNTAJE FINAL</b>		

**CLAVE DE CORRECCIÓN DE LA ESCALA DE**

### AUTOESTIMA DE COOPERSMITH

La máxima puntuación que un alumno(a) podría alcanzar sería de 25 puntos y la mínima de 0 puntos.

**Puntúan con 1 punto las siguientes respuestas:**

ITEM Nº	PUNTÚA SI HA RESPONDIDO:
1	No me describe
2	No me describe
3	No me describe
4	Me describe
5	Me describe
6	No me describe
7	No me describe
8	Me describe
9	No me describe
10	Me describe
11	No me describe
12	No me describe
13	No me describe
14	Me describe
15	No me describe
16	No me describe
17	No me describe
18	No me describe

19	Me describe
20	Me describe
21	No me describe
22	No me describe
23	No me describe
24	Me describe
25	No me describe

### VALIDACIÓN DE LA ESCALA DE COOPERSMITH

0 - 10	DESTACA SIGNIFICATIVAMENTE BAJA.
10 - 15	MEDIA- BAJA.
15 - 16	MEDIA.
16 - 22	MEDIA ALTA.
22 - 25	DESTACA SIGNIFICATIVAMENTE ALTA.

### **CUESTIONARIO DE COOPERSMITH**

SE UTILIZÓ EL INSTRUMENTO ESTABLECIDO:  
EL CUESTIONARIO DE COOPERSMITH, TANTO EN EL  
PRETEST COMO EN EL POSTTEST.  
DICHO INSTRUMENTO

**NO REQUIERE SER VALIDADO,**  
PORQUE NO ESTÁ CREADO POR MI PERSONA,  
YA QUE SE ENCUENTRA ESTABLECIDO  
PARA FINES CONVENIENTES.

## ANEXO 04

## FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

## I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del experto	Dr. ADALBERTO LUCAS CABELLO
cargo e institución donde labora	Catedrático de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán
Nombre del instrumento de evaluación	ESCALA DE COOPERSMITH
Autor del instrumento	EDGARDO ROBERTO LOPEZ DIAZ

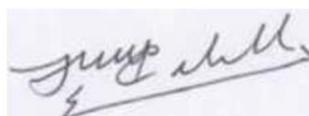
## II. ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad)

Nº	Indicadores/reactivos	relevanci	coherencia	suficienci	claridad
01	Más de una vez he deseado ser otra persona	4	4	3	4
02	Me cuesta mucho hablar ante un grupo.	3	4	4	4
03	Hay muchas cosas en mí mismo que cambiarla si	4	4	4	4
04	Tomar decisiones no es algo que me cueste.	4	4	4	3
05	Conmigo se divierte uno mucho.	4	3	4	4
06	En casa me enfado a menudo.	4	4	4	4
07	Me cuesta mucho acostumbrarme a algo nuevo.	4	4	3	4
08	Soy una persona popular entre la gente de mi edad.	4	4	4	3
09	Mi familia espera demasiado de mí.	4	4	4	4
10	En casa se respetan bastante mis sentimientos	4	4	4	4
11	Suelo ceder con bastante facilidad.	4	4	3	4
12	No es nada fácil ser yo.	3	4	4	4
13	En mi vida todo está muy complicado	4	4	4	4
14	La gente suele hacer un lado mis ideas.	4	4	4	3
15	No tengo muy buena opinión de mí mismo.	4	3	4	4
16	Hay muchas ocasiones en las que me gustarla dejar	4	4	3	4
17	A menudo me siento harto de las actividades que	4	4	4	4
18	Soy más feo(a) que las demás personas.	4	4	4	4
19	Si tengo algo que decir, normalmente lo digo.	4	4	4	4
20	Mi familia me comprende.	4	3	4	3
21	Casi todo el mundo que conozco cae mejor que	4	3	4	4
22	Me siento presionado por mi familia.	3	4	4	4
23	Cuando hago algo, frecuentemente me desanimo	4	4	4	4
24	Las cosas no suelen preocuparme mucho.	4	4	4	3
25	No soy una persona confianza.	4	3	4	4

## III. JUICIO DE EXPERTO, RESPECTO A LA PRUEBA:

VÁLIDO                       MEJORAR                       NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA



FIRMA DEL EXPERTO

## FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del experto	Dr. ARTURO LUCAS CABELLO
Cargo e institución donde labora	Catedrático de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán
Nombre del instrumento de evaluación	ESCALA DE COOPERSMITH
Autor del instrumento	EDGARDO ROBERTO LÓPEZ DÍAZ

### II. ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad)

Nº	Indicadores/reactivos	relevancia	coherencia	suficiencia	claridad
01	Más de una vez he deseado ser otra persona	4	3	4	4
02	Me cuesta mucho hablar ante un grupo.	4	4	4	4
03	Hay muchas cosas en mí mismo que cambiarla si	4	4	3	4
04	Tomar decisiones no es algo que me cueste.	3	4	4	4
05	Conmigo se divierte uno mucho.	4	4	4	4
06	En casa me enfado a menudo.	4	4	4	3
07	Me cuesta mucho acostumbrarme a algo nuevo.	4	4	4	4
08	Soy una persona popular entre la gente de mi edad.	3	4	4	4
09	Mi familia espera demasiado de mi	4	4	3	4
10	En casa se respetan bastante mis sentimientos.	4	4	4	4
11	Suelo ceder con bastante facilidad.	4	3	4	4
12	No es nada fácil ser yo.	4	4	4	3
13	En mi vida todo está muy complicado	4	4	3	4
14	La gente suele hacer un lado mis ideas.	4	4	4	4
15	No tengo muy buena opinión de mí mismo.	3	4	4	4
16	Hay muchas ocasiones en las que me gustarla dejar	4	4	4	3
17	A menudo me siento hartado de las actividades que	4	3	4	4
18	Soy más feo(a) que las demás personas.	4	4	4	4
19	Si tengo algo que decir, normalmente lo digo.	3	4	3	4
20	Mi familia me comprende.	4	4	4	4
21	Casi todo el mundo que conozco cae mejor que yo a los demás	4	4	4	4
22	Me siento presionado por mi familia.	4	4	4	3
23	Cuando hago algo, frecuentemente me desanimo.	4	4	4	4
24	Las cosas no suelen preocuparme mucho.	4	3	4	4
25	No soy una persona confianza.	4	4	4	4

### III. JUICIO DE EXPERTO, RESPECTO A LA PRUEBA:

(X) VÁLIDO                       ( ) MEJORAR                       ( ) NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA



FIRMA DEL EXPERTO

## FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del experto	Dr. WILFREDO ANTONIO SOTIL CORTAVARRÍA
Cargo e institución donde labora	Catedrático de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán
Nombre del instrumento de evaluación	ESCALA DE COOPERSMITH
Autor del Instrumento	EDGARDO ROBERTO LÓPEZ DÍAZ

### II. ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad)

Nº	Indicadores/reactivos	relevancia	coherencia	suficiencia	claridad
01	Más de una vez he deseado ser otra persona.	3	4	4	4
02	Me cuesta mucho hablar ante un grupo	4	4	4	4
03	Hay muchas cosas en mí mismo que cambiaría si pudiera	4	4	3	4
04	Tomar decisiones no es algo que me cueste.	3	4	4	4
05	Conmigo se divierte uno mucho.	4	4	4	4
06	En casa me enfado a menudo.	4	4	4	4
07	Me cuesta mucho acostumbrarme a algo nuevo	4	4	4	3
08	Soy una persona popular entre la gente de mi edad.	4	4	4	4
09	Mi familia espera demasiado de mí.	4	4	3	4
10	En casa se respetan bastante mis sentimientos.	3	4	4	4
11	Suelo ceder con bastante facilidad.	4	3	4	4
12	No es nada fácil ser yo.	4	4	4	4
13	En mi vida todo está muy complicado	4	4	3	4
14	La gente suele hacer un lado mis ideas.	4	4	4	4
15	No tengo muy buena opinión de mí mismo.	4	4	4	3
16	Hay muchas ocasiones en las que me gustaría dejar mi casa.	4	4	4	4
17	A menudo me siento harto de las actividades que realizo.	4	4	4	4
18	Soy más feo(a) que las demás personas.	4	4	4	4
19	Si tengo algo que decir, normalmente lo digo.	4	4	3	4
20	Mi familia me comprende.	3	4	4	3
21	Casi todo el mundo que conozco cae mejor que yo a los demás.	4	4	4	4
22	Me siento presionado por mi familia.	4	4	4	4
23	Cuando hago algo, frecuentemente me desanimo.	4	4	4	4
24	Las cosas no suelen preocuparme mucho.	4	4	4	4
25	No soy una persona confianza.	4	3	4	4

### III. JUICIO DE EXPERTO, RESPECTO A LA PRUEBA:

(X) VÁLIDO                       ( ) MEJORAR                       ( ) NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL EXPERTO

**UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN**

**«JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA»**

*AUTOR*

➤ *EDGARDO ROBERTO LÓPEZ DÍAZ*

*ASESOR*

➤ *Dr. WILFREDO SOTÍL CORTAVARRÍA*

*HUÁNUCO -- PERÚ*

*2014*

## PRESENTACIÓN

La presente investigación denominado **JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA** es un conjunto de actividades adecuadas y organizadas sistemáticamente, las cuales tiene como finalidad mejorar la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Vicente de la Barquera”.

El juego dramático designa las múltiples actividades de un programa de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras... (juegos dramáticos proyectados).

**JUEGOS DRAMATICOS Y LA AUTOESTIMA** están estructurado en 13 sesiones

## INSTRUCCIONES

Algunas pautas importantes que deben presidir los juegos dramáticos y la autoestima, si se aspira a ofrecer las condiciones idóneas para que cada niño se pueda desarrollar al máximo, son las siguientes:

- El juego para ser tal tiene que ser placentero, gratificante y libre. Si la actividad es vivida de manera distendida, alegre, gozosa, se convierte en camino para percibir a otros y a las cosas, para escuchar, proponer, abrir la propia sensibilidad al mundo. Las tensiones bloquean la expresión, en cambio, una actitud relajada y de confianza, facilita el contacto con los otros y les ayuda a enfrentar obstáculos, asimilar fracasos y reconocer errores sin magnificarlos.
- Libertad de participación. Nunca hay que obligar a los niños a jugar, nunca. Ello inhibe todas sus capacidades y genera desconfianza y malestar.
- Equilibrio entre el espacio personal y el espacio colectivo. Se busca la participación de todos, pero ni hay obligación de jugar ni tampoco de aceptar un rol determinado. Los jugadores establecen libremente su participación, eligen su papel y lo abandonan si lo desean, o lo cambian por otro con una simple indicación a los demás.
- Un local amplio y sin obstáculos es ideal, pero no es imprescindible. Es posible realizar la actividad en cualquier lugar.
- Se pueden establecer unas reglas mínimas: no vale pegar, empujar sin hacernos daño, igual que hacen los propios niños en sus juegos espontáneos.
- El juego no es objeto de observación, salvo en ocasiones excepcionales. Es importante eliminar las ideas previas sobre teatro, exhibición, muestra.
- Basarse en los intereses, el protagonismo y la espontaneidad de los niños. Paulatinamente, ayudarles a romper con la copia y el uso de modelos y formas estereotipadas e impulsar el componente innovador.
- Eliminación del juicio. Hay que generar condiciones de seguridad y de libertad. Para ello es clave que desaparezcan desde el principio las nociones de bien/mal, bonito/feo, etc. No se cataloga ni etiqueta a las personas, ni se las clasifica en buenos y malos, listos y tontos, aptos y no aptos.
- La evaluación de la actividad se realiza sobre una forma nueva de entender la crítica y la valoración. La evaluación tradicional está regida por un sentido

autoritario y directivo, es negativa y dictatorial. Por el contrario, la evaluación «creativa» es optimista y democrática.

- Profesor (a) en el papel de animador y, sobre todo, de servidor del juego de los participantes. No necesita en absoluto tener cualidades de actor ni de director de escena. No es un modelo. Tiene que poseer una gran capacidad de observación y habilidad para crear un ambiente distendido, tolerante con las conductas y las ideas, donde se fomente la risa y se procure la interacción estrecha y el trabajo en equipo como estrategia básica de la creatividad.
- Antes de cada sesión, el profesor (a) debe de tener preparados todos los materiales que va usar en cada sesión.

## FUNDAMENTACIÓN

**JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA** es una secuencia de actividades organizadas y sistematizadas que han sido creadas con el fin de mejorar la autoestima.

Se usó el nombre de **JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA** por decisión propia para la elaboración de esta investigación, con la finalidad de mejorar la autoestima a través de los juegos dramáticos.

**JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA** está dirigido a niños y niñas del cuarto grado de educación primaria y fue diseñado gracias a las experiencias previas.

### **CARACTERÍSTICAS:**

- ✓ Es significativo.
- ✓ Es flexible y placentera.
- ✓ Integra valores.
- ✓ Esta elaborado de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

**OBJETIVO**

El objetivo de esta investigación titulado **JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA**, es mejorar la autoestima de los niños del cuarto grado de educación primaria, usando los juegos dramáticos que consideran actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres, etc, la cual ha sido elaborado por el investigador.

## ACTIVIDADES A DESARROLLARSE

SESIÓN	OBJETIVO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES
1	Expresar con facilidad los estados emocionales personales.	“Expresando nuestros estados emocionales”	Dramatizan una historia/experiencia expresando estado de ánimo: tristeza, felicidad y enojo según la situación que se le presenta.	Disfraces y máscaras
2	Expresa sus necesidades y sentimientos con seguridad.	“Expresando con seguridad nuestras necesidades y sentimientos”	Utilizando títeres representamos historias imaginarias sobre los miembros de nuestra familia, y cada niño expresará sus necesidades y sentimientos hacia cada uno de ellos.	Títeres
3	Reconoce sus fortalezas y debilidades de sí mismo	“Nuestras fortalezas y debilidades”	Dibuja su silueta en el papelote, completa las partes de su cuerpo y habla con la figura dibujada indicando las características de su persona, así como las fortalezas y debilidades.	Papelotes Plumones
4	Desarrollar la capacidad de tomar las propias decisiones	“Tomando nuestras propias decisiones”	Usando títeres contamos la historia de “Juanito, el manipulado” donde el argumento evidencia las faltas que incurre.	Tarjetas de secuencia
5	Fomentar la asunción de retos que se presentan	“Asumiendo retos que se nos presentan”	En grupos participan en dramatizaciones donde se representa casos de la vida real así con el relato: “El misterio de la moneda desaparecida”	Maquillaje para el rostro

7	Desarrollar la autonomía personal	“Desarrollamos actividades con autonomía”	A través del mismo creativo, con movimientos versátiles representa acciones que el niño puede hacer sólo y lo demuestran a través de acciones de: limpieza, vestimenta, alimentación, ayuda en hogar, cumplimiento de tareas escolares, etc.	Siluetas
8	Elegir los materiales preferidos.	“Construimos objetos utilizando materiales de nuestro agrado”	Proporcionamos objetos de la misma aula como bloques lógicos, cubo, ruedas y botones nos grupos de 3 niños y le pedimos que con los materiales dados elijan sus preferidos construyan una figura creativa. Para luego preguntarles ¿cómo lo han hecho? ¿Qué figura es? ¿Cómo se han sentido? Y también elogiamos los logros.	Objetos, bloques lógicos, cubos, ruedas, botones, etc.
9	Proporcionar ayuda al compañero que lo necesita.	“Ayudando al necesitado”	Sentados en un círculo los niños participan en el juego “un palito se convierte en...” donde cada niño simula que el palito se convierte en: betún, flauta, cuchara, lapicero, y en cepillo dental.	Baja lenguas

10	Demostrar iniciativa en los juegos.	“Ejerciendo con libertad”	Manipulan y juegan con diversos títeres (de papel, cajita, media, plástico, etc.) conversando sobre las características de los títeres y el docente alentará a que dialoguen con los títeres sobre sus vivencias.	Títeres
11	Generar la participación y colaboración con iniciativa y entusiasmo.	“Participando y colaborando con iniciativa y entusiasmo”	En el juego de roles “...” el docente ensayará la participación de cada niño artista, mostrando una actitud abierta y flexible para escuchar y tomar en cuenta la iniciativa de niños.	Disfraces
12	Generar el valor de la responsabilidad	“Practicando la responsabilidad”	Dibuja y pinta su silueta señalando que responsabilidades está cumpliendo el amigo, indicando las características de su personal (valores).	Silueta Colores Lápiz
13	Generar la habilidad para solucionar problemas sencillos	“Solucionando problemas”	Dramatiza una historia, expresando sus emociones, situaciones que se le muestra, etc.	Disfraces Máscaras

## **S E S I O N E S**

SESIÓN N° 1. “Expresando nuestros estados emocionales”

SESIÓN N° 2. “Expresando con seguridad nuestras necesidades y sentimientos”

SESIÓN N° 3. “Nuestras fortalezas y debilidades”

SESIÓN N° 4. “Tomando nuestras propias decisiones”

SESIÓN N° 5. “Asumiendo retos que se nos presentan”

SESIÓN N° 6. “Respetándonos y respetando a los demás”

SESIÓN N° 7. “Desarrollamos actividades con autonomía”

SESIÓN N° 8. “Construimos objetos utilizando materiales de nuestro agrado”

SESIÓN N° 9. “Ayudando al necesitado”

SESIÓN N° 10. “Ejerciendo con libertad”

SESIÓN N° 11. “Participando y colaborando con iniciativa y entusiasmo”

SESIÓN N° 12. “Practicando la responsabilidad”

SESIÓN N° 13. “Solucionando problemas”

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos; como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.	Evalúa sus características personales y sus estados emocionales y actúa asertivamente en cualquier situación que se presente.

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Expresar con facilidad los estados emocionales personales.

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Dramatiza una historia

#### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Estados emocionales	- Dramatizan una historia/experiencia. - Expresa estado de ánimo: tristeza, felicidad y enojo según la situación que se le presenta.	Se valora como niño (a)

#### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Expresando nuestros estados emocionales”

ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se motiva a los alumnos con el relato “¿Cómo me siento hoy?”</li> <li>- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial: ¿Les gustó el relato? ¿De qué trató el relato? ¿Es importante los estados de ánimo?</li> <li>- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.</li> <li>- Descubren el tema: Expresando nuestros estados emocionales.</li> <li>- Forman grupos de trabajo mediante siluetas con caritas de expresión.</li> <li>- Eligen el estado de ánimo para representar dramáticamente.</li> <li>- Asignan nombres a los personajes.</li> <li>- Asignan roles a los personajes.</li> <li>- Escuchan el relato: “La trompeta de la alegría”</li> <li>- Dramatizan la historia. Trabajo N° 1.1</li> <li>- Comentan sus impresiones en el papel representado.</li> <li>- Escriben alguna experiencia positiva que les hizo sentir feliz.</li> <li>- Resuelven sus hojas de trabajo N° 1.2</li> <li>- Identifican en casa estados emocionales y los dibujan en sus cuadernos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuenta cuento</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Mota</li> <li>- Siluetas</li> <li>- Papelotes</li> <li>- Plumones</li> <li>- Cuadernos</li> <li>- Lapiceros</li> <li>- Hoja de trabajo N° 1.2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5´</li> <li>3´</li> <li>2´</li> <li>2´</li> <li>3´</li> <li>5´</li> <li>10´</li> <li>15</li> <li>3´</li> <li>10´</li> </ul>

## HOJA DE TRABAJO Nº 1.1

### LA TROMPETA DE LA ALEGRÍA

Había un país en que una trompeta mágica, cuyas notas resonaban por todas partes, aseguraba felicidad y alegría para todos. Pero un día, **la trompeta desapareció y todo se sumió en la tristeza**. Nadie hizo nada, salvo una niña que marchó decidida en busca de la Trompeta. Preguntó por todas partes, hasta que alguien le llevó a conocer al sabio de las montañas.

**Este le contó que la Trompeta estaba en el Pozo de las Sombras**, y le dio un violín que debía serle útil. Cuando llegó al Pozo, encontró junto al mismo algunos músicos, tocando melancólicas melodías, y se unió a tocar con ellos.

**Pero al oír aquella música tristona**, se dio cuenta que nadie, y menos la Trompeta, querría salir del pozo con aquel ambiente. Así que comenzó a tocar la música más alegre que pudo, sin descanso, hasta animar a los músicos, **y todos juntos alegraron tanto el lugar que la misma Trompeta salió del Pozo más animada que nunca**, llevando de nuevo la alegría a todo el país.

Allí, la niña comprendió el valor de regalar Alegría como mejor remedio para todos los que están tristes.

Y desde entonces, en aquel país, **todo el que ve a alguien triste**, le dedica la mejor de sus sonrisas con un poco de música.



## «FICHA DEL CUENTO»

### VALORES

- LA ALEGRÍA Y LA AMISTAD

### ENSEÑANZA

- LA IMPORTANCIA DE TRANSMITIR ALEGRÍA A QUIENES ESTÁN TRISTES

### AMBIENTACIÓN

- UN PAÍS MÁGICO, HACE MUCHO TIEMPO

### PERSONAJES

- UNA TROMPETA, UNA NIÑA, UN SABIO Y UN VIOLÍN

**HOJA DE TRABAJO Nº 1.2****MIS ESTADOS DE ÁNIMO**

*“ENCIERRA EN UN CÍRCULO EL ESTADO DE ÁNIMO QUE MÁS TE GUSTO DURANTE LA DRAMATIZACIÓN”*

**CELOSO****ABURRIDO****ORGULLOSO****CONTENTO****ALOCADA****SORPRENDIDO****TÍMIDO****CANSADO****TRISTE****ENOJADO****ASUSTADO****LO SIENTO**

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales, sus necesidades y sentimientos en el medio donde se desarrolla.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Expresa sus necesidades y sentimientos con seguridad.

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Participa en una función de títeres

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Expresión de sentimientos y necesidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza títeres para representar historias imaginarias sobre los miembros de su familia</li> <li>- Señala sus necesidades y sentimientos hacia cada miembro de su familia.</li> </ul>	Muestra interés por las actividades que desarrolla.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Expresando con seguridad nuestras necesidades y sentimientos”

ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se motiva a los alumnos con la función de títeres: “Don pésimo y sus hijos”</li> <li>- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial: ¿De qué trató la función? ¿Es importante la opinión de los demás? ¿Necesitamos ser escuchados? ¿Por qué?</li> <li>- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.</li> <li>- Descubren el tema: Expresando con seguridad nuestras necesidades y sentimientos.</li> <li>- Se sortea el tema a representar, interviniendo actitudes positivas y actitudes negativas.</li> <li>- Asignan nombres a los personajes.</li> <li>- Asignan roles a los personajes.</li> <li>- Elaboran sus títeres.</li> <li>- Dramatizan la historia en una función de títeres con la hoja de trabajo N° 2.1</li> <li>- Resuelven la hoja de trabajo N° 2.2</li> </ul>	- Títeres	5´
	- Mota	
	- Canasta	
	- Tela	
	- Cartulina	3´
	- Títeres	2´
	- Cuadernos	3´
	- Lapiceros	3´
		4´
		2´
	- Trabajo N.º 2.1	10´
	- Trabajo N.º 2.2	15´

## HOJA DE TRABAJO Nº 2.1

### DE SONRISA EN SONRISA

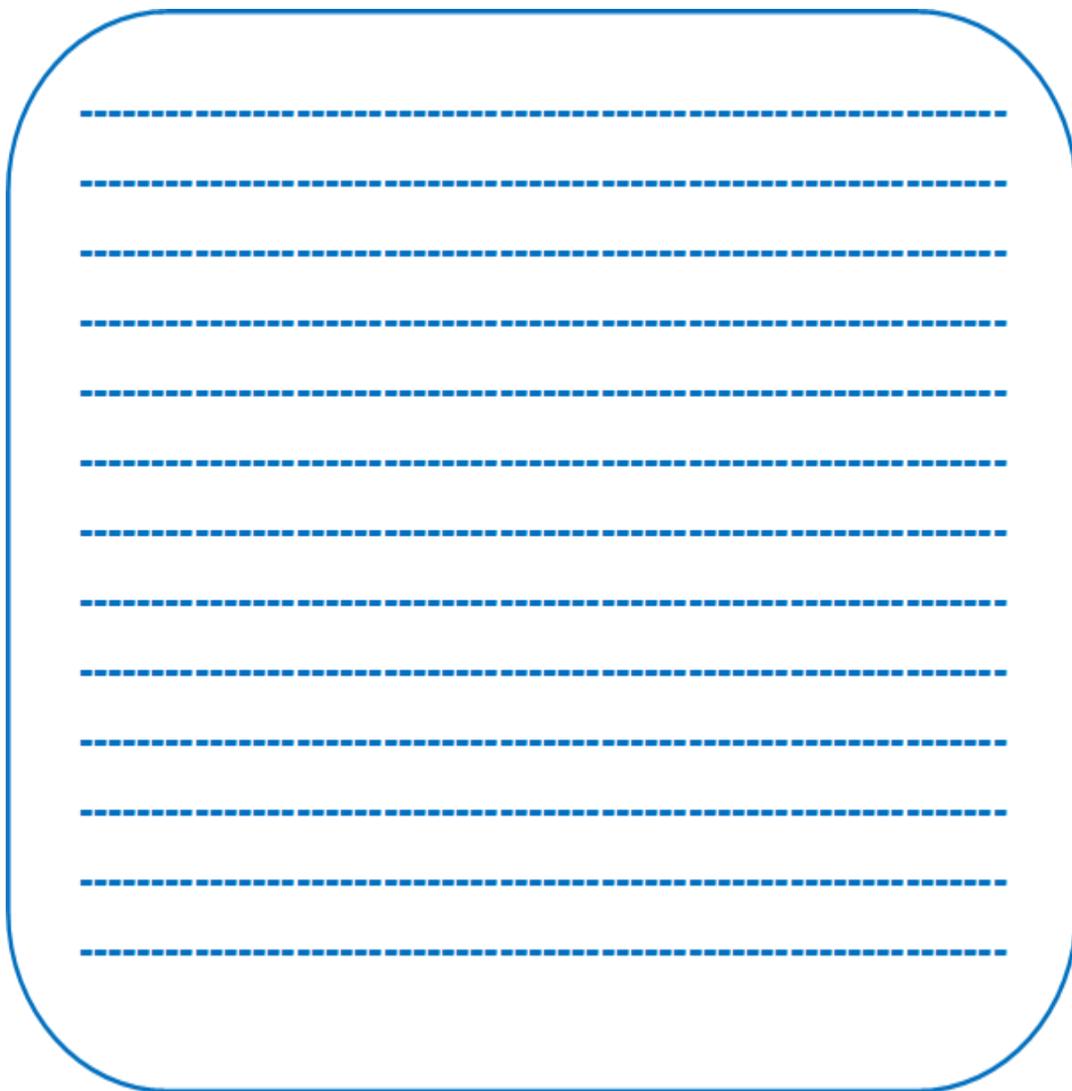
Una mañana, Patricia se despertó asustada por un sueño que había tenido. Soñó que a todas las personas que conocía se les había borrado la sonrisa. Estaba rodeada de gente muy triste, con caras alargadas, con el ceño fruncido, con rostros llenos de amargura, cosa que no le agradó nada. Hasta su mamá, que era muy alegre y siempre tenía un chiste para compartir, sólo gritaba y mostraba mal humor. De igual manera su padre y hermano; por no hablar de la maestra, que tenía un rostro de estatua, y sus compañeros de clase, quienes ni con una broma reían. Esto angustió mucho a Patricia, ya que siempre pensaba que la sonrisa era la forma natural de comunicarse para entender al amigo, al hermano y a los padres. Esto lo pensaba debido a que sus mejores ratos los había vivido cuando todos los miembros de la familia se reían, y sabía lo importante que era ese pequeño gesto para mantenerse unidos y comunicarse.

Patricia cada vez se sentía más sola e incomprendida, nadie reía a su alrededor e incluso ella llegó a dejar de sonreír y comenzó a llorar, temiendo que nunca volvería a ver feliz a nadie. Pero llegó al punto de que el susto invadió todo su cuerpo y de repente se despertó. Se dio cuenta de que estaba en su cama, a salvo, y dijo: "Menos mal que sólo fue un sueño". En ese momento su mamá llegó a la cama con el desayuno y una tremenda sonrisa, dándole un beso y diciéndole que el día hay que empezarlo feliz.



**HOJA DE TRABAJO Nº 2.2****¿QUE ES LO QUE MAS ME GUSTO?**

- Escribe el relato que más te gusto y el que crees que fue lo correcto:



## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales señalando sus fortalezas y debilidades que presenta.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Señala sus fortalezas y debilidades de sí mismo

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Juegan al “Yo hablo conmigo”

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Debilidades y fortalezas personales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibuja su silueta en un papelote.</li> <li>- Completa las partes de su cuerpo en una silueta.</li> <li>- Habla con la figura dibujada indicando las características de su persona, así como las fortalezas y debilidades.</li> </ul>	Muestra aprecio por sus fortalezas

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Nuestras fortalezas y debilidades”

ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con la canción: “¿Quién soy?”	- Cancionero	5´
- Se interroga sobre la actividad inicial:	- Pizarra	3´
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Les gustó la canción?</li> <li>• ¿De qué trató la canción?</li> <li>• ¿Es importante conocernos?</li> </ul>	- Mota	
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	- Espejo	
- Anunciamos el tema con la ayuda de los alumnos: Nuestras fortalezas y debilidades.	- Papelote	2´
- Escuchan el relato: “El Elefante Fotógrafo”		2´
- Dramatizan la historia. Hoja de trabajo N° 3.1	- Trabajo N° 3.1	5
- Señalan sus características físicas.		10
- Completan parte de su cuerpo en la silueta.	- Colores	5
- Conversan con la silueta, señalando su forma de ser y su aspecto físico.		
- Dialogan sobre sus debilidades y fortalezas.	- Trabajo N° 3.2	15
- Resuelven la hoja de trabajo N° 3.2		3
- Proponen alternativas para superar sus debilidades.	- Papel bon	5
- Proponen alternativas para potenciar sus fortalezas.	- Lapiceros	5
- Escriben lo que más les gusta de sí mismos y las actitudes negativas que les gustaría cambiar.	- Cuadernos	2

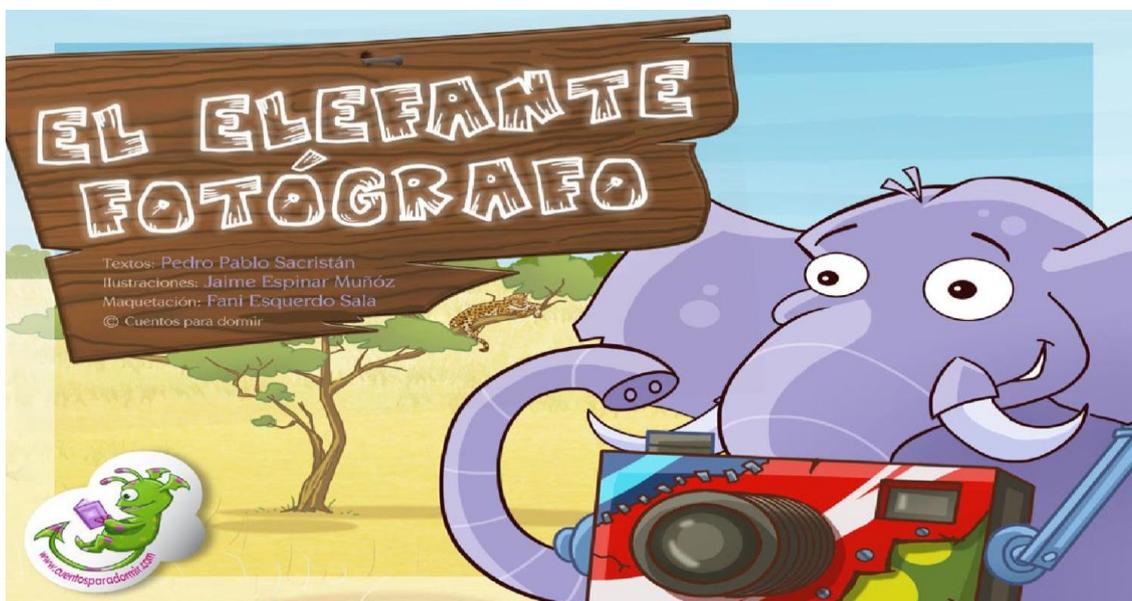
## HOJA DE TRABAJO Nº 3.1

### EL ELEFANTE FOTÓGRAFO

Había una vez un elefante que quería ser fotógrafo. Sus amigos se reían cada vez que le oían decir aquello:

- ◆ Qué tontería - decían unos - ¡no hay cámaras de fotos para elefantes!
- ◆ Qué pérdida de tiempo - decían los otros - **si aquí no hay nada que fotografiar...**

Pero el elefante seguía con su ilusión, y poco a poco fue reuniendo trastos y aparatos con los que fabricar una gran cámara de fotos. Tuvo que hacerlo prácticamente todo: desde un botón que se pulsara con la trompa, **hasta un objetivo del tamaño del ojo de un elefante**, y finalmente un montón de hierros para poder colgarse la cámara sobre la cabeza. Así que una vez acabada, pudo hacer sus primeras fotos, **pero su cámara para elefantes era tan grandota y extraña que parecería una gran y ridícula máscara**, y muchos se reían tanto al verle aparecer, que el elefante comenzó a pensar en abandonar su sueño.. Para más desgracia, parecían tener razón los que decían que no había nada que fotografiar en aquel lugar. Pero no fue así. **Resultó que la pinta del elefante con su cámara era tan divertida**, que nadie podía dejar de reír al verle, y usando un montón de buen humor, el elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos de todos los animales, siempre alegres y contentos, ¡incluso del malhumorado rinoceronte!; de esta forma se convirtió en el fotógrafo oficial de la sabana, y de todas partes acudían los animales para sacarse una sonriente foto para el pasaporte al zoológico.



**«FICHA DEL CUENTO»****VALORES**

- ➔ ESFUERZO Y CONSTANCIA

**ENSEÑANZA**

- ➔ SUPERAR LAS ADVERSIDADES PUEDE ESTAR EL ORIGEN DEL ÉXITO DE NUESTRO ESFUERZO

**AMBIENTACIÓN**

- ➔ LA SÁBANA

**PERSONAJES**

- ➔ UN ELEFANTE

**HOJA DE TRABAJO Nº 3.2**

**MIS FORTALEZAS Y DEBILIDADES**

**MIS DEBILIDADES**

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

**MIS FORTALEZAS**

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

**ACTITUD DE CAMBIO**

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

**ACTITUD DE SUPERACIÓN**

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales y es capaz de tomar sus propias decisiones para realizar una actividad.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Toma sus propias decisiones

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Participamos en la historia “Juanito el arrepentido”

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa títeres para contar la historia de “Juanito, el arrepentido”</li> <li>- Señala las faltas que incurre Juanito en el drama.</li> <li>- Señala cuando la demás toma de decisiones por nosotros.</li> <li>- Expresa casos donde se han dejado llevar por los demás.</li> </ul>	No deja que otros hablen por él.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Tomando nuestras propias decisiones”

ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con la dinámica “El barco se hunde”.	- Siluetas	3
- Se interroga sobre la actividad inicial: ¿Les gustó la dinámica? ¿De qué se trató la dinámica? ¿Es importante decidir en cualquier circunstancia?	- Pizarra	2
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	- Mota	
- Anunciamos el tema: Tomando nuestras propias decisiones.	- Cuentacuentos	2
- Escucha la historia “La música del arpa”.	- Papel periódico	2
- Elabora títeres de papel para representar historias.	- Palitos de chupete	5
- Dramatizan la historia Trabajo N° 4.1.	- Goma	5
- Señala las faltas que incurre en el drama.		10
- Señala cuando los demás toman decisiones por nosotros.	- Trabajo N° 4.1	
- Resuelven la hoja de trabajo N° 4.2	- Colores	5
- Expresa casos donde se han dejado llevar por los demás.	- Trabajo N° 4.2	10
- Escriben un compromiso de tomar sus propias decisiones.	- Cuadernos	5
	- Lapiceros	

**HOJA DE TRABAJO Nº 4.1****LA DELICIOSA MÚSICA DEL ARPA**

Un rey adoraba tanto la música que buscó por todo el mundo el mejor instrumento que hubiera, hasta que un mago le entregó un arpa. La llevó a palacio, **pero cuando tocó el músico real**, estaba desafinada; muchos otros músicos probaron y coincidieron en que no servía para nada y había sido un engaño, así que se deshicieron del arpa tirándolo a la basura. Una niña muy pobre encontró el arpa, y aunque no sabía tocar, decidió intentarlo. **Tocaba y tocaba durante todo el día**, durante meses y años, siempre desafinando, pero haciéndolo mejor cada vez. Hasta que un día, de repente, **el arpa comenzó a entonar las melodías más maravillosas**, pues era un arpa mágica que sólo estaba dispuesta a tocar para quien de verdad pusiera interés y esfuerzo. El rey llegó a escuchar la música, y mandó llamar a la niña; cuando vio el arpa, se llenó de alegría, **y en aquel momento nombró a la niña como su músico particular**, llenando de riquezas a ella y a su familia.



## «FICHA DEL CUENTO»

### VALORES

- ➔ CONSTANCIA Y ESFUERZO

### ENSEÑANZA

- ➔ ALGUNOS NO CONSIGUEN POR ABANDONAR MUY PRONTO, OTROS MENOS PREPARADOS PUEDEN CONSEGUIRLO CON ESFUERZO.

### AMBIENTACIÓN

- ➔ EL PALACIO DE UN REINO ANTIGO

### PERSONAJES

- ➔ EL REY, NIÑA, MAGO Y UNA ARPA

**HOJA DE TRABAJO Nº 4.2****¿CUÁL FUE LA ACTITUD DEL REY?**

- Escribe las acciones positivas y negativas que realizó el Rey:

**ACCIONES POSITIVAS**

&gt; -----

**ACCIONES NEGATIVAS**

&gt; -----

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales asumiendo diferentes retos que se le presentan en su vida diaria.</p>

#### **INDICADOR DE EVALUACIÓN:**

Asume los retos que se presentan

#### **ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:**

Participan en el MIMO “El niño de retos”

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Asumen diversos retos que se presentan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza el mimo “El niño de retos”</li> <li>- Utiliza materiales para dibujar a través de un mimo</li> <li>- Utiliza materiales para armar algún objeto, a través del mimo.</li> </ul>	Anima a sus compañeros a asumir los retos que se les presenta.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Asumiendo retos que se nos presentan”

ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con dos retos: el vaso con agua y la botella	- Vaso	10
- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial:	- Botella	5
¿Les gustó la actividad?	- Pizarra	
¿Fue fácil los retos?	- Mota	
¿Todo es posible hacerlo?		
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	-Pinturas para la cara	5 2
- Anunciamos el tema con ayuda de los alumnos: - Asumiendo retos que se nos presentan.	- Cartel	15
- Escuchan con atención el relato: “El mayor tesoro del mundo”	- Cuadernos	
- Dramatizan la historia. Hoja de trabajo N° 5.1	- Hoja de trabajo N° 5.1	10
- Comentan el lema: “TODO ES POSIBLE EN LA VIDA, SI HAY UNA VERDADERA AMISTAD”.	- Lapiceros	10
- Resuelven la hoja de trabajo “Retos de superación” N° 5.2	- Hoja de trabajo N° 5.2	15
- Escriben un compromiso de la asunción de algún reto.		8

## HOJA DE TRABAJO Nº 5.1

### EL MAYOR TESORO DEL MUNDO

El mayor tesoro del mundo está escondido en un cofre cerrado con llave dentro de una gruta a la que sólo se puede llegar con un mapa.

El mono encuentra la llave en un árbol, el elefante puede mover la roca que cierra la ruta y la serpiente encuentra el mapa un día bajo unas piedras.

**Todos intentan encontrarlo por su cuenta**, pero no pueden. La lechuza se da cuenta y les junta para que trabajen juntos en llegar al tesoro.

Así lo hacen pasando aventuras y dificultades, y consiguen llegar al cofre y abrirlo para ver qué hay. Cuando lo abren, **sólo hay un pergamino que dice que si han llegado hasta allí**, ya han encontrado el mejor tesoro, el de la amistad. Se dan cuenta de que es verdad y todos son muy felices juntos y siguen siendo amigos siempre.



## «FICHA DEL CUENTO»

### VALORES

- LA AMISTAD Y EL TRABAJO EN EQUIPO

### ENSEÑANZA

- LA BÚSQUEDA DE UN TESORO QUE NO SE PUEDE CONSEGUIR DE FORMA INDIVIDUAL

### AMBIENTACIÓN

- LA SELVA Y SUS ANIMALES

### PERSONAJES

- UNA SERPIENTE, UN MONO, UN ELEFANTE Y UNA LECHUZA

**HOJA DE TRABAJO Nº 5.2****RETOS DESUPERACIÓN**

- Analiza la ficha de trabajo y menciona 5 retos que te gustaría realizar:

1.- .....

.....

2.- .....

.....

3.- .....

.....

4.- .....

.....

5.- .....

.....

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales respetándose a sí mismo y mostrando respeto hacia los demás.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Incentiva el respeto personal y a los demás.

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Dramatiza situaciones de la vida real.

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Respeto Respeto personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa en dramatizaciones donde se representa casos de la vida real en donde se respeta y no se respetan a los demás.</li> <li>- Emite el mensaje que se transmite en el drama.</li> <li>- Elabora su compromiso de respeto así mismo y a los demás.</li> </ul>	Anima a sus compañeros a asumir los retos que se les presenta.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Respetándonos y respetando a los demás”

ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Se motiva a los alumnos con la presentación del decálogo del RESPETO.	- Láminas del decálogo del respeto	5
Se interroga sobre la actividad inicial: ¿Qué les pareció el decálogo?		3
¿Es fácil respetarnos y respetar a los demás?	- Pizarra	
¿Todo merecemos respeto?	- Mota	2
Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	- Dado	
- Formamos grupos con la dinámica del dado	- Lapiceros	2
- Cada grupo elige un ítem de la hoja de trabajo N° 6.1 “decálogo del respeto”		3
-Representan dicho ítem dramáticamente, asignando roles.	- Hoja de trabajo N° 6.1	10
Participa en dramatizaciones donde se representa casos de la vida real en donde se respeta y no se respetan a los demás.	- Cuadernos	
- Resuelven la hoja de trabajo N° 6.2	- Máscaras	
- Elabora su compromiso de respeto así mismo y a los demás.	- Fichas	20
- Escriben su propio decálogo de respeto personal y a los demás.	- Colores	
	- Hoja de trabajo N° 6.2	

## HOJA DE TRABAJO Nº 6.1



# Decálogo del respeto.

Un decálogo es un grupo de **10 cosas que debemos hacer** todos los días con nuestros papitos, compañeros, profesores y amigos, **para alcanzar muchas huellas doradas.**

## Decálogo DE BUEN TRATO

- 1 Exprésales todos los días tu amor, con palabras y caricias.
- 2 Escúchalos siempre con atención y cree en lo que te dicen.
- 3 Acéptalos como son, no olvides que son menores de edad.
- 4 Reconóceles sus cualidades, así fortalecerás su autoestima y confianza.
- 5 Ayúdales a resolver los conflictos mediante el diálogo y facilítales que lleguen a acuerdos de sana convivencia.
- 6 Dedícales tiempo para la diversión. Juega siempre con ellos.
- 7 Enséñales con el buen ejemplo.
- 8 Estimula el aprendizaje valorando sus logros.
- 9 Conoce, enseña y respeta los derechos de los menores de edad, para garantizar su cumplimiento.
- 10 Dialoga permanentemente y fortalece en ellos los valores.

Un niño o una niña que recibe buen trato expresa sus emociones con frases como:

"Soy feliz porque amo, me siento amado y valorado".



**HOJA DE TRABAJO Nº 6.2**

**PRACTICO EL VALOR DEL RESPETO**

❖ Marca con una (X) las acciones donde se demuestre que existe el respeto



**FAMILIA EN ARMONÍA**  
( )



**EL ABORTO**  
( )



**MALTRATO INFANTIL**  
( )



**AMISTAD SINCERA**  
( )

❖ Escribe tres ítems según tu opinión que podrías aumentar en el decálogo del respeto:

1.- .....

2.- .....

3.- .....

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<p>Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</p> <p>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</p>	<p>Evalúa sus características personales mostrando autonomía al realizar diversas acciones en su entorno.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Maneja su autonomía realizando acciones básicas.

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Desarrollo del Mimo: “Todo lo que yo puedo hacer”

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escribe las acciones que puede hacer solo.</li> <li>- Representa con movimientos versátiles acciones que el niño puede hacer sólo.</li> <li>- Demuestra su autonomía a través de acciones de: limpieza, vestimenta, alimentación, ayuda en hogar, cumplimiento de tareas escolares, etc.</li> </ul>	Se esfuerza por hacer mejor las cosas.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Desarrollamos actividades con autonomía”

ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con la canción: Todo lo puedo en Cristo que me fortalece.	- Cancionero	3
- Se interroga a los alumnos sobre la a ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Existe acciones que podemos hacerlos solos?	- Pizarra	2
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	- Mota	
- Anunciamos el tema con la ayuda de los alumnos: Desarrollamos actividades.	- Plumones	
- Escuchan con atención el relato: “Los papas más orgullosos”	- Cuenta cuento	2
- Dramatiza la historia. Hoja de trabajo N° 7.1	- Siluetas	3
- Comentan sobre la historia.		
- Escribe las acciones que puede hacer solo.	- Hoja de trabajo N° 7.1	10
- Demuestra su autonomía a través de acciones de: limpieza, vestimenta, alimentación, tareas escolares, etc.		5
- Resuelve la hoja de trabajo N° 7.2	- Cuaderno de trabajo.	2
- Escriben su compromiso de realizar acciones que pueden hacerlo solo y sin ayuda.	- Lapicero	
	- Hoja de trabajo N° 7.2	10
		5

## HOJA DE TRABAJO Nº 7.1

### LOS PAPÁS MÁS ORGULLOSOS

En un pequeño país estaban decididos a averiguar qué era lo que de verdad agradaba a los papás, así que planearon un concurso, utilizando el último invento del profesor Cuchufleto: la máquina de la alegría, **capaz de medir la alegría verdadera de la gente.**

Así que cada niño exhibiría sus habilidades ante sus padres, y la máquina mediría cuánto se alegraban estos.

Llegó un niño con un cerdo amaestrado que bailaba y cantaba, **una niña con un violín que tocaba como los ángeles**, y un niño sabio con su gran libro, y la alegría fue muy grande.

Finalmente, apareció un niño que no llevaba nada, ni sabía hacer nada, **y cuando le preguntaron qué entonces qué hacía allí**, sólo dijo: "yo soy muy obediente".

Al decir eso, la máquina midió tanta alegría en todos los padres, que llegó a estallar, y aquel niño se llevó todos los premios por resolver el misterio de qué es lo que más gusta a los papás.



## «FICHA DEL CUENTO»

### VALORES

- ➔ LA OBEDIENCIA

### ENSEÑANZA

- ➔ HACER SABER A LOS NIÑOS QUE LA OBEDIENCIA ES REALMENTE MUY, MUY VALORADO POR LOS PAPÁS

### AMBIENTACIÓN

- ➔ UN PAÍS PEQUEÑO EN CUALQUIER ÉPOCA

### PERSONAJES

- ➔ VARIOS NIÑOS Y SUS PAPÁS

## HOJA DE TRABAJO Nº 7.2

### ¿QUÉ ACCIONES PUEDO HACER SOLO?

- Encierra en un **CÍRULO** las acciones que puedes desarrollar solo sin ayuda de nadie.



## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales y pone en práctica su creatividad con los materiales de su agrado.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Elige los materiales de su preferencia.

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Juego de creatividad

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Elección de objetos de preferencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eligen sus materiales de preferencia</li> <li>- Construyen objetos con los materiales dados.</li> <li>- Contestan a las interrogantes: ¿cómo lo han hecho? ¿Qué figura es? ¿Cómo se han sentido? Y también elogiamos los logros.</li> </ul>	No deja que otros elijan por él.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Construimos objetos utilizando materiales de nuestro agrado”

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con la dinámica: “El rey manda”.	- Pizarra	3
- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial: ¿Les gustó la dinámica? ¿De qué trató la dinámica? ¿Debemos elegir lo que nos gusta?	- Plumones	2
- Se analiza las respuestas aclarando y afianzando.	- Mota	
- Anunciamos el tema con la ayuda de los niños.	- Lámina	3
- Escuchan el relato: “El concurso de belleza”		2
- Dramatizan la historia. Hoja de trabajo N° 8.1	- Trabajo N° 8.1	3
- Expresan lo que les gustaría comprar en una feria.		15
- Se proporciona materiales educativos bloques lógicos, botones, palitos, cubos y chapitas.	- Bloques lógicos	5
- Eligen sus materiales de preferencia	- Botones	3
- Construyen objetos con los materiales dados.		2
- Demuestra como construyeron su objeto respondiendo las siguientes interrogantes: ¿cómo lo han hecho? ¿Qué figura es? ¿Cómo se han sentido?	- Palitos	5
- Resuelven la hoja de trabajo N° 8.2	- Cubos	
- Socializan con sus compañeros sus trabajos valorando el esfuerzo de cada uno.	- Trabajo N° 8.2	10
- Dibujan en sus cuadernos el objeto que han construido.		3
	-Chapas	5

## HOJA DE TRABAJO Nº 8.1

### EL CONCURSO DE BELLEZA

En un precioso jardín vivía la mariposa más bonita del mundo. Era tan bonita y había ganado tantos concursos de belleza, que se había vuelto vanidosa. Tanto que un día, **la cucaracha lista se hartó de sus pavoneos y decidió darle una lección.** Fue a ver a la mariposa, y delante de todos le dijo que no era tan bonita, que si ganaba los concursos era porque los jurados estaban comprados, **y que todos sabían que la cucaracha era más bella.**

Entonces la mariposa se enfureció, y entre risas y desprecios le dijo *a ti te gano un concurso con el jurado que quieras. "Vale, acepto, nos vemos el sábado"*, **respondió la cucaracha sin darle tiempo.** Ese sábado todo fueron a ver el concurso, y la mariposa iba confiada hasta que vio quiénes formaban el jurado: cucarachas, lombrices, escarabajos y chinches.

**Todos ellos preferían el aspecto rastrero y el mal olor de la cucaracha,** que ganó el concurso claramente, dejando a la mariposa tan llorosa y humillada, que nunca más volvió a participar en un concurso de belleza.

Por suerte, la cucaracha perdonó a la mariposa su vanidad y se hicieron amigas, y algún tiempo después la mariposa ganó el premio a la humildad



## «FICHA DEL CUENTO»

### VALORES

- ➔ LA HUMILDAD

### ENSEÑANZA

- ➔ LA VANIDAD DESATA EN LOS DEMÁS DE LOS DESEOS DE PROPORCIONAR LECCIONES DE HUMILDAD MUY DOLOROSAS

### AMBIENTACIÓN

- ➔ UN JARDÍN FLOREADO

### PERSONAJES

- ➔ UNA MARIPOSA Y UNA CUCARACHA

## HOJA DE TRABAJO Nº 8.2

### APLAUDIR LAS VIRTUDES

En un teatro de Atenas (Grecia) se celebraba una representación a la que habían sido invitados los embajadores espartanos.

Cuando el teatro estaba lleno, un anciano entró y trató inútilmente de hallar sitio libre. Unos jóvenes atenienses que veían los esfuerzos del anciano por acomodarse comenzaron a reírse de él irrespetuosamente. Al ver esto, los embajadores de Esparta, acostumbrados a venerar a sus mayores, se levantaron y ofrecieron sus sitios al anciano. Todos los públicos del teatro, al presenciar la escena, aplaudió a los embajadores.

Es curioso, dijo el anciano, los atenienses aplauden las virtudes, mientras que los espartanos las practican.

• **RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:**

a. ¿Qué actitud irrespetuosa cometieron los jóvenes atenienses?

.....  
 .....

b. ¿Por qué los embajadores espartanos ofrecieron sus sitios al anciano?

.....  
 .....

c. ¿Qué opinas de las personas que no respetan a sus mayores?

.....  
 .....

• **ESCRIBE ACCIONES DONDE DEMUESTRAS RESPETO:**

Por ti mismo:

.....  
 .....

Por tus compañeros: .....

.....  
 .....

Por tus padres:

.....  
 .....

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales siendo empático con sus compañeros.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Proporciona ayuda al compañero que lo necesita.

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Participan en el juego “un palito se convierte en...”

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Ayuda al necesitado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejecutan el juego “un palito se convierte en...”</li> <li>- Señalan situaciones de necesidad a nivel de compañero o escuela.</li> <li>- Simulan que el palito se convierte en el objeto que necesita el compañero.</li> <li>- Organizan acciones para ayudar al compañero que necesita.</li> </ul>	Comparte lo que tiene con los demás.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Ayudando al necesitado”

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con la canción: “Cristo te necesita”	- Cancionero	3
- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Cómo debemos actuar frente a una persona que tiene necesidad?	- Pizarra  - Mota	2
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	- Baja lenguas	3
- Anunciamos el tema con la ayuda de los niños: Ayudando al necesitado.	- Temperas	2
- Señalan situaciones de necesidad a nivel de compañero o escuela.	- Pinceles	3
- Simulan que el palito se convierte en el objeto que necesita el compañero o la escuela.	- Periódicos	5
- Leen la hoja de trabajo N° 9.1	- Donaciones	10
- Comentan sobre lo sucedido en el sismo de Ica.	- Trabajo N° 9.1	3
- Señalan las necesidades y posibles soluciones para los hermanos del sur.		3
- Resuelven su hoja de trabajo N° 9.2	- Trabajo N° 9.2	10
- Escriben en sus cuadernos de qué manera ellos pueden ser solidarios con los demás.		3

**HOJA DE TRABAJO Nº 9.1****EL SISMO EN LA CIUDAD DE ICA - PERÚ**

Un fuerte terremoto de 6,2 grados azotó esta mañana en Ica, Perú creando gran pánico en la población a las 0:10 de la medianoche. Un informe preliminar dado por la prensa local reporta más de 70 heridos y cerca de 10 casas derrumbadas. Según el reporte sísmico del Instituto Geofísico de Perú, el sismo se registró en el continente a 48 km de profundidad y 47 km al suroeste de Ica con una magnitud de 6,2 grados en la escala de Richter en las coordenadas -14,31 S y -76,07 O. La información de daños preliminar de las autoridades locales de Defensa Civil señala que, hasta el momento, hay un registro de más de 100 personas heridas, 3 personas damnificadas, 10 personas afectadas, una vivienda inhabitable y 2 viviendas afectadas. Los heridos fueron evacuados a diferentes centros de salud para su atención, como el hospital Augusto Hernández Mendoza de Essalud, que alberga al menos a 22 personas, entre ellas un niño golpeado, una mujer con el pie fracturado y un hombre con fractura de pelvis.





## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales tomando la iniciativa al realizar diversos juegos utilizando títeres.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Demuestra iniciativa en los juegos con títeres.

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Juegan con los títeres con libertad

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Libertad en las acciones que desarrolla	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipulan y juegan con diversos títeres (de papel, cajita, media, plástico, etc.)</li> <li>- Dialogan con sus títeres sobre las sus propias vivencias.</li> </ul>	Actúa con libertad y sin temor.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Ejerciendo con libertad”

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con el relato “La libertad de las aves”.	- Siluetas	3
- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Les gustó el relato?</li> <li>• ¿De qué trató el relato?</li> <li>• ¿Se debe abusar de la libertad?</li> </ul>	- Láminas - Pizarra	2
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	- Mota	2
- Anunciamos el tema: “La luna roja”. Hoja de trabajo 10.1	-Papel lustre de colores - Hoja de trabajo N°10.1	10
- Elaboran sus títeres de papel, cajita, media, plástico, etc.	-Cajita	10
- Dramatizan el relato: “Nicolás y su padre”	-Tijeras, Goma	10
- Asignan nombres a sus títeres.		3
- Manipulan y juegan con sus títeres		3
- Dialogan con sus títeres sobre sus propias vivencias.		2
- Desarrollan su hoja de trabajo 10.2	- Hoja de trabajo N°10.2	10
- Intercambian diálogos entre compañeros sobre un mensaje del ejercicio de la libertad.		5

**HOJA DE TRABAJO Nº 10.1****LA LUNA ROJA**

Había una vez un pequeño planeta muy triste y gris. Sus habitantes no lo habían cuidado, y aunque tenían todos los inventos y naves espaciales del mundo, habían tirado tantas basuras y suciedad en el campo, que lo contaminaron todo, y ya no quedaban ni plantas ni animales. Un día, caminando por su planeta, un niño encontró una pequeña flor roja en una cueva. Estaba muy enferma, a punto de morir, así que con mucho cuidado la recogió con su tierra y empezó a buscar un lugar donde pudiera cuidarla. Buscó y buscó por todo el planeta, pero estaba tan contaminado que no podría sobrevivir en ningún lugar. Entonces miró al cielo y vio la luna, y pensó que aquel sería un buen lugar para cuidar la planta. Así que el niño se puso su traje de astronauta, subió a una nave espacial, y huyó con la planta hasta la luna. Lejos de tanta suciedad, la flor creció con los cuidados del niño, que la visitaba todos los días. Y tanto y tan bien la cuidó, que poco después germinaron más flores, y esas flores dieron lugar a otras, y en poco tiempo la luna entera estaba cubierta de flores. Por eso de cuando en cuando, cuando las flores del niño se abren, durante algunos minutos la luna se tiñe de un rojo suave, y así nos recuerda que si no cuidamos la Tierra, llegará un día en que sólo haya flores en la luna.



## «FICHA DEL CUENTO»

### VALORES

- ➔ ENSEÑAR A CUIDAR LA NATURALEZA

### ENSEÑANZA

- ➔ EL MEDIO AMBIENTE SE PUEDE DETERIORAR Y LA ÚNICA FORMA DE EVITARLO ES CUIDARLO ACTIVAMENTE

### AMBIENTACIÓN

- ➔ LA LUNA

### PERSONAJES

- ➔ UN NIÑO, UNA FLOR Y LA LUNA

## HOJA DE TRABAJO Nº 10.2

### **SEAMOS HABITANTES RESPONSABLES DEL PLANETA**

Hace algún tiempo, en Florida, Estados Unidos, todos los habitantes de un pueblo debieron abandonar sus casas a toda prisa al advertir que el pueblo comenzaba a ¡hundirse!. Y, efectivamente, se hundió, todas las casas quedaron destruidas, por fortuna no se reportaron víctimas fatales, pero las pérdidas económicas fueron enormes. Nadie comprendía nada, lo sucedido parecía parte de una película del género catástrofe.

Acudieron geólogos e ingenieros y descubrieron la causa del infortunado suceso: el pueblo se había abastecido de agua durante mucho tiempo, extrayéndola de una enorme capa líquida ubicada en el subsuelo, hasta que el agua se agotó y el lugar que ocupaba quedó vacío. El lugar cedió y se produjo la catástrofe.

Nadie había consultado con un especialista antes de extraer el agua de ese lugar. La decisión se había tomado creyendo que se puede explicar todos los recursos naturales ilimitadamente, pero en realidad hay que saber cómo y cuándo, puesto que la naturaleza también tiene sus restricciones que no debemos violentar.

Debemos ser responsables de nuestra gran casa, la Tierra, porque de su cuidado depende la vida y nuestro bienestar. La tala y caza indiscriminada, por ejemplo, constituyen un aprovechamiento inmediato de las riquezas de planeta, que, a la larga, causarán más pérdidas que beneficios.

La ciudad en que vivimos, también debe ser tratada con responsabilidad por todos. Cuando nos esforzamos por mantenerla limpia, respetamos las señalizaciones o evitamos el derroche de agua o de electricidad, asumimos una actitud de responsabilidad hacia nuestro «planeta pequeño», hacia nuestro ámbito cotidiano.

### **PARA PENSAR Y REFLEXIONAR**

1. ¿Fueron irresponsables los habitantes de ese pueblo de Florida? ¿Por qué?

.....

2. Escribe tres actitudes irresponsables que el hombre comete con la naturaleza:

- a) .....
- b) .....
- c) .....

3. ¿Qué ponemos en peligro al no cuidar responsablemente nuestro planeta Tierra?

.....

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales participando y colaborando en el aula con entusiasmo.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Participa y colabora con iniciativa y entusiasmo.

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Participa en juego de roles

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Participación  Colaboración con iniciativa y entusiasmo.	- Participa en el juego de roles.  - Demuestra una actitud abierta y flexible para escuchar y tomar en cuenta la iniciativa de sus compañeros.	Apoya con intereses todas las actividades que se realiza.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Participando y colaborando con iniciativa y entusiasmo”

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con la anécdota: El niño que perdió su regalo por su desgano.	- Siluetas	3
- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial: • ¿Les gustó la anécdota? • ¿De qué trató la anécdota? • ¿Se debe actuar con iniciativa y entusiasmo?	- Láminas	3
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.		3
- Anunciamos el tema: Participando y colaborando con iniciativa y entusiasmo.		3
- Escuchan con atención el relato: “El Rey desaparecido” hoja de trabajo N° 11.1	- Pizarra	10
- Escriben roles de participación y colaboración.		5
- Asignan roles para representar.	- Mota	3
- Ejecutan el juego de roles.		3
- Comentan sobre la iniciativa y el entusiasmo puesto por los actores.		2
- Desarrollan su hoja de trabajo N°11.2		10

**HOJA DE TRABAJO Nº 11.1****EL REY DESAPARECIDO**

Había una vez un niño que era hijo de los cuidadores de un impresionante castillo antiguo, lleno de cuadros antiguos y armaduras. Un día, **el niño observó que de uno de los cuadros principales**, uno en el que aparecía uno de los antiguos reyes, sosteniendo el cetro junto a su hijo el príncipe y algunos de sus cortesanos, había desaparecido el rey. **El niño no le dio mucha importancia**, y pensó que se había equivocado, pero un rato después pasó de nuevo por allí y observó que el cetro, abandonado por el rey, se había inclinado. **Se quedó pensativo e intrigado**, y más aún cuando al poco vio que la inclinación del cetro aumentaba, y que, a ese ritmo, en unas pocas horas acabaría por golpear en la cabeza al príncipe. El niño comenzó entonces a buscar al rey del cuadro por todas partes, **hasta que finalmente lo encontró en los aseos del castillo**, dándose tranquilamente un estupendo baño de espuma en la más grande de las bañeras.

El niño quedó sin palabras, y al ver su asombro, **el rey le explicó que llevaba años y años colgado en las paredes de aquel castillo**, y que aún no le habían limpiado el polvo ni una sola vez, y que estaba ya tan sucio que no podía aguantar ni un rato más sin darse un baño. Cuando se recuperó de la sorpresa, **el niño le explicó respetuosamente lo que estaba a punto de pasar con el cetro y el príncipe**, y el rey se apresuró a volver a su sitio, dándole las gracias por el aviso y rogándole que les pidiera a sus padres que limpiaran de vez en cuando los cuadros. Pero no hizo falta, porque desde aquel día, **es el propio niño quien cuida y limpia cada uno de los cuadros y esculturas del castillo**, para estar seguro de que ninguno más tiene que escaparse a darse un baño.



## «FICHA DEL CUENTO»

### VALORES

- ➔ LIMPIEZA E HIGIENE

### ENSEÑANZA

- ➔ LA IMPORTANCIA DE LA LIMPIEZA DIARIA PARA QUE LAS COSAS SE PUEDAN MANTENER

### AMBIENTACIÓN

- ➔ UN CASTILLO

### PERSONAJES

- ➔ UN NIÑO Y UN REY DE CUADRO

**HOJA DE TRABAJO Nº 11.2****¿QUE APRENDÍ DEL NIÑO QUE VIVÍA EN UN CASTILLO ANTIGUO?**

**Responde a las siguientes preguntas:**

1) ¿Quiénes son los personajes del relato “El Rey desaparecido”

---

---

2) ¿Qué paso cuando el niño encontró al rey?

---

---

3) ¿Cómo hubieras actuado en una situación similar?

---

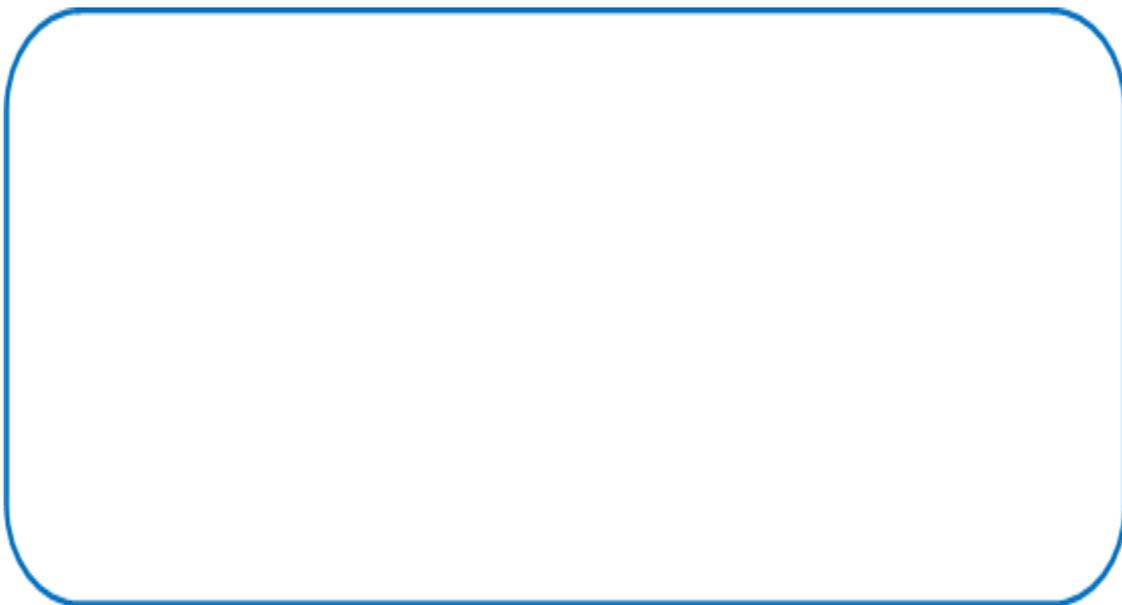
---

4) ¿Cuál es la parte que más te impresiono del relato y por qué?

---

---

5) Por último, dibuja lo que más te impresiono del relato.



## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<p>Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</p> <p>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</p>	<p>Evalúa sus características personales y pone en práctica el valor de la responsabilidad en todo momento.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Practica el valor de la responsabilidad

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Jugamos al “Amigo responsable”

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
El valor de la responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibuja y pinta siluetas</li> <li>- Señala las responsabilidades que cumplen los alumnos</li> </ul>	Cumple con las tareas que se le asigna

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Practicando la responsabilidad”

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con la anécdota: “El niño que se desaprobo”.	- Siluetas	3
- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial: ¿Les gustó la anécdota? ¿De qué trató la anécdota? ¿Por qué se desaprobo el alumno?	- Láminas  - Pizarra	2
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	- Mota	2
- Anunciamos el tema: Practicando la responsabilidad.	-Disfraces	5
- Escuchan con atención el relato: “El misterioso payaso malabarista”. Hoja de trabajo 12.1	- Hoja de trabajo N° 12.1	10
- Dramatizan la historia.		3
- Dibujan y pintan siluetas de niños	-Colores	3
- Comentan las responsabilidades que tienen los alumnos en la escuela.		2
- Escriben las responsabilidades que tienen los alumnos en la escuela.	-Cuaderno	3
- Comentan las responsabilidades que tienen los alumnos en su casa.	-Cuaderno	2
- Elaboran un compromiso de cumplir eficientemente sus responsabilidades.		3
- Recibe y resuelve la hoja de trabajo N°12.2	- Hoja de trabajo N°12.2	10
- Escriben sobre el cumplimiento de sus responsabilidades en su hogar.		5

**HOJA DE TRABAJO Nº 12.1****EL MISTERIOSO PAYASO MALABARISTA**

Había una vez un pueblo al que un día llegó un payaso malabarista. El payaso iba de pueblo en pueblo ganando unas monedas con su espectáculo.

En aquel pueblo comenzó su actuación en la plaza, y cuando todos disfrutaban de su espectáculo, un niño insolente empezó a burlarse del payaso y a increparle para que se marchara del pueblo.

Los gritos e improperios terminaron por ponerle nervioso, y dejó caer una de las bolas con las que hacía malabares.

Algunos otros comenzaron a abuchearle por el error, y al final el payaso tuvo que salir de allí corriendo, dejando en el suelo las 4 bolas que utilizaba para su espectáculo.

Pero ni aquel payaso ni aquellas bolas eran corrientes, y durante la noche, cada una de las bolas mágicamente dio lugar a un niño igual al que había comenzado los insultos. Todas menos una, que dio lugar a otro payaso.

Durante todo el día las copias del niño insolente anduvieron por el pueblo, molestando a todos, y cuando por la tarde la copia del payaso comenzó su espectáculo malabarista, se repitió la situación del día anterior, pero esta vez fueron 4 los chicos que increparon al payaso, obligándole a abandonar otras 4 bolas.

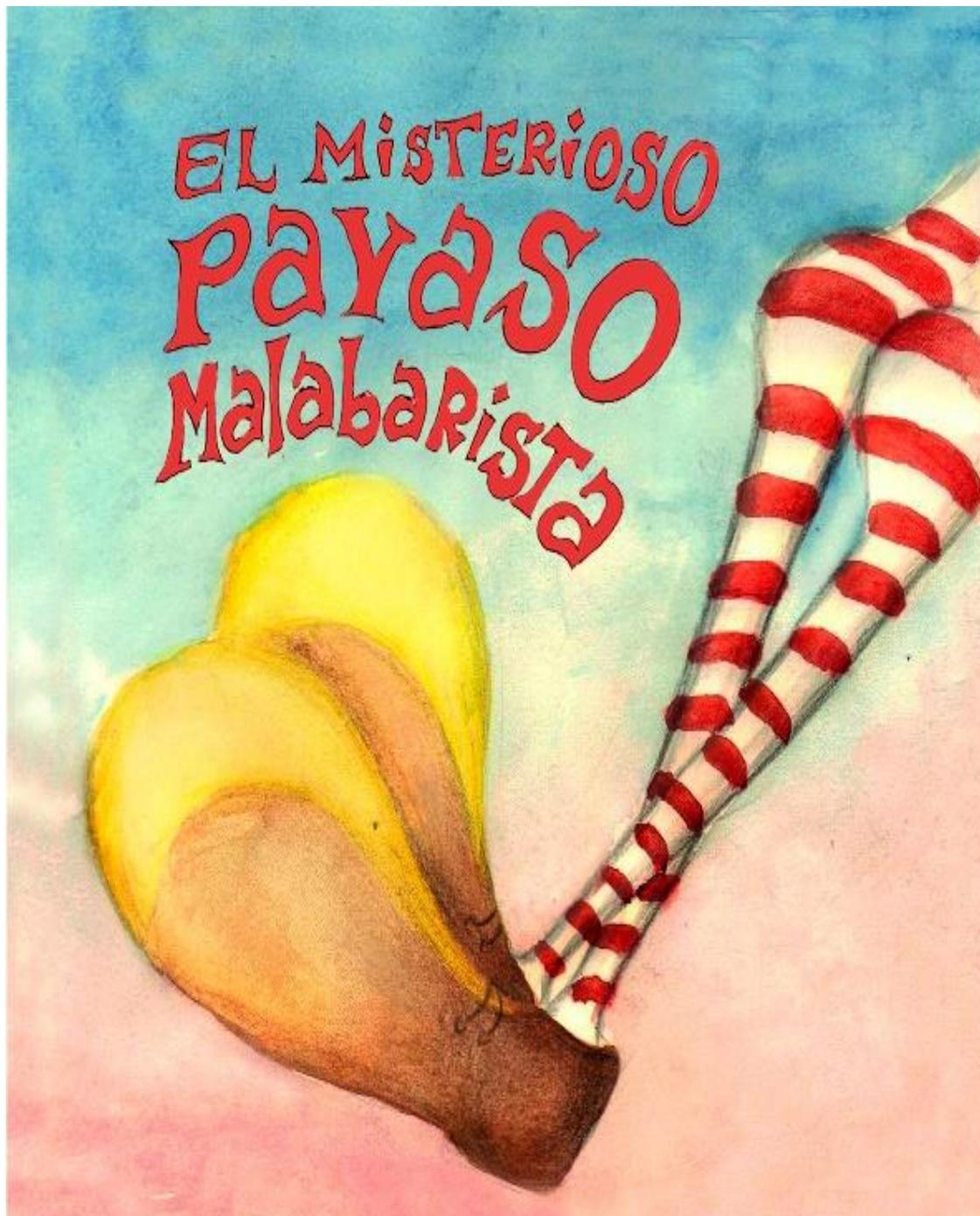
Y nuevamente, durante la noche, 3 de aquellas bolas dieron lugar a copias del niño insolente, y la otra a una copia del payaso.

Y así fue repitiéndose la historia durante algunos días, hasta que el pueblo se llenó de chicos insolentes que no dejaban tranquilo a nadie, y los mayores del pueblo se decidieron a acabar con todo aquello.

Firmemente, impidieron a ninguno de los niños faltar ni increpar a nadie, y al comenzar la actuación del payaso, según empezaban los chicos con sus insultos, un buen montón de mayores les impidieron seguir adelante, de forma que el payaso pudo completar su espectáculo y pasar la noche en el pueblo.

Esa noche, 3 de las copias del niño insolente desaparecieron, y lo mismo ocurrió el resto de días, hasta que finalmente sólo quedaron el payaso y el niño auténtico.

El niño y todos en el pueblo habían comprobado hasta dónde podía extenderse el mal ejemplo, y a partir de entonces, en lugar de molestar a los visitantes, en aquel pueblo ponían todo su empeño para que pasaran un buen día, pues habían descubierto que hasta un humilde payaso podía enseñarles mucho.



## «FICHA DEL CUENTO»

### VALORES

- ➔ RESPETO Y HUMILDAD

### ENSEÑANZA

- ➔ LAS FALTAS DE RESPETO SE EXTIENDEN CUANDO NO SE HACE NADA, Y ES RESPONSABILIDAD DE TODOS TRATAR DE EVITARLAS

### AMBIENTACIÓN

- ➔ UN PUEBLO

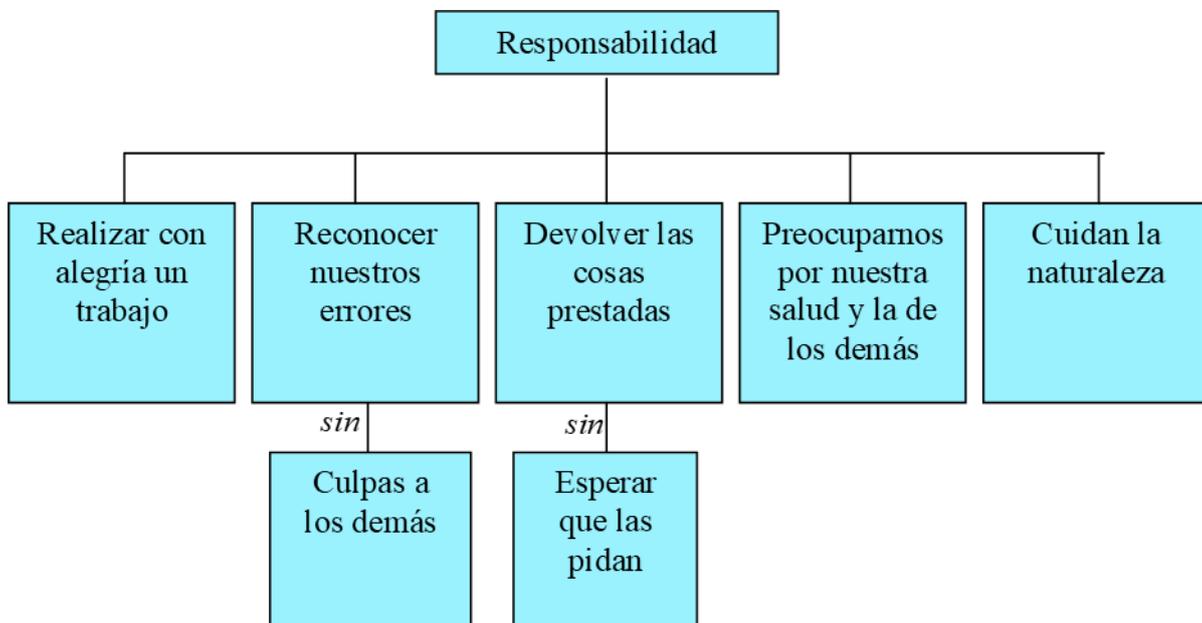
### PERSONAJES

- ➔ UN PAYASO Y UN NIÑO INSOLENTTE

## HOJA DE TRABAJO N° 12.2

### PRACTICANDO LA RESPONSABILIDAD

- **ENTONCES:**



- **COLOREA LAS ACTITUDES RESPONSABLES**

Juan estudia y saca buenas calificaciones	Mario se va al nintendo en lugar de hacer su tarea
Raúl está al día en sus cuadernos pese a que estuvo enfermo	El carpintero entregó trabajos a tiempo
Un servidor público se pone a hablar por habiendo una cola de personas que lo esperan para ser atendidos	Luis se queda en el receso para acabar su tarea de equipo

## JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA: “San Vicente de la Barquera”

1.2. GRADO: Cuarto

1.3. SECCIÓN: “B”

1.4. INVESTIGADOR: Edgardo Roberto López Díaz

#### II. DATOS CURRICULARES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce y valora como persona digna con responsabilidades y derechos.</li> <li>- Se reconoce como parte de su medio familiar, escolar y comunal e interactúa con los demás, de manera autónoma, cooperativa y solidaria, rechazando toda forma de violencia, corrupción y discriminación.</li> </ul>	<p>Evalúa sus características personales solucionando problemas sencillos que se presenten en su vida cotidiana.</p>

#### INDICADOR DE EVALUACIÓN:

Soluciona problemas sencillos

#### ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Dramatiza una historia

### III. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Solución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Señala lo que es un problema</li> <li>- Explica estrategias para solucionar problemas</li> <li>- Soluciona problemas sencillos.</li> </ul>	Se esfuerza por solucionar problemas sencillos.

### IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: “Solucionando problemas”

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
- Se motiva a los alumnos con el relato: Las guerras.	- Siluetas	3
- Se interroga a los alumnos sobre la actividad inicial: ¿Les gustó el relato? ¿De qué trató el relato? ¿Por qué se dan las guerras?	- Láminas	2
- Complementamos las respuestas de los alumnos aclarando y afianzando.	- Pizarra	3
- Anunciamos el tema: Solucionando problemas.	- Mota	2
- Escuchan con atención el relato: “Cadena de sonrisas”. Hoja de trabajo 13.1	- Hoja de trabajo N°13.2	10
- Asignan roles a los personajes y lo dramatizan.	- Papelotes	5
- Señala los problemas que se presentan a nivel del aula.	-Plumones	5
- Comentan el origen de los problemas que se presentan a nivel de aula.		
- Señala lo que es un problema		
- Explica estrategias para solucionar problemas		5
- Soluciona problemas sencillos que se presentan en el aula.	-Cuaderno	
- Resuelve su hoja de trabajo N° 13.2	- Hoja de trabajo N°13.2	10
- Escriben cómo evitar problemas en la escuela y en la calle.		

**HOJA DE TRABAJO Nº 13.1****CADENA DE SONRISAS**

La señorita Elisa aquel día había propuesto un nuevo reto a sus alumnos: la alegría, y lo había hecho en plan desafío de récord. Les había nombrado "recaudadores" de alegría, para ver qué se les ocurría con tal de provocar la alegría de los que les rodeaban. Y aunque todos hicieron cosas realmente encantadoras, aquella vez Carla Simpatías dejó a todos con la boca abierta.

Algunos días después del encargo de la señorita Elisa, Carla apareció cargando un gran saco.

- Aquí traigo toda la alegría que he recaudado en estos días -dijo sonriente.

Todos estaban expectantes, pero la niña no quiso mostrar el contenido del saco. En vez de eso, sacó una pequeña caja, tomó una cámara de fotos instantánea, y le entregó la caja a la maestra.

- Ábrala, señorita Elisa.

La profesora abrió la caja despacio y miró en su interior, y una gran sonrisa se dibujó en su rostro; en ese momento, Carla le hizo una fotografía. Luego le entregó la foto y un papel.

La maestra leyó el papel en silencio, y cuando terminó, señaló con gesto de sorpresa el gran saco.

- Así que eso es...

- ¡Sí! -interrumpió la niña, deshaciendo el nudo que cerraba el saco- ¡un gran montón de sonrisas!

Y del saco cayeron cientos de fotos, todas ellas de variadas y bellas sonrisas. El resto de la clase lo dedicaron a explicar cómo a Carla se le había ocurrido iniciar una cadena para alegrar un poquito a las personas: en la caja sólo había una foto con una gran sonrisa, y todos, al abrirla, sentían la alegría que transmitía y respondían a su vez con una sonrisa, casi sin querer.

Carla les sacaba una foto con su propia sonrisa, y les entregaba un papelito donde les pedía que hicieran lo mismo con otras personas, y le enviaran una copia de las fotografías a la dirección de su casa.



Y durante aquellos días y meses, el buzón de Carla no dejó de llenarse de las fotos de las sonrisas de tanta gente agradecida, ayudando a todos a comprender que el simple hecho de sonreír ya es un regalo para todo el mundo.

**«FICHA DEL CUENTO»**

**VALORES.-** ALEGRÍA Y AMABILIDAD

**ENSEÑANZA.-** SONREIR Y ESTAR DE BUEN HUMOR ES UNA FORMA ESTUPENDA DE TRANSMITIR ALEGRÍA SIN ESFUERZO

**AMBIENTACIÓN.-** UNA CLASE DE UN COLEGIO CUALQUIERA

**PERSONAJES.-** UNA MAESTRA Y UNA DE SUS ALUMNAS

## HOJA DE TRABAJO Nº 13.2

### ¿PUEDO SOLUCIONAR PROBLEMAS?

➔ Encierra las cosas que no debemos hacer cuando tenemos un problema.



➔ Lee con atención las estrategias que sirven para la resolución de problemas luego medítalas y ponlo en práctica.

- Pensar en todos los aspectos del problema.
- Seleccionar los sub problemas que se van a atacar
- pensar en la información que pueda ser útil
- Seleccionar las fuentes de datos más apropiados.
- Imaginar todas las ideas posibles para la solución de problemas.
- Seleccionar las ideas que conduzcan más adecuadamente a la solución.
- Pensar en todos los sistemas posibles de hacer pruebas.
- Seleccionar los mejores sistemas de hacer pruebas
- Imaginar todas las contingencias posibles.
- Decidir la respuesta final

## APLICACIÓN DEL PRETEST



# DESARROLLO DE LAS SESIONES



## APLICACIÓN DEL POSTTEST



## NOTA BIOGRÁFICA

Edgardo Roberto López Díaz, nació el 13 de mayo de 1970, en el distrito de Huánuco de la provincia de Huánuco, departamento de Huánuco, en un hogar conformado por mi mamá Dafne Amara Díaz Pinzas (madre de 04 hijos, una mujer y tres varones) y Edgardo Santiago López Díaz.

Cursé mis estudios primarios en el Colegio Gran Unidad Escolar Leoncio Prado Huánuco - Perú, la secundaria en el Colegio “Espíritu Santo” de Lima Perú. Decidí ser maestro de Educación Religiosa y como educador cristiano, transmitir a los alumnos la parte humana, impulsando la dignidad de la persona, su libertad y su responsabilidad, en tal sentido mis estudios superiores lo realicé en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Continué mis estudios en la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” Huánuco Perú, el grado de Maestría en Educación - Gestión y Planeamiento Educativo.

De esta manera inicié mis labores académicas al servicio del alumnado como docente de Educación Religiosa.

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN SEBASTIÁN”  
Como Profesor de Educación Religiosa - nivel secundario (2007)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN IGNACIO DE RECALDE”  
En calidad de docente de la especialidad de Educación Religiosa (2007)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN IGNACIO DE RECALDE”  
Como Profesor en el curso de Religión - nivel secundaria (2008)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”  
Como TUTOR y PROFESOR del área de Religión - Nivel 4°- Secundaria (2009)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”  
Como TUTOR y PROFESOR del área de Religión - Nivel 5°- Secundaria (2010)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”  
Como TUTOR y PROFESOR del área de Religión - Nivel 5°- Primaria (2011)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”  
Como TUTOR y PROFESOR del área de Religión - Nivel 6°- Primaria (2012)

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”  
Como TUTOR y PROFESOR del área de Religión - Nivel 4°- Primaria  
(2013)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”  
Como TUTOR en el 1° grado nivel secundaria (2015)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “ISAAC NEWTON”  
Como DOCENTE (2017)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”  
Como TUTOR del nivel secundaria (2018)
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. “SAN VICENTE DE LA BARQUERA”  
Como TUTOR del nivel secundaria (2019)
- I.E.I - N° 32034 "TÚPAC AMARU II" SAN PEDRO DE CHAULAN -  
HUÁNUCO  
Como DOCENTE del área de Educación Religiosa del nivel secundaria  
(2020)
- I.E.I - N° 32034 "TÚPAC AMARU II" SAN PEDRO DE CHAULAN -  
HUÁNUCO  
Como DOCENTE del área de Educación Religiosa del nivel secundaria  
(2021)



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

Huánuco - Perú

**ESCUELA DE POSTGRADO**Campus Universitario, Pabellón V Block "A" 2do. Piso - Cayhuayna  
Teléfono 514760**ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO**

En el Auditorio de la Escuela de Postgrado de la UNHEVAL, siendo las **10:00hs.**, del día **viernes 09.DICIEMBRE.2016**, ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dra. Amanda OMONTE VILCA  
Mg. Gino DAMAS ESPINOZA  
Mg. Flor AYALA ALVITES

Presidenta  
Secretario  
Vocal

El aspirante al Grado de Maestro en Educación con mención en Gestión y Planeamiento Educativo, Don, **Edgardo Roberto LÓPEZ DÍAZ**.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulado: "**JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA, HUÁNUCO - 2014**".

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación del aspirante a Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- e) Presentación personal
- f) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y Recomendaciones
- g) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente
- h) Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis las observaciones siguientes:

.....  
.....

Obteniendo en consecuencia el Maestría la Nota de... DIECIOCHO ..... ( 18 )

Equivalente a APROBADO ....., por lo que se recomienda PUBLICARSE .....  
(Aprobado ó desaprobado)

Los miembros del Jurado, firman el presente ACTA en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las... 11 a.m. Horas del 09 de Diciembre del 2016.

PRESIDENTA

DNI N° 22734761

SECRETARIO

DNI N° 19956714

VOCAL

DNI N° 06652026



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN



ESCUELA DE POSGRADO

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

**Dr. Amancio Ricardo Rojas Cotrina**

### HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA, HUÁNUCO - 2014**, realizado por el Maestría en Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo **Edgardo Roberto LOPEZ DIAZ**, cuenta con un **índice de similitud del 18%** verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Luego del análisis se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio; por lo expuesto, la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud menor de 20% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 20 de diciembre de 2021.



**Dr. Amancio Ricardo Rojas Cotrina**  
**DIRECTOR DE LA ESCUELA DE POSGRADO**



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**HUÁNUCO – PERÚ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**



**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICA DE POSGRADO**

**1. IDENTIFICACION PERSONAL**

**Apellidos y Nombres:** LÓPEZ DÍAZ, Edgardo Roberto

**DNI:** 10145701

**Correo electrónico:** edmarckdiaz7@gmail.com

**Celular:** 991810605

**Oficina:**

**2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS**

<b>POSGRADO</b>
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: GESTIÓN Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO

**Grado Académico Obtenido**

**MAESTRO**

**Título de la tesis:**

JUEGOS DRAMÁTICOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA, HUÁNUCO - 2014

**Tipo de acceso que autoriza el autor:**

MARCAR	CATEGORIA DE ACCESO	DESCRIPCION DE ACCESO
X	<b>PUBLICO</b>	Es público y accesible el documento a texto completo a cualquier tipo de usuario que consulte el repositorio
	<b>RESTRINGIDO</b>	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo.

Al elegir la opción “publico” a través de la presente autorizo de manera gratuita al repositorio institucional - UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el portal web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

En caso haya marcado la opción “restringida”, por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

.....  
 .....

Asimismo pedimos indicar el periodo de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido:

( ) 1 año                      ( ) 2 años                      ( ) 3 años                      ( ) 4 años

Luego del periodo señalado por usted(es) automáticamente la tesis pasara a ser de acceso público.

Fecha De Firma:

\_\_\_\_\_  
 FIRMA DEL AUTOR