



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juego de roles para fortalecer el clima de aula en estudiantes de una
Institución Educativa, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Timaná Cruz, María Petronila (orcid.org/0000-0002-1960-4256)

ASESOR:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Esta investigación está dedicada a Dios, ya que sin él no hubiese podido culminar mis estudios y lograr mis metas, a mis hijos que con sus palabras de aliento me incentivan cada día a seguir adelante y siempre estuvieron apoyándome y brindándome sus consejos, a mis padres, aunque ya no estén físicamente, siempre me acompañan y los llevo en mi corazón.

María Petronila

Agradecimiento

A la universidad Cesar Vallejo, por brindarnos sus sabias enseñanzas que nos servirán en nuestra carrera profesional, especialmente para nuestros maestros de la Universidad a mi

asesora Irene Merino Flores, quién con sus enseñanzas, nos ha guiado y orientado en el desarrollo de nuestra tesis, por su compromiso, calidad profesional y su apoyo académico incondicional en el desarrollo de esta tesis.

María Petronila

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	18
3.1. Tipo y diseño de investigación	18
3.2. Variables y operacionalización	19
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5. Procedimientos	22
3.6. Método de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	.. 40
REFERENCIAS	. 41
ANEXOS	47

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Estudiantes de 5to grado de primaria</i>	20
Tabla 2 <i>Clima en el aula en el Pre y Post Test</i>	24
Tabla 3 <i>Dimensión Normas de convivencia en el Pre y Post Test</i>	25
Tabla 4 <i>Dimensión relaciones de apoyo de docentes y adultos</i>	26
Tabla 5 <i>Dimensión toma de decisiones en el Pre y Post Test</i>	27
Tabla 6 <i>Pruebas de normalidad</i>	28
Tabla 7. <i>Diferencias significativas entre el programa juego de roles y clima en el aula en estudiantes de quinto grado de primaria</i>	29
Tabla 8. <i>Diferencias significativas entre el programa juego de roles y las normas de convivencia en estudiantes de quinto grado de primaria</i>	30
Tabla 9. <i>Diferencias significativas entre el programa juego de roles y las relaciones de apoyo de docentes y adultos en estudiantes de quinto grado de primaria</i>	31
Tabla 10. <i>Diferencias significativas entre el programa juego de roles y la toma de decisiones en estudiantes de quinto grado de primaria</i>	32
Tabla 11: <i>Operacionalización de las variables</i>	47
Tabla 12: <i>Ficha técnica</i>	49
Tabla 13: <i>Cuestionario</i>	50

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general determinar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento del clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022. Apoyados en la teoría psicosocial de Vygotsky, quien explica la importancia de la buena interacción de los estudiantes y sus pares para un aprendizaje significativo en el aula y mejorar la convivencia del clima escolar. El diseño de estudio fue pre - experimental, de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo; la técnica empleada fue de encuesta y se diseñó un instrumento tipo cuestionario siendo validado por expertos de contenido, obteniendo una confiabilidad de alfa de Cronbach de 0.895; trabajado en un solo grupo de estudio de 25 estudiantes, a quienes se le aplicó un pre test antes de trabajar el programa y un post test después de trabajar el programa en 12 sesiones de aprendizajes. Se concluyó de acuerdo a Z de Wilcoxon -4,003 y un nivel de significancia de $p=0.000$ que existen diferencias significativas luego de aplicar el programa juego de roles y su contribución a mejorar el clima en el aula en estudiantes de quinto grado de primaria.

Palabras Clave: Programa Juego de roles – Clima en el aula – Toma de decisiones – Normas de convivencia.

Abstract

The general objective of the research was to determine the effects that role playing produces in strengthening the climate in the classroom in students of an educational institution, 2022. Supported by Vygotsky's psychosocial theory, who explains the importance of good interaction between students and their peers for meaningful learning in the classroom and improve the coexistence of the school climate. The study design was pre-experimental, of the applied type, with a quantitative approach; The technique used was a survey and a questionnaire-type instrument was designed, being validated by content experts, obtaining a Cronbach's alpha reliability of 0.895; worked in a single study group of 25 students, to whom a pre-test was applied before working on the program and a post-test after working on the program in 12 learning sessions. It was concluded according to Z of Wilconxon - 4,003 and a significance level of $p=0.000$ that there are significant differences after applying the role-play program and its contribution to improving the climate in the classroom in fifth grade students.

Keywords: Role Play Program - Classroom climate - Decision making - Rules of coexistence.

I. INTRODUCCIÓN

El tiempo que duro la pandemia se evidencio en los estudiantes conductas y actitudes disruptivas que generaron problemas de aprendizajes en el aula y un clima escolar negativo. Por ello el clima en el aula tiene como propósito permitir que toda persona se sienta acompañada, segura, querida, tranquila entre los miembros de una comunidad. El formato educacional en todo el globo ha percibido en casi la mayoría de los estudiantes de las instituciones se viene generando actitudes negativas, desde agresiones físicas, así como agresiones verbales, siendo los insultos, golpes y agresiones no permitidas, generando en los estudiantes malestar para la generación de acciones relacionadas a la academia y por lo tanto la no promoción de aprendizajes significativos.

A nivel internacional de acuerdo a las investigaciones dadas por medio de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022) evidencio que el 43% de los niños después de pandemia al regresar a aula mostraron conductas disruptivas que promueven espacios de aprendizajes negativos, 15% con actitudes negativas por aprender, 19% presentaban falta de empatía entre compañeros, 23% empleaban un lenguaje inadecuado para su edad; esto genera que los nuevos modelos educativos después de la pandemia sean propuesto como estrategia de enseñanza el manejo de herramientas efectivas como el uso de actividades lúdicas a través de las cuales los niños y niñas logran adquirir y generar habilidades para promover un clima escolar positivo; siendo el juego y la gamificación actividades que propician fortalecer aspectos socioemocionales en el aula. A ello se agrega también las diversas desigualdades sociales, económicas y geográfica que afectaron la educación virtual y semipresencial.

De acuerdo a los reportes emitidos por la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2022) afirman que los gobiernos a partir de sus políticas educativas trabajadas por los docentes tienen en sus manos las mejores decisiones para afrontar la problemática emocional de un buen clima en el aula desde el desarrollo enseñanza – aprendizaje, cuyos afectos redundan en los infantes de 3 a 5 años de edad. Además, las actividades remotas realizadas en las plataformas virtuales han traído consigo muchas limitaciones y deficiencias en los estudiantes generando

cansancio emocional, y sobre todo la pérdida de actitudes positivas que son esenciales para un clima positivo en el aula. (Castillo, 2020) indicaron que muchos estudiantes de Educación básica presentan dificultades y problemas de interrelaciones personales entre compañeros. “La socialización es la forma por la que las personas, en su desenvolvimiento con un grupo social, adoptan formas de comportarse, adquiriendo saberes básicos para poder tener participación eficiente en la comunidad”.

A nivel nacional la problemática encontrada en la actualidad es como generar estrategias psicopedagógicas que promuevan el fortalecimiento de compartir un espacio en los alumnos de educación básica regular del V ciclo, situación que limita el trabajo de los docentes y genera brechas de manejo de reglas para afrontar situaciones conflictivas que se observan y evidencian en las aulas. En el estudio realizado por Zarate (2020), se evidenció que uno de los problemas encontrados en estudiantes del nivel primario durante la pandemia es la dificultad de interactuar con sus pares por lo que el 65,4% de 40 estudiantes generaban conflictos en el desarrollo de acciones de aprendizajes con sus amigos de aula, a la vez los índices de violencia observados fueron de 34,6% de 27, también afectando el desempeño de sus aprendizajes. De acuerdo a la problemática encontrada en una institución educativa de la región Lambayeque, Bonilla (2019), en su estudio evidenció que el manejo de un buen clima escolar en las aulas se debe a las estrategias de juegos de roles en la que el profesor ejemplifica con situaciones de su contexto actividades significativas.

A nivel institucional, lugar en donde se realizó el estudio se pudo evidenciar situaciones negativas de conductas en los estudiantes que alteran el buen clima en el aula como son agresiones físicas (golpes, bofetadas, empujones, jalones de cabello y juego brusco) y verbales (Insultos, palabras soeces, burlas y amenazas); así mismo se evidencia la falta de compañerismo, la poca práctica del trabajo cooperativo, no se practica la solidaridad entre compañeros, se puede evidenciar que no existe el trabajo en equipo. Siendo dispensable que por medio de la estrategia de juego de roles con sus tres dimensiones contribuyan a mejorar la problemática encontrada en la variable clima en el aula; involucrando no solo estudiantes, sino, también a padres y madres de familias. A partir de la problemática

encontrada en la Institución Educativa N°14904 se formula el problema general ¿Cuál es el efecto del juego de roles en el fortalecimiento del clima en el aula en los estudiantes de una institución educativa, 2022?, teniendo en cuenta las dimensiones de la variable dependiente se formulan los problemas específicos ¿Qué efectos produce el juego de roles en el fortalecimiento en las normas de convivencias en estudiantes de una institución educativa, 2022?; ¿Qué efectos produce el juego de roles en el fortalecimiento de las relaciones de apoyo de docentes y adultos en estudiantes de una institución educativa, 2022?; ¿Qué efectos produce el juego de roles en el fortalecimiento de la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022?

La investigación tiene como justificación el logro de la relevancia teórica, apoyándose en las teorías del constructivismo de Jean Piaget, aportando actividades para el logro de habilidades socioemocionales que promuevan un clima escolar positivo, en evidencia que al culminar el estudio se logrará ordenar la información para que sea de utilidad para otros maestros en su tarea pedagógica verificando que la técnica del juego de roles ayudara a mejora las habilidades conductuales en el aula; presenta una relevancia social sirviendo de apoyo al trabajo docente en mejora de conductas negativas y un clima escolar positivo en la comunidad educativa; presenta una relevancia práctica que servirá de apoyo al docente porque a partir de las estrategias del juego de roles se generaran situaciones significativas para el manejo de conductas positivas y espacios de socialización entre sus pares; presenta una relevancia metodológica por cuando se trabajara con estrategias de juego de roles en 12 sesiones (talleres teórico - práctico), que permita mejorar las dimensiones observadas en la variable dependiente clima en el aula. Como técnica se trabajó con una encuesta y de instrumento se utilizó un cuestionario, el cual se realizará un pretest y postest a la muestra de estudio. Dichos instrumentos serán validados por juicios de tres expertos y la confiabilidad se determinará utilizando el método alfa de Cronbach a una muestra piloto de 15 sujetos.

A partir de la problemática se formuló el objetivo general es: Determinar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento del clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022; Teniendo en cuenta los problemas

específicos se formularon los objetivos específicos: Identificar el efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento de las normas de convivencia en estudiantes de una institución educativa, 2022; Demostrar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento de las relaciones de apoyo de docentes y adultos en estudiantes de una institución educativa, 2022; Determinar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento de la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022. Se plantea la hipótesis general: El juego de roles contribuye a fortalecer significativamente el clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022. Siendo las hipótesis específicas las siguientes: El juego de roles fortalecen significativamente las normas de convivencia en estudiantes de una institución educativa, 2022; Los juegos de roles fortalecen significativamente las relaciones de apoyo de docentes y adultos del clima en estudiantes de una institución educativa, 2022. Los juegos de roles fortalecen significativamente la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En el estudio de las variables Juego de roles y clima escolar han considerado los siguientes antecedentes internacionales: Castro et al. (2020) Con el artículo científico cuyo objetivo general es aplicar el juego de roles para el mejoramiento de la comprensión lectora, en cuanto al método de estudio fue cuasi experimental. Los resultados del pretest muestran una tasa muy baja en la respuesta de casi siempre tiene el 22.2%, en a veces un 33.3% y con un 44.4% en nunca; para el post-test se evidencia un aumento de 55.6% en siempre, mostrando una disminución del 27.8% para la respuesta de a veces y es notable que la tasa bajo en un 16.7% para la respuesta de nunca Asimismo, el índice debido a la prueba t (0.000) se orienta a una variante elevadamente significativa cuando se trata de la fluidez lectora de los estudiantes. Concluyendo que se visualizan variantes significativas para la comprensión lectora, donde al aplicar los juegos de roles, genera comportamientos emocionantes, creativos y disciplinados en los alumnos, por lo que los maestros deben estar preparados a transformar y saber variados métodos que sean de soporte a la aplicación de esta área.

Según Rodríguez et al (2020) En su estudio internacional planteo como propósito determinar la influencia del juego de roles en las habilidades sociales de 79 estudiantes de la especialidad de Educación Intercultural. El cuantitativo-cuasi-experimental se aplicó la metodología. El instrumento fue el GOLDSTEIN et al. (1980), adaptado por Tomas en 1993. Los resultados inferenciales mostraron una diferencia significativa al final de la intervención, el cual evidencia la influencia de las técnicas de juegos de roles a diferentes habilidades sociales y la importancia de utilizar la metodología activa en el habitud de la academia. Concluye de acuerdo a la estadística inferencial U de Mann Whitney que existe diferencias significativas entre las dos variables de estudio, a la vez el juego de roles influye positivamente en las interacciones sociales, trabajo en equipo y toma de decisiones.

Palacios (2019), Indica en la investigación que realizo, el propósito general que es: Determinar qué relación hay entre las dos variables. Su estudio fue descriptivo-interpretativo tiene una muestra de 50 niños. También se utilizó dos métodos de búsqueda para los resultados, el inferencial y el descriptivo. En cuanto al método descriptivo se encontró que un 40% (20) de los alumnos tenían un buen ambiente

en la clase y las prácticas de valor se encontraban en un nivel logrado. En virtud a esto, se sugiere seguir reforzando valores a través de actividades lúdicas que enganchen a los alumnos de forma espontánea y natural. En cuanto al análisis de los hallazgos, alcanzó un coeficiente de $p = 0,000$, además obtuvo un valor de $Rho = 0,887$, lo cual confirma un impacto significativo, directo y alto de los sextos en la ética social y las prácticas valorativas de la escuela. Se concluye que la institución Primaria ubicada en Quevedo – Ecuador acepta la hipótesis alternativa y rechaza la hipótesis nula.

Cueva y Servigon (2019) En su artículo científico planteo como objetivo principal desarrollar un programa de juegos de rol para reducir un nivel alto de agresión entre los alumnos de la escuela primaria general. Su estudio fue de tipo básica. Obteniendo como resultados de acuerdo a la Escala de Observación del Habla Inapropiada, el 88,5% dijo que siempre insultaba a sus compañeros, el 8,5% decía que a veces lo hacía y el 2,8% decía que nunca insultaba a sus compañeros. Concluyendo que al aplicar un programa de juego de roles como propuesta reduce los elevados niveles de agresividad en los aprendices.

De acuerdo a Simoes y Candal (2019), en el presente estudio consideró como propósito general: Analizar los juegos de roles y la constitución social de los alumnos en un contexto de educación infantil, en cuanto a la metodología se trabajó con un diseño no experimental y con un enfoque cualitativo, cuya población fue de diez estudiantes. Los resultados arrojaron que, los niños en sus juegos y en otros hechos tienen una actividad agilizada, siendo personajes principales de una sociedad, edificando sus particularidades en función de la interacción dada con los pares, a menudo y con fuerza. Concluyendo que la forma idónea para socializar a los infantes es que el maestro se involucre en la dinámica, es decir, interaccionando en los juegos, de acuerdo al autor, los juegos y las actividades lúdicas estructuran el proceso de socialización del infante, de la misma forma que todas las acciones vividas.

Granados y Jiménez (2019) menciona en el artículo el propósito principal de analizar la importancia de los juegos de roles en la socialización escolar de los niños, y su método es un enfoque híbrido cuasi-diseño. 52 participantes fueron estudiados experimentalmente. El resultado fue que el 46% de los participantes

no tenían suficiente; La comunicación entre compañeros en el pretest y el intercambio de resultados en el postest debería ser buena para el 57% de las personas Comunicación. Del mismo modo, un 61% controla la furia de ese modo evita hacer perjuicio. Como conclusión el juego de rol llevado a cabo en las instituciones educativas tuvieron un efecto positivo en la socialización y convivencia de los alumnos, lo que incrementó la competencia de los niños en el entorno que les rodea.

A nivel nacional Del Castillo (2022) En su artículo planteo como objetivo principal desarrollar un programa de juego de roles para reducir un nivel alto de agresión entre alumnos de la escuela primaria general. Como método de investigación deductivo con un nivel sociocrítico de positivismo; Los resultados muestran que el 62,8% dice que nunca ha sido amenazado por la escuela, el 8,5% dice que a veces pasa, y el 88,5% dice que siempre están amenazados dentro o fuera de la escuela. Debido a los resultados se concluye que los juegos de rol fomentan actitudes positivas en los estudiantes con altos índices de agresividad.

Rojas Luna y Santa Cruz (2021) En su estudio explico como objetivo principal determinar la evidencia de validez del Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva (CAPI-A) para la muestra se tomó en consideración escolares peruanos (N= 528) de 12 a 18 años. El cuestionario estaba conformado con 24 ítems en la escala de Likert con 5 puntos. Se encontró evidencia de validez de contenido ($\alpha > 0.70$), como estructura interna, se comprobó el modelo bidimensional probado con los índices de ajuste adecuados ($\chi^2/gf = 4.27$, RSMEA = 0.064 S-RMR = 0.056, CFI = 0.96, TLI = 0.95; $\lambda > 0.35$); asimismo, se encontró la correlación entre las dimensiones del Cuestionario de Agresividad Proactiva y Reactiva ($r > ,0.30$); por último, la confiabilidad se determinó por consistencia interna con el coeficiente Omega ($\omega > 0.70$) y estabilidad temporal (test-retest > 0.70). Concluyendo que el Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva muestra evidencias correctas en cuanto a la validez y confiabilidad de la muestra de los participantes. Se sugiere obtener nuevos datos psicológicos en otros contextos.

Otro estudio correspondiente a Cárdenas (2020), considera como propósito principal determinar si los juegos de roles mejorarán las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años. La metodología se desarrolla mediante el diseño cuasi

experimental, con un enfoque cuantitativo, cuenta con una población objeto de estudio de 72 participantes. Entre los resultados reflejados, para el pretest el 80% de los alumnos mostraron dificultades para relacionarse con sus compañeros, sin embargo, al utilizar las estrategias para el post test, se obtuvo un 89% de los niños ha mejorado la forma en que se expresa y se comunica con sus amigos. En conclusión, se ha establecido que el juego de roles creado por el maestro es un factor importante en la interacción de los niños pequeños, en tal sentido, es de suma relevancia agregar programas de acciones para mejorar las conexiones entre los estudiantes para obtener un mejor desarrollo en las materias propuestas.

Baltazar (2018) En su investigación menciona el propósito principal de determinar la relación entre el ambiente escolar y el rendimiento académico del Área de Comunicación Integral. El método de investigación que se utilizó es cuantitativo, es de tipo aplicada, en cuanto al diseño es no experimental, transversal y el estudio es descriptivo correlacional. El grupo de estudio estuvo formado por 53 alumnos. La técnica que se utilizó fue la encuesta y el instrumento un cuestionario con la escala de Likert e informe de evaluación. La validez realizada por los expertos es de 88% y el nivel de fiabilidad con el Alfa de Cronbach es de 0,97. En cuanto a los resultados indican que la relación entre el ambiente escolar y el rendimiento académico del área de comunicación integral se acepta con un 79,2%. El coeficiente de correlación Rho de Spearman es de 0,91; resalta que existe una correlación positiva entre el ambiente escolar y el rendimiento académico del área de comunicación integral. Incluyendo. En conclusión, debido a que el nivel de significancia es menor a 0.05 ($0,000 < 0,05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; por lo tanto, existen estadísticas que confirman que el ambiente escolar se relaciona significativamente con el rendimiento académico del Área de Comunicación Integral de los estudiantes de primaria.

Miranda (2017) en su estudio planteo como objetivo principal determinar el uso de talleres de los juegos de roles para promover el desarrollo del liderazgo en los alumnos de cuarto grado. Su método de investigación es la pre-experimentación. Este tipo de diseño se caracteriza por experimentos (propuestas didácticas) que se aplican a un grupo. Los resultados obtenidos mostraron que la media aritmética obtenida fue de 7,62. En función de los lineamientos propuestos

por el Ministerio del Interior, el promedio se encuentra dentro de límites no confirmados o comienza con decimales. Se concluyó que la aplicación de nuestras recomendaciones fue efectiva, teniendo en cuenta los resultados del post-test, los cuales difirieron significativamente del pretest: 64% con un alto nivel, 36% con un nivel medio y ningún estudiante en ninguna. Clase baja.

Herrera et al. (2017) en su investigación planteo como objetivo principal Aplicar el juego de roles para desarrollar el valor del respeto en los alumnos del 4to grado del nivel primario. El método de estudio fue básico, de tipo acción participativa. La población y muestra es no pirobalística por 57 estudiantes de nivel primario; se trabajó con la técnica de campo, el instrumento trabajado es diario de campo y lista de cotejo. Los resultados obtenidos, concluyen que El juego de roles resalta la generación del respeto, en vista que en cada clase se vio reflejado, y en apoyo al instrumento aplicado, como la lista de cotejo, se verificaron mejoras en la planificación de clase en virtud de las correctas actitudes del respeto en los infantes del 4to de primaria.

Herradora (2021) en su estudio realizado a estudiantes de básica encuentra porcentajes elevados relacionados al juego de roles como estrategia de enseñanza - aprendizaje donde un 40% aplica el juego de roles como medio de entretenimiento, 20% como medio de diversión, un 20% en el juego ayuda a tu cuerpo a estar saludable y el 20% para aprender nuevas cosas. En relación así el docente promueve una convivencia adecuada en el aula por medio del juego de roles se evidencio en sus resultados que un 60% mencionan que desarrollan el mismo juego todos los días, otro 20% que los juegos son divertidos. De tal forma, a la interrogante a qué hora juegan, respondieron: 20% al comienzo de la clase y el 80% dicen que juegan durante el descanso.

En la investigación realizada por Domínguez (2020) mantiene que los juegos de roles es una técnica de gran utilidad para generar la interacción social y agregar saberes en función de un dominio acertado del clima escolar en el ágora; del mismo modo, la investigación, aplicada a entornos rurales y urbanos, ha demostrado que los problemas a los que se enfrentan los niños a la hora de participar en juegos, como la imitación de roles, alcanzan el 65%; También se observaron problemas en

la formación de grupos en el 65%, alrededor del 80% basados en la implementación de reglas de clase que afectan el curso de su desarrollo social.

En su estudio realizado por Martin (2020) explica la teoría de Lev Vygotsky, que sustenta el juego de roles como un requisito indispensable para la proliferación de la interacción social, donde el juego fortalece las habilidades sociales de los niños, a través de diferentes actividades como estrategias del juego de roles como representaciones simbólicas en la generación de determinadas acciones, convirtiendo así la imaginación en una práctica real, como señalaba Vygotsky, que los niños deben ser efectivos en cada una de sus acciones y actuar de manera independiente. Asimismo, los estudiantes son ayudados por la toma de decisiones y el juego de roles, con eso desarrollan un pensamiento social, lo que les posibilita influir en la superación del egocentrismo de los niños.

Desde el estudio de la psicopedagogía el Role-playing, es una estrategia pedagógica interactiva y eficiente para conseguir un ambiente positivo en el aula, así como promueve conocimiento significativo obteniendo que los alumnos se inserten, se conecten y analicen los papeles que les corresponde.

Es una estrategia de acciones cooperativas, donde se evidencia la creación de los alumnos (Domènech, 2022).

Villafuerte y Rojas (2018) indicaron que se evidencian estrategias que son de soporte al procedimiento de obtener conocimientos sociales en el aula y, una de las mencionadas es el Role Play que orienta a reconfortar el aprendizaje significativo para una buena convivencia debido a las gestiones que se aplican en su interior con la representatividad de algunos sujetos.

Muchos psicopedagogos en sus estudios consideran al juego de roles como técnica incentivadora, que se inició a términos de los años 60, y se dio en Estados Unidos con una nueva concepción de juego, específicamente, le corresponde al docente de sociología del Boston College William A. Gamson, creador en 1966 del SimSoc (Simulated Society), juegos utilizados en academias y diversos grupos para difundir diferentes puntos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación. Este juego no tiene fichas, ni tableros, ni siquiera reglas estrictas; Se basa únicamente en la interpretación, el diálogo, la imaginación y los objetivos

organizativos y la aventura. Este diseño tenía sentido hasta que se publicó Dungeons & Dragons en 1974, basado en mecánicas estratégicas de entretenimiento (wargames), insertando factores de alucinación heroica. Sus autores, no obstante, llegaron a difundirlo con sus propios recursos en vista que ni una casa editorial sentía confianza en que lograría récord de venta con presumido logro. De esta forma singular de juegos se le denominó «juego de rol», del constructo francés *role*, que significa «papel» orientado al personaje que interpreta un actor (Martin, 2020).

Otra de la Teoría en la cual se sustenta el Role Player es la psicogenética de Gian Piaget, donde enlaza los momentos de desarrollo físico del niño quien aprende por medio del juego, de tal forma que inventa estilos particulares para desenvolverse en su forma de crecimiento, lo que trae consigo una transformación enfocada en lograr saberes nuevos en el principiante; también destaca en su Teoría sobre la representación cultural Bruney y Garvey (1997) En sus estudios sostienen que cuando los infantes ejercitan su habilidad lúdica consiguen el escenario a favor para inventar estilos significativos de conductas y afecto que se desarrollan en el espacio donde se insertan. Su contexto ofrece al niño las potencialidades para genera habilidades personales en virtud de aplicar una acción lúdica haciendo que toda acción sea divertida para este.

Según Martin (2022) en su estudio define los juegos de roles como “Unas estrategias didácticas que accede entrometerse en el grupo y al mismo tiempo precaver ciertos comportamientos de peligro es el juego de rol”. Significando que toda actividad didáctica con metodologías activas – participativas. Permiten generar en los estudiantes aprendizajes significativos (Conductas positivas.)

A continuación, se explica las dimensiones que destacan los juegos de roles: Motivación, preparación de la dramatización, dramatización y debate. En la primera dimensión, el propósito de cada aspecto es crear un momento de confianza e intervención en el aula donde todos los estudiantes exploren el problema y lo acepten como un tema interesante (Martín, 2020). En la segunda dimensión, en esta etapa el facilitador ayuda a brindar información precisa para la recreación, indicando cuál fue la situación problemática, qué personajes intervinieron y qué escenas o situaciones específicas fueron dramatizadas. Para lograr el objetivo, se

dirige un breve ensayo, que describe el problema en detalle. Después de que se resolvieron los detalles, se pidió a los voluntarios que se hicieran pasar por diferentes personajes, alentando a los estudiantes a que se ofrecieran como voluntarios para colaborar. Es importante asumir un papel diferente al individual con el propósito de que los estudiantes se vean forzados a tener pruebas diferentes a los suyos y ponerse en el lugar del otro. Seguidamente, los «actores» salen del salón de clase y se divierten de un lapso de tiempo para mentalizar su papel. De ameritar el caso, el maestro entregará a cada actor un papel donde estructuren las características esenciales de su personalidad. Mientras, el maestro anuncia al grupo de la sesión que realice el rol de observadores, detallando la naturaleza de sus evaluaciones en el análisis de personificación, y luego los argumentadores (Martín, 2020).

Para la tercera dimensión, en esta fase los actores intentan admitir su rol acercándose a los hechos y supeditándose para obtener soporte clasificado hace que su ubicación sea confiable. Teniendo en cuenta que el guion entre los diferentes personajes no está preparado de antemano, la impronta y la expresión interna del personaje requiere mucho esfuerzo de cada persona, esto no es discutible por mucho tiempo. Por lo tanto, tan pronto como haya suficientes consultores, se completará la traducción. Sabiendo que el entorno físico permite o dificulta el visionado de la escena, es beneficioso que el grupo de espectadores se sitúe de forma que pueda oír y visualizar perfectamente a los diferentes actores. (Martín, 2020).

En cuanto a la cuarta dimensión, en esta etapa, se analizan y evalúan los diversos elementos de los eventos escenificados: el problema, qué emociones están involucradas, qué relaciones, qué decisiones son más exitosas. Para facilitar y acelerar el debate, es necesario seguir las reglas. Usando un estudio de caso como ejemplo, la discusión puede comenzar con los artistas dando una breve presentación de su experiencia, seguida por la audiencia comentando sus puntos de vista sobre la obra. (Martín, 2020).

Respecto a los constructos en relación con el juego de rol cambiante, tiene diversas conceptualizaciones, de las cuales lo consideramos una de las actividades básicas de los infantes en edad preescolar, ya que influye en el proceso social de los pares,

especialmente en su autonomía. Una inversión importante, porque este juego está examinado y guiado de forma autónoma, es decir, controlado por los mencionados, por lo que potencia sus habilidades. Fomente el desarrollo de formas creativas e imaginativas, permitiéndoles interactuar entre sí y respetar sus roles específicos para aprender (Villanueva y Bonilla, 2018).

Según Cobo y Valdivia (2017) el juego de roles se define como un método que logra que las personas interesadas comprendan sus propias actitudes y de las del grupo de su entorno donde ellos asumen un rol de personaje. En ese mismo sentido, reconoce nuevas maneras de patrones conductuales y razonamientos explayando capacidades con su propia persona y capacidades lingüísticas que le da acceso a enviar un mensaje. Además, inventan habilidades profesionales y académicas propias de la carrera o desarrollo de carrera que persiguen (Kingdon, 2018). Finalmente, promueve la promoción de nuevos conocimientos para su aplicación en campos especializados (Arnott et al., 2020).

McGlynn y Mogyorodi (2018), sugieren las oportunidades de los juegos de rol pueden ayudar a los estudiantes. Asume y representa diferentes roles según el contexto o la situación real de la profesión o de la vida cotidiana, que se pueden señalar en el mundo académico, así como se crea como una herramienta didáctica para involucrar a los alumnos en la sociedad, dándoles paso a construir sus propios conceptos en función a los contextos que les bordea, cuanto más elevado sea la interacción del infante con sus logros o logros, determinará que el procedimiento de aprendizaje del discente será más eficaz y eficiente.

Según Nina (2017), el juego de roles incluye cuatro aspectos, de los cuales los más destacados son los aspectos de motivación, preparación para el drama, teatro y debate. La estimulación son los incentivos que promueven a un ser humano a desarrollar actos e insistir sobre ellos para lograrlos. Este concepto está en plena relación con la voluntad e interés. La motivación exige puntualmente que exista una falencia que puede darse o ser el mismo placer. Así mismo, es la conexión que conlleva a sentir satisfacción por una necesidad o beneficio, o bien, a dejar de hacerlo (Polo, 2019).

Cabe destacar que, del estudio planteado por Polo, la motivación se puede dar debido a elementos internos y externos. Los primeros se desentran del comprender individual del contexto y los segundos provienen de la estimulación externa de ciertos elementos. Los primeros consecuentemente tienden a permanecer en el tiempo y el efecto de los segundos es más corto.

Se debe tener en cuenta que los participantes ya cuentan con incentivos en el instante en que comienzan a jugar, el suigéneris parte del momento en que juega al rol, ya hace una acción que les encanta. En efecto, la motivación interna a priori se asume en todos los protagonistas: jugar a rol. (Gamarra, 2020).

Sin embargo, en todo existen variados grados de incentivar en el momento de ejecutar una acción y pese a que hay participantes a los que sencillamente jugar ya los lleva a elevados grados de estímulos habrá algunos a los que no tanto. Aquí entran los elementos internos y externos. Gamarra (2020) en el estudio de la dimensión preparación de la dramatización concede que los jugadores su forma de visualizar, sentir o comportarse en el contexto. Es una estrategia grande que tiene resultados positivos, mas aun cuando los seres humanos mantengan poca capacidad interpretativa. Es factible para demostrar los hechos previo y pos a una experiencia realizada, tener representación de un procedimiento, esclarecer una forma de comportarse ante una situación, detallar estilos antiguos, actuales o anhelados a futuro de desempeño (Quintero, 2020).

En la dimensión dramatización "el juego de roles, genera en los alumnos habilidades de comunicación, empatía y asumir roles que promueven un clima escolar favorable entre los sujetos que interactúan. Por ello el docente debe utilizar estrategias asertivas que potencialicen su autoestima y autonomía personal" (Rodríguez, 2022).

En la dimensión debate se resalta porque representa al procedimiento de feedback que dará paso a los jugadores a otorgar sus expresiones sobre la interpretación que han realizado los discentes, en el mismo sentido, se implementará un proceso de evaluación que incluya indicadores para evaluar las diferentes habilidades de los infantes (Vásquez, 2022).

Para el estudio de la variable clima en el aula se fundamentan las teorías de Nielsen y Rick (1974) sostienen que la mayor parte de los estudios sobre clima o entorno social se basan en el modelo “interaccionista” desarrollado por Kurt Lewin, el cual se aplica a diferentes organizaciones con el objetivo de entender y entender las relaciones de las personas con e interacciones con diferentes estructuras sociales y resultados. Los principios del modelo interaccionista se aplican en personas que participan activa y conscientemente. El comportamiento de un individuo es el resultado de factores cognitivos y motivacionales, en constante interacción consigo mismo, con los demás y con los demás. El entorno es uno de esos modelos interaccionistas diseñado para evaluar las complejas relaciones entre individuos, hechos y hallazgos personales.

En el estudio por las teorías del clima en el aula destaca el aporte de Cabanillas (2008), quien en su investigación alude que “El clima de la sesión de clase es el espacio que abarca a la tarea insertando a los maestros, a los discentes, estudiantes, directores, padres de familia, además a los actores educativos sociales, partiendo de ello la teoría socioemocional planteada por Henry Wallon (1999). Donde establece en su estudio que el ser humano siempre entra en contacto con el mundo circundante (Biológico, social o cultural); afirmando que el niño es por ende un ser social desde que nace y que mientras interactúa con los demás desarrolla habilidades de control y manejo de emociones. Propone la conciencia como esencia del progreso intelectual y que va construyendo socialmente, denominándolo simbiosis afectiva. Para Wallon el individuo genera actitudes positivas de buena convivencia en el aula a partir de la comunicación y estados afectivos positivos.

De acuerdo a la variable clima escolar mencionan las dimensiones como son normas de convivencia, donde Iani (2018) explica que las buenas prácticas de valores, contribuye a una buena convivencia sin violencia, un clima de armonía, que no afecten directamente la calidad de vida en la escuela.

En la dimensión relaciones de apoyo de docentes y adultos Santoyo (2019) considera que la formación en valores y principios desde casa promueve que como adultos guemos la formación de los estudiantes e hijos, a la vez que los docentes deben promover desde su práctica profesional el buen trato del estudiantes

fortalecer las buenas relaciones de convivencia a través de estrategias de aprendizajes y en la dimensión toma de decisiones Kohlberg (1999) explica que los docentes son promotores del trabajo cooperativo en los estudiantes desde las responsabilidades y tareas asignadas en cada grupo, cabe resaltar que el liderazgo se ve fortalecido desde las responsabilidades asignadas y culminadas por los estudiantes.

Las hipótesis sobre el entorno del aula se basan en Piaget (teoría cognitiva) y Vygotsky (teoría sociocultural). En cuanto al ciclo de adquisición en contenidos del discente se establece de suma relevancia las relaciones entre los actores educativos como, docente-discente y alumno-alumno quienes integran el crecimiento de un clima de salón a favor o no a favor, lo que significa que es un asunto de seres humanos, si es que estos desarrollan tareas eficientes por consecuencia se conseguirá un ambiente agradable. Rodríguez (2015) considera que para Piaget y Vygotsky el conocimiento se crea, moldea y construye en las relaciones de los sujetos con el entorno social y físico. Para el campo educacional, los discentes adquieren conocimientos de las enseñanzas de su docente, de las experiencias con sus compañeros en aula y fuera de ella, la forma de expresión, las interacciones sociales, el liderazgo, autoestima, trabajo colaborativo, actitudes y valores como la solidaridad, la perseverancia, la responsabilidad, el respeto mutuo, la tolerancia, la cooperación, están en el centro del salón, todas estas acciones edifican la integración formación del discente. En conclusión, el contexto del ambiente de clase, el aula proporciona el desarrollo, la maduración, las interacciones experienciales, emocionales y sociales que permiten a los estudiantes aprender.

Otra de las teorías que destacan en el estudio de la variable clima en el aula es la Psicosocial de Erikson quien propone en su estudio ocho crisis que se producen en el desarrollo. La confianza versus la desconfianza, la autonomía versus la vergüenza.

En la estimación del clima en el salón de clase una de las herramientas que se puede aplicar es la Escala de percepción del Clima y del funcionamiento del centro (EPCFC), creada por Oliva et al en el año 2009, el instrumento contiene 22 ítems, donde se puede medir seis dimensiones que son: "Cohesión.- se orienta a toma

libre de decisiones en la institución educativa; Convivencia.- Es el nivel en el que la docente distingue el clima, teniendo pendiente el fiel cumplimiento de las normas y de seguridad; Empoderamiento.- enfoca la perspectiva que tiene la plana docente sobre la incidencia de los estudiantes en la vida institucional, lo que se orienta al compromiso de los docentes.- Es la magnitud en la cual se deja al descubierto el nivel de compromiso o implicación de la plana docente en virtud a la institución educativa; Metas educativas.- consiste en la visión de los docentes hacia los objetivos planteados; Vinculación.- Se orienta a la evaluación de las emociones que engloban a la institución” (Peñalva et al, 2015, p.14).

En el estudio de las dimensiones se presta atención a las reglas de convivencia en el aula, el apoyo a las relaciones entre maestros y padres y la participación de los estudiantes en las aulas. (Cabanillas, 2015).

Espadero & Vilches (2018) plantean que las normas de convivencia se desarrollan y se adquieren en el seno familiar y en el colegio, siendo habilidades para generar una convivencia armoniosa, debiendo los docentes promover competencias sociales que ayuden al estudiante adaptarse en la escuela a diversos contextos demostrando promover actividades para mejorar la convivencia.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio centro su estudio según su propósito en la solución de un problema siendo así aplicada, de acuerdo al estudio de la variable principal clima de aula, y considerando las condiciones y su influencia en mejorar los aprendizajes, se desarrolló el estudio de manera sistemática para aportar al conocimiento científico.

De acuerdo a su naturaleza fue cuantitativa establecido la relación de causalidad buscando una explicación del objeto de estudio sobre muestras representativas. Predominando el método hipotético deductivo. Fuentes et al. (2020) argumentan que el enfoque cuantitativo prioriza información sobre la muestra de estudio de las variables, dimensiones e indicadores que deberían ser teóricos.

Se trabajó en una secuencia o periodo es de tipo longitudinal o diacrónica, estudiando dos variables en un periodo con distintos momentos mediante la observación repetida, permitiendo manejar variables en un tiempo determinado de relación causa-efecto.

Para el presente estudio el diseño es pre experimental, el cual se logró trabajar solo con el grupo experimento (población y muestra); aplicando un estímulo sesiones juegos de roles con una prueba pre test y post test. Para Sampieri y Hernández, (2020) las investigaciones con diseños pre experimentales se administra estímulo, a la vez no se puede establecer la causalidad.

Esquema del estudio pre – experimental

Grupo	Pre-test	Experto	Post-test
G	O1	X	O2

Donde:

G= Grupo experimental

O1=Pretest

X= Estrategias del Juego de roles revisarlo no es el diseño de tipo experimental

O2= Postest

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Juego de roles

Definición conceptual: Se define como la “Una estrategia didáctica que da acceso a controlar sobre el quipo y al mismo tiempo prever algunos comportamientos de alto riesgo en el juego de rol” (Martín, 2020).

Definición operacional: La variable juego de roles se evalúa a través del desarrollo e implementación de un programa de juego de roles conteniendo las dimensiones motivación, preparación de la dramatización, dramatización y debate, que serán realizadas a lo largo de doce sesiones de capacitación.

Dimensiones: Cuenta con 4 dimensiones: Motivación, preparación para la dramatización, dramatización y debate.

Indicadores: Clima de confianza, examinar el problema, representación, personificación, personalidad, Asumir roles, interpretación, situación física, integración de los elementos, facilitación del debate y exposición de actores.

Escala: Programa de estrategias Juego de roles

Variable Dependiente: Clima en el Aula

Definición conceptual: Cabanillas (2008) Define “Es el entorno que enfoca a la praxis insertando a los docentes, discentes, directores, papas y familia, así mismo la comunidad educativa”.

Definición operacional: Esta variable se medirá mediante la aplicación de un cuestionario tipo test (pre y post test), conteniendo las dimensiones normas de convivencia, relaciones de apoyo de docentes y adultos, toma de decisiones a los estudiantes.

Dimensiones: Normas de convivencia, relaciones de apoyo de docentes y adultos, toma de decisiones.

Indicadores: Participación activa en elaboración de normas de convivencia, Padres de familia que orientan en el desarrollo integral de construcción de personalidad de sus hijos, docentes comprometidos en el cuidado integral de los estudiantes, docentes que generan espacios de respeto para un buen aprendizaje,

docentes que promueven actitudes de autocuidado e integridad personal en los estudiantes, Participa activamente en la toma de decisiones para elegir a los representantes escolares, opino en las Asambleas de aula.

Escala: Cuantitativa ordinal 1: Siempre; 2: Casi siempre; Casi nunca: 3: Nunca y en la escala cualitativa según **niveles:** Alto, Medio, Bajo

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población: Para (Fuentes et al., 2020) es “un estudio poblacional que es una colección de estudios que buscan resumir resultados que comparten una característica común” (pág. 63).

El estudio cuenta con una población de 25 estudiantes de ambos sexos, conformada por trece (13) niñas y doce (12) niños. Los criterios de exclusión fueron estudiantes que no participan y han sido retirados de la Institución y de acuerdo con los criterios de inclusión, solo los estudiantes que cursan el quinto grado participaron en el estudio, por tal motivo los estudiantes de quinto fueron seleccionados para estar en el grupo de control y el grupo experimental.

Tabla 1 *Estudiantes de 5to grado de primaria*

Grado/ sección	Integrantes				N° de estudiantes	
	Varones		Mujeres			
Sexto						
Sección única	Fa	%	Fa	%		
	12	48.0	13	62.0	25	100.0%
Total	12	48.0	13	62.0	25	100.0%

Nota. Nómina de matrícula, 2022

Muestra: Una muestra es un subconjunto de una población que contiene unidades o elementos que serán estudiados y evaluados por sus características para obtener información relevante y confiable (Fuentes et al., 2020). Debido al número reducido, se trabajó con 25 alumnos del grado 5 de primaria.

Muestreo: es no probabilístico, puesto que se seleccionaron a todos los 25 alumnos del 5° grado de primaria.

Para Córdova (2009) las muestras no probabilísticas son a elección del investigador y esto no depende de la probabilidad sino de razones relacionadas con la naturaleza y el contexto de la investigación.

Unidad de Análisis: como unidad de análisis se consideraron a todos los participantes varones y mujeres pertenecientes al mismo nivel y ciclo.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica y los instrumentos ayudan al investigador a recolectar datos de manera oportuna (Fuentes et al., (2020). La técnica de investigación se refiere a un conjunto de reglas y procedimientos llevados a cabo de manera sistemática o metodológica para ayudar a los investigadores a recopilar información sobre las variables estudiadas.

La presente investigación se desarrolló empleando la encuesta, que fue estructurada y permitió reunir datos a través del instrumento compuesto por múltiples opciones.

Por su parte, el instrumento empleado fue un cuestionario tipo test (pre – pos test) que fue adaptado de los autores Moos y Triket, que permitió encontrar las escalas de acuerdo a las dimensiones del clima de aula. Según los estudios realizados por Moos y Triket (1979) indican que la validez de contenido y recurrente la realizaron 3 jueces expertos quienes dieron por aprobado el instrumento. Se trabajó con la confiabilidad del alfa de Cronbach, obteniendo una fiabilidad de 0.891, lo cual, significa que el instrumento es fiable y puede ser aplicado en el estudio.

En el diseño del instrumento para el recojo de información se adaptó de acuerdo a las variables, dimensiones e indicadores; trabajadas en la investigación realizada por Fernández Pérez (2021).

En cuanto a la variable independiente juego de roles se elaboró un programa de actividades para mejorar el ambiente escolar de los estudiantes de quinto grado de primaria. Trabajando metodologías activas de participación y colaboración, desarrollado en 12 sesiones de aprendizaje. Permitiendo en cada una de sus

actividades estimular al estudiante el trabajo en equipo, reconozca las distintas formas de pensar y actuar, así mismo propiciar las normas de convivencia, empatía y comunicación positiva.

3.5. Procedimientos

Los procedimientos se han combinado en una colección de fuentes bibliográficas como libros, revistas científicas, sitios web y otras fuentes para desarrollar un marco teórico. El siguiente paso es enviar una carta formal a la I.E. solicitando los accesos para evaluar la población, específicamente, la muestra, y recolección de datos para obtener resultados. La base de datos recopilada está organizada en una data del programa SPSS. Se procedió a elaborar cuadros de resultados, conclusiones y recomendaciones del estudio.

3.6. Método de análisis de datos

Para que los datos fueran analizados se trabajó con la estadística descriptiva e inferencial, permitiendo observar los niveles de logros alcanzado en el clima de aula por medio de las frecuencias absolutas expresados en las unidades de medida ordinal siempre, casi siempre, regularmente, alguna vez y nunca.

Cada indicador de medida con su respectiva figura estadística de frecuencias. En el estudio de la estadística inferencial se comprobaron las hipótesis de estudio a través de un estudio inferencial para encontrar la media, de acuerdo a la curva de normalidad en los 25 estudiantes, esto ayuda a determinar el nivel de significancia de la hipótesis de estudio si se acepta o se rechaza. En el estudio hipotético de se buscó determinar la causa de cambio para la variable dependiente a partir de la variable independiente.

La prueba de normalidad que se empleó fue Shapiro Wilk dado que es una población y muestra menor de 50 sujetos. El estadístico que se usó para comprobar las hipótesis fue Wilconxon porque los datos provienen de una distribución no normal.

3.7. Aspectos éticos

La investigación está dirigida a cumplir objetivos éticos relevantes, principalmente porque admite la participación anónima de los sujetos, así mismo, tiene carácter

científico y reivindica la autoría de las fuentes citadas y mencionadas en este estudio. En este sentido, las conclusiones se obtienen en la forma en que se sintetizan, exactamente de acuerdo con el juicio invariante; de igual manera, los resultados serán presentados en I.E. con el fin de mejorar las actividades y los resultados del trabajo de los docentes, manteniendo el principio de beneficencia.

IV. RESULTADOS

Análisis Descriptivo

Objetivo General

Determinar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento del clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022

Tabla 2 *Clima en el aula en el Pre y Post Test*

Variable Clima en el Aula	Pre Test		Post Test	
	Fa	%	Fa	%
Alto	8	32,0	12	48.0
Niveles Medio	6	24,0	8	32.0
Bajo	11	44,0	2	8.0
Total	25	25	100,0	100.0

Nota: Información recolectada de estudiantes

Interpretación

En la tabla 2 se evidencia de acuerdo al nivel alcanzado la variable clima en el aula antes y después de aplicado el programa juego de roles, donde el 44.0% (11) en el pre test es bajo el nivel del clima en el aula y en el post test se alcanza el 48.0% (12) lo cual evidencia mejoría significativa. De igual manera, el 24.0% (6) en el pre test es bajo el nivel del clima en el aula y en el post test se alcanza el 32.0% (8) lo cual evidencia mejoría significativa del clima en el aula en estudiantes.

Objetivo específico 1

Identificar el efecto que produce el juego de roles en el fortalecimiento de las normas de convivencia en estudiantes de una institución educativa, 2022

Tabla 3 *Dimensión Normas de convivencia en el Pre y Post Test*

Normas de convivencia	Pre Test		Post Test	
	Fa	%	Fa	%
Alto	6	24.0	19	76.0
Niveles Medio	7	28.0	0	00.0
Bajo	12	48.0	6	24.0
Total	25	25	100,0	100.0

Nota: Información recolectada de estudiantes

Interpretación

En la tabla 3 se evidencia de acuerdo al nivel alcanzado de las normas de convivencia antes y después de aplicado el programa juego de roles, donde el 48.0% (12) en el pre test es bajo el nivel de normas de convivencia y en el post test se alcanza el 76.0% (19) lo cual evidencia mejoría significativa. De igual manera, el 28.0% (7) en el pre test es medio el nivel de normas de convivencia y en el post test se alcanza el 0% (0) lo cual evidencia mejoría significativa en las normas de convivencia en estudiantes.

Objetivo específico 2

Demostrar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento de las relaciones de apoyo de docentes y adultos en estudiantes de una institución educativa, 2022

Tabla 4 Dimensión relaciones de apoyo de docentes y adultos en el Pre y Post Test

Apoyo de docentes y adultos	Pre Test		Post Test	
	Fa	%	Fa	%
Alto	4	16.0	18	72.0
Niveles Medio	9	36.0	0	00.0
Bajo	12	48.0	7	28.0
Total	25	25	100,0	100.0

Nota: Información recolectada de estudiantes

Interpretación

En la tabla 4 se evidencia de acuerdo al nivel alcanzado del apoyo de docentes y adultos antes y después de aplicado el programa juego de roles, donde el 48.0% (12) en el pre test es bajo el nivel de apoyo de docentes y adultos y en el post test se alcanza el 72.0% (18) lo cual evidencia mejoría significativa. De igual manera, el 36.0% (9) en el pre test es medio el nivel de apoyo de docentes y adultos y en el post test se alcanza el 0% (0) lo cual evidencia mejoría significativa en apoyo de docentes y adultos, en estudiantes.

Objetivo específico 3

Determinar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento de la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022

Tabla 5 Dimensión toma de decisiones en el Pre y Post Test

Toma de decisiones		Pre Test		Post Test	
		Fa	%	Fa	%
	Alto	5	20.0	11	44.0
Niveles	Medio	7	28.0	6	24.0
	Bajo	13	52.0	8	32.0
	Total	25	25	100,0	100.0

Nota: Información recolectada de estudiantes

Interpretación

En la tabla 5 se evidencia de acuerdo al nivel alcanzado de toma de decisiones antes y después de aplicado el programa juego de roles, donde el 52.0% (13) en el pre test es bajo el nivel de toma de decisiones y en el post test se alcanza el 44.0% (11) lo cual evidencia mejoría significativa. De igual manera, el 28.0% (7) en el pre test es medio el nivel de toma de decisiones y en el post test se alcanza el 24% (6) lo cual evidencia mejoría significativa en toma de decisiones.

Análisis Inferencial

Análisis de la Prueba de normalidad

Si $p < 0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si $p > 0.05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Hipótesis a contrastar:

H0: Los datos analizados siguen una distribución normal

H1: Los datos analizados no siguen una distribución normal

Tabla 6 Pruebas de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,277	25	,000	,856	25	,002
POSTEST	,241	25	,001	,837	25	,001

Nota: Información recolectada de estudiantes

Interpretación

En la tabla 6 se observa que la prueba de normalidad de Shapiro Wilk en el pre test a una muestra menor de 50 elementos es 0.01 menor a 0.05 indicando que los datos provienen de una distribución no normal. Por lo tanto, se aplica el estadígrafo de comparación de medios Wilconxon y con ello verificar las diferencias significativas del pre y post test del clima en el aula de los estudiantes, y comprobar si los juegos de roles tienen alguna incidencia en esta variable.

Análisis inferencial

Hipótesis General

Hi: El juego de roles contribuye a fortalecer significativamente el clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022.

H0: El juego de roles no contribuye a fortalecer significativamente el clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022.

Tabla 7. *Diferencias significativas entre el programa juego de roles y clima en el aula en estudiantes de quinto grado de primaria*

	<i>Clima del aula (Pre test) / Clima del aula (Post test)</i>
Z	-4,003 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis

En la tabla 7, la prueba Wilcoxon aplicada para comprobar la comparación de medios del pre y post test de clima de aula, resultó un valor de Z -4,003 y el valor de significancia 0,000. Muestran que los datos del test a estudiantes son diferentes. Y mediante el valor de la significancia, que es menor a 0,05, se determina la existencia de una diferencia significativa de los datos del clima de aula del antes (pre test) y después (post test) de la aplicación del programa de juego de roles, en consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula.

Hipótesis Específica 1

Hi1: El juego de roles fortalece significativamente las normas de convivencia en estudiantes de una institución educativa, 2022

H01: El juego de roles no fortalece significativamente las normas de convivencia en estudiantes de una institución educativa, 2022

Tabla 8. *Diferencias significativas entre el programa juego de roles y las normas de convivencia en estudiantes de quinto grado de primaria*

<i>Normas de convivencia (Pre test) / Normas de convivencia (Post test)</i>	
Z	-4,333 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis

En la tabla 8, la prueba Wilcoxon aplicada para comprobar la comparación de medios del pre y post test de normas de convivencia, resultó un valor de Z -4,333 y el valor de significancia 0,000. Muestran que los datos del test a estudiantes son diferentes. Y mediante el valor de la significancia, que es menor a 0,05, se determina la existencia de una diferencia significativa de los datos de normas de convivencia del antes (pre test) y después (post test) de la aplicación del programa de juego de roles, en consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula.

Hipótesis Específica 2

Hi2: Los juegos de roles fortalecen significativamente las relaciones de apoyo de docentes y adultos del clima en estudiantes de una institución educativa, 2022

H02: Los juegos de roles no fortalecen significativamente las relaciones de apoyo de docentes y adultos del clima en estudiantes de una institución educativa, 2022

Tabla 9. *Diferencias significativas entre el programa juego de roles y las relaciones de apoyo de docentes y adultos en estudiantes de quinto grado de primaria*

	<i>Las relaciones de apoyo de docentes y adultos (Pre test) / Las relaciones de apoyo de docentes y adultos (Post test)</i>
Z	-4,339 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis

En la tabla 9, la prueba Wilcoxon aplicada para comprobar la comparación de medios del pre y post test de las *relaciones de apoyo de docentes y adultos*, resultó un valor de Z -4,339 y el valor de significancia 0,000. Muestran que los datos del test a estudiantes son diferentes. Y mediante el valor de la significancia, que es menor a 0,05, se determina la existencia de una diferencia significativa de los datos de las *relaciones de apoyo de docentes y adultos* del antes (pre test) y después (post test) de la aplicación del programa de juego de roles, en consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula.

Hipótesis Específica 3

Hi3: Los juegos de roles fortalecen significativamente la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022.

H03: Los juegos de roles no fortalecen significativamente la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022.

Tabla 10. *Diferencias significativas entre el programa juego de roles y la toma de decisiones en estudiantes de quinto grado de primaria*

	<i>Toma de decisiones (Pre test) / Toma de decisiones (Post test)</i>
Z	-4,819 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis

En la tabla 10, la prueba Wilcoxon aplicada para comprobar la comparación de medios del pre y post test de la toma de decisiones, resultó un valor de Z -4,819 y el valor de significancia 0,000. Muestran que los datos del test a estudiantes son diferentes. Y mediante el valor de la significancia, que es menor a 0,05, se determina la existencia de una diferencia significativa de los datos de la toma de decisiones del antes (pre test) y después (post test) de la aplicación del programa de juego de roles, en consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la nula.

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo General, determinar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento del clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022:

El referente teórico indica Bruney y Garvey (1997) que cuando los infantes ponen en práctica sus habilidades lúdicas tienen el panorama a favor para innovar estilos diferentes de conductas e inclinaciones emocionales que se sueltan en el espacio donde se desarrollan. Su habilidad otorga al niño los medios para repotencializar sus capacidades propias cuando aplica una acción lúdica creando emoción y diversión en todas las actividades que hace. Los resultados de la tabla 2 nos muestra que el 44.0% (11) en el pre test es bajo el nivel del clima en el aula y en el post test se alcanza el 48.0% (12) lo cual evidencia mejoría significativa. De igual manera, el 24.0% (6) en el pre test es bajo el nivel del clima en el aula y en el post test se alcanza el 32.0% (8).

Estos resultados coinciden con Bruney y Garvey (1997) puesto que el juego es una estrategia didáctica que da acceso a influir sobre todo el equipo y a la vez prever ciertos comportamientos de riesgo es el juego de rol, lo que significa que toda actividad didáctica con metodologías activas participativas, permiten generar en los estudiantes aprendizajes significativos. Además, coinciden con, Baltazar (2018) los hallazgos señalan que la relación entre el clima escolar y logro de aprendizaje del área de comunicación integral es aceptable en un 79,2%. Castro et al. (2020) donde el pre test de comprensión lectora presenta porcentajes muy bajos en las respuestas casi siempre con un porcentaje de 22.2%, en las de a veces se sitúan en un 33.3% y las de nunca en un 44.4%; y luego de aplicado los juegos de roles en el post-test se evidencia un aumento en siempre con un 55.6%, disminuyendo el porcentaje en a veces con un 27.8% y notablemente bajando el porcentaje en nunca con un 16.7%. Coincide con Granados y Jiménez (2019) La comunicación entre compañeros en el pretest y el intercambio de resultados en el postest debería ser buena para el 57% de las personas Comunicación. De igual forma, el 61% controla su ira para que no haga daño.

Respecto a la hipótesis general, el juego de roles contribuye a fortalecer significativamente el clima en el aula en discentes de una institución educativa, 2022:

La tabla 7 denota diferencia significativa de los datos del clima de aula del antes (pre test) y después (post test) de la aplicación del programa de juego de roles. Los resultados coinciden con Baltazar (2018) donde el coeficiente de correlación Rho de Spearman resultó 0,91; señala que existe una correlación positiva alta entre el clima escolar y logro de aprendizaje del área de comunicación integral. Concluye que el clima escolar se relaciona significativamente con el logro de aprendizaje del Área de Comunicación Integral en estudiantes. Coinciden con Castro et al. (2020) donde el índice resultante de la prueba t (0.000) orienta a una transformación elevadamente significativa en cuanto a la fluidez de los infantes al momento de leer. Coincide con Granados y Jiménez (2019) quienes concluye que los juegos de rol implementados en las instituciones educativas tuvieron un efecto positivo en la socialización y convivencia de los alumnos, lo que incrementó la competencia de los niños en el entorno que les rodea.

Respecto al objetivo específico 1, identificar el efecto que produce el juego de roles en el fortalecimiento de las normas de convivencia en discentes de una institución educativa, 2022:

El referente teórico indica Bruney y Garvey (1997) indican que cuando los infantes aplican su habilidad lúdica tienen el escenario a favor para innovar estilos de conductas nuevos y afecto que se da en el contexto donde crecen.

El entorno en el que se encuentra un niño les ofrece los medios para mejorar sus habilidades personales cuando ejerce una actividad lúdica haciendo que disfruten de todas las actividades. Los resultados de la tabla 3 indican que el 48.0% (12) en el pre test es bajo el nivel de normas de convivencia y en el post test se alcanza el 76.0% (19) lo cual evidencia mejoría significativa. De igual manera, el 28.0% (7) en el pre test es medio el nivel de normas de convivencia y en el post test se alcanza el 0% (0).

Estos resultados coinciden con Bruney y Garvey (1997) debido que el juego es una estrategia didáctica que te permite influir en todo el grupo, mientras previenes

ciertos comportamientos de riesgo, es un juego de rol., lo que significa que toda actividad didáctica con metodologías activas participativas, permiten generar en los estudiantes aprendizajes significativos. Estos resultados coinciden con Cueva y Servigon (2019) quien en su estudio planteo como objetivo principal es desarrollar un programa los resultados de acuerdo a la Escala de Observación del Habla Inapropiada, el 88,5% dijo que siempre insultaba a sus compañeros, el 8,5% decía que a veces lo hacía y el 2,8% decía que nunca insultaba a sus compañeros. Coincide con Rodríguez et al (2020) quien evidencia la influencia de la técnica del juego de roles en diferentes habilidades sociales y la importancia de utilizar la metodología activa en el espacio de la educación superior. Coincide Del Castillo (2022) el 62,8% dice que nunca ha sido amenazado por la escuela, el 8,5% dice que a veces pasa, y el 88,5% dice que siempre están amenazados dentro o fuera de la escuela.

Respecto a la hipótesis específica 1 el juego de roles fortalece significativamente las normas de convivencia en estudiantes de una institución educativa, 2022:

La tabla 8 muestra la existencia de una diferencia significativa de los datos de normas de convivencia del antes (pre test) y después (post test) de la aplicación del programa de juego de roles, estos resultados coinciden con Cueva y Servigon (2019) quien concluye que la aplicación de un programa de juego de roles como propuesta de un programa reduce los altos niveles de agresividad en los estudiantes. Coincide con Rodríguez et al (2020) quien concluye de acuerdo a la estadística inferencial U de Mann Whitney que existe diferencias significativas, a la vez el juego de roles influye positivamente en las interacciones sociales, trabajo en equipo y toma de decisiones. Coincide con Del Castillo (2022) quien concluye que el juego de roles promueve actitudes positivas en los estudiantes con altos índices de agresividad.

Respecto al objetivo específico 2, demostrar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento de las relaciones de apoyo de docentes y adultos en estudiantes de una institución educativa, 2022:

El referente teórico indica Bruney y Garvey (1997) muestra que cuando los niños demuestran sus habilidades lúdicas, tienen la oportunidad de formar nuevos

comportamientos y apegos que se forman en el ambiente en el que se desarrollan. El entorno proporciona a los niños los medios para perfeccionar sus habilidades individuales cuando ejercen una actividad lúdica, haciendo que todas las actividades sean agradables para ellos. Los resultados de la tabla 4 indican que el 48.0% (12) en el pre test es bajo el nivel de apoyo de docentes y adultos y en el post test se alcanza el 72.0% (18) lo cual evidencia mejoría significativa. De igual manera, el 36.0% (9) en el pre test es medio el nivel de apoyo de docentes y adultos y en el post test se alcanza el 0% (0).

Estos resultados coinciden con Bruney y Garvey (1997) puesto que el juego es una estrategia didáctica que nos permite intervenir sobre todo el grupo y a la vez prevenir determinadas conductas de riesgo es el juego de rol, lo que significa que toda actividad didáctica con metodologías activas participativas, permiten generar en los estudiantes aprendizajes significativos. Estos resultados coinciden con Herrera et al. (2017) los resultados muestran que existe un bajo nivel de juego de roles y de respeto y de actitudes positivas. Palacios (2019) se encontró que el 40% (20) de los estudiantes tenían un buen clima escolar y las prácticas de valor se encontraban en un nivel logrado.

Respecto a la hipótesis específica 2, Los juegos de roles fortalecen significativamente las relaciones de apoyo de docentes y adultos del clima en estudiantes de una institución educativa, 2022:

La tabla 9 muestra la existencia de una diferencia significativa de los datos de las relaciones de apoyo de docentes y adultos del antes (pre test) y después (post test) de la aplicación del programa de juego de roles. Estos resultados coinciden con Herrera et al. (2017) quien concluye que el juego de roles favorece el desarrollo del valor de respeto ya que se evidenció con cada sesión realizada y gracias a nuestro instrumento que usamos como es la lista de cotejo hubo mejorías sesión tras sesión en torno a las adecuadas actitudes del valor del respeto en los niños y las niñas del 4to de primaria. Coincide con Palacios (2019) donde se obtuvo un coeficiente de $p = 0,000$ y un valor de $Rho = 0,887$, lo que confirma la influencia significativa, directa y muy alta de los sextos en la ética social y las prácticas valorativas de la escuela.

Respecto al objetivo específico 3, determinar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento de la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022:

El referente teórico indica Bruney y Garvey (1997) indican que cuando los niños ejercitan su capacidad lúdica tienen la ocasión favorable para crear nuevos estilos de comportamiento y afecto que se dan en el medio en el cual se desenvuelven. Su ambiente ofrece al infante los medios para potenciar sus habilidades personales cuando ejerce una actividad lúdica haciendo que toda actividad sea de diversión para este. Los resultados de la tabla 5 indican que el 52.0% (13) en el pre test es bajo el nivel de toma de decisiones y en el post test se alcanza el 44.0% (11) lo cual evidencia mejoría significativa. De igual manera, el 28.0% (7) en el pre test es medio el nivel de toma de decisiones y en el post test se alcanza el 24% (6). Estos resultados coinciden con Bruney y Garvey (1997) puesto que el juego es una estrategia didáctica que nos permite intervenir sobre todo el grupo y a la vez prevenir determinadas conductas de riesgo es el juego de rol, lo que significa que toda actividad didáctica con metodologías activas participativas, permiten generar en los estudiantes aprendizajes significativos.

Estos resultados coinciden con Miranda (2017) los resultados del post-test, los cuales difirieron significativamente del pretest: 64% en el nivel alto, 36% en el nivel medio y ningún estudiante en ninguna clase baja. Coincide con Simoes y Candal (2019) donde los resultados muestran que, los niños en sus juegos y en otras situaciones son muy activos, protagonizando en la sociedad, construyendo sus singularidades a partir de las relaciones establecidas en su grupo de pares, de manera frecuente y duradera.

Respecto a la hipótesis específica 3, los juegos de roles fortalecen significativamente la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022:

La tabla 10 muestra la existencia de una diferencia significativa de los datos de la toma de decisiones del antes (pre test) y después (post test) de la aplicación del programa de juego de roles. Estos resultados coinciden con Miranda (2017) quien concluye que la media aritmética obtenida fue de 7,62. Tomando en cuenta los

lineamientos programados por el Ministerio del Interior, el promedio se encuentra dentro de límites no confirmados o comienza con decimales. Coinciden con Simoes y Candal (2019) quienes concluyen que la forma idónea para interactuar a los niños es que el profesor incluya su participación en la aplicación de la dinámica, lo que implicaría jugar con los infantes, el juego y la cultura lúdica mejoran al proceso de socialización del infante, al igual que todos sus hábitos.

VI. CONCLUSIONES

En el análisis de los resultados obtenidos por objetivos entre las variables y dimensiones se concluyen:

1. En relación al objetivo general se concluye que, el juego de roles fortalece significativamente el clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022, los valores que sustenta esta conclusión son Z de Wilconxon de -4,003 y Sig. 0,000. Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, después de haber aplicado el programa de juego de roles se demuestra su efectividad.
2. En relación al objetivo específico 1 se concluye que, el juego de roles fortalece significativamente las normas de convivencia en estudiantes de una institución educativa, 2022, los valores que sustenta esta conclusión son Z de Wilconxon de -4,333 y Sig. 0,000. Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, después de haber aplicado el programa de juego de roles se demuestra su efectividad.
3. En relación al objetivo específico 2 se concluye que, el juego de roles fortalece significativamente las relaciones de apoyo de docentes y adultos del clima en estudiantes de una institución educativa, 2022, los valores que sustenta esta conclusión son Z de Wilconxon de -4,339 y Sig. 0,000. Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, después de haber aplicado el programa de juego de roles se demuestra su efectividad
4. En relación al objetivo específico 3 se concluye que, el juego de roles fortalece significativamente la toma de decisiones en estudiantes de una institución educativa, 2022, los valores que sustenta esta conclusión son Z de Wilconxon de -4,819 y Sig. 0,000. Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, después de haber aplicado el programa de juego de roles se demuestra su efectividad

VII. RECOMENDACIONES

1. Las autoridades del sector educativo deben considerar el trabajo de investigación sirviendo de ayuda a la labor pedagógica y de esta manera contribuir a mejorar el clima del aula por medio la aplicación de los juegos de roles.
2. Promover las normas de convivencia y su divulgación a la comunidad científica para contribuir como antecedente a posibles trabajos científicos, siendo estrategia de formación y autoaprendizaje en los profesores y discentes.
3. La colectividad educativa debe trabajar en las interacciones de apoyo de docentes y adultos para lograr una armonía dentro de la institución, para que el aprendizaje se desarrolle con éxito y alcanzar la calidad educativa.
4. Los estudiantes deben continuar mejorando su pensamiento crítico y analítico para mejorar el desarrollo de la competencia de la toma de decisiones y con ello, mejorar su aprendizaje significativo, asumiendo el rol de estudiante que mejora la sociedad desde su contexto.

REFERENCIAS

- Al-Ghadouni, A. (2021). Critical Thinking: Components, Skills, and Strategies. <https://www.revistaclinicapsicologica.com/datacms/articles/20210305122224amSSCI-574.pdf>
- Baltazar Salazar, Y (2018). En su tesis de maestría Clima escolar y logro de aprendizaje en una Institución Educativa de Aucallama – Huaral. De la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/1792>
- Cabanillas, (2008) Clima de aula percibido por los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa N°6052 “José María Eguren”, Barranco – 2014 (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17838/Quispe_HJB.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Castro, G., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la convivencia escolar. Dialnet. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 27-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7441381>
- Castro, G (2020) En su artículo científico Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora Role-playing: an innovative methodology for reading comprehension. De la Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. Vol. 21-10- 25. z 27 <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.713>
- Covidence (2020). The Prisma statement. <https://www.covidence.org/blog/what-is-prisma-whats-new-in-the-2020-jwKCAjwkvWKBhB4>
- Cruz Blas, M. R. (2022). *El juego de roles para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular*. Trujillo: Repositorio UCV.URL: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85481>
- Cueva y Servigon, (2019) En su artículo científico Diseño de un Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de

educación básica regular. Editorial FACHSE- Vol. 21 – 12.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8325/BC-4725%20CUEVA%20TEJADA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Del Castillo, (2022) En su tesis de posgrado Juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. de la Universidad Cesar Vallejos - Filial Lima del programa de maestría en educación. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79705>

Domènech, A. (2020). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Editorial GRAO. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.1>.

Fuentes, D., Toscano , A., Espinoza, E., Díaz, J., & Díaz, L. (2020). Metodología de la investigación: conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrC3PEkMD5j.nwAVg2nfAx.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1665048741/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.

Herrera, Medina, Ramírez, (2017). En su tesis de posgrado Juego de roles para desarrollar el valor del respeto en el área de personal social del 4to de primaria. de la Universidad de Ciencias y Humanidades UCH. https://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12872/535/Herrera_GR_Medina_P_Ramirez_CM_tesis_educacion_primaria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernandez , J. L. (2018). *Clima del aula y logros de aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Red 11 UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2018*. Lima: Repositorio UCV. URL: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38695/Hernandez_TF.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Domínguez, S. (2020) Los niños y la integración social, edit. Las Palmas: España.

- Espadero, I., & Vilches, A. (2018). Clima del aula en la educación científica. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales* (35), 59-76. Tesis de maestría de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Ianni, Norberto (2018): «La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja». OEI, Monografías Virtuales: ciudadanía, democracia y valores en sociedades N° 2. Santiago. Disponible en: www.oei.es.
- Gamarra, R. (2020). Estado de arte: Juego como factor de aprendizaje en niños y niñas de II CICLO de educación inicial. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia. Tesis de maestría en educación.
- Granados, D., & Jiménez, C. (2019). El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas. Barranquilla: Universidad de la Costa CUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2677>
- Herradora, G. Olivas, F. y Cruz, M. (2021) Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57105/Luna-SD.pdf?sequence=1&isAllowed>
- Kohlberg, Lawrence, et al. (1999): La educación moral según Laurence Kohlberg. Barcelona: Gedisa.
- Levin, J., & Jack, W. (2017). Fundamento de la estadística en la investigación social. Bogotá - Colombia: Alfa Omega. https://www.academia.edu/24221520/Fundamentos_de_estadística_en_la_investigación_social_Levin
- Rojas Luna y Santa Cruz Espinoza. (2021). El rol del docente ante situaciones de agresividad en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3). <https://doi.org/10.6018/reifop.466151>

- Maldonado (2019) Clima de Aula Escolar y Estilos de Enseñanza Asociación y Representaciones Expresadas por Profesores de Educación Básica en la Comuna de Quilpué, tesis de maestría. México
- Martín, (2020). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. Comunicación y educación. DialnetEIRoleplayingUnaTecnicaParaFacilitar.
- Miranda A, (2017) En su tesis de Posgrado de la Universidad Antenor Orrego Aplicación De Talleres De Juegos De Roles, Para Desarrollar El Liderazgo En Los Estudiantes Del Cuarto Grado De Educación Primaria De La Institución Educativa Julio Gutierrez Solari, Del Centro Poblado El Milagro, Huanchaco - 2016. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/983>
- Nina, S. (2017). Los juegos de roles y el hábito de higiene en los niños de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín LosLibertadores de Los Olivos – 2016. 2017: Universidad César Vallejo.
- Palacios, M. (2019) En su tesis de posgrado Clima social escolar y práctica de valores de estudiantes del sexto año de básica media, en una Institución Educativa de Quevedo 2019. De la Universidad Cesar Vallejo - Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/42722>
- Polo, C. (2019). Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3), 869–876. doi:<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Rojas Luna, E. E. ., & Santa-Cruz-Espinoza, H. (2021). El rol del docente ante situaciones de agresividad en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3). <https://doi.org/10.6018/reifop.466151>
- Rodriguez Baca, Torres Rivera, Hernando Díaz, Alarcón Diaz. (2020). Role play: quasi-experiment for the development of social skills. *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)*, 12(1): 496-502. DOI: 10.9756/INT-JECSE/V12I1.201030
- Rodriguez, E. (2018). Clima escolar y calidad educativa en la institución educativa Argentina, 2018. Lima: Universidad San Martin de Porres. De la Universidad San Marcos para obtener el grado de maestro en educación.

- Santoyo, César (2019): «Los valores en la educación». Disponible en: www.quadernsdigitals.net.
- López, V., Bilbao, M., Ascorra, P., Moya, I., Morales, M. (2014) Escala de clima escolar: Adaptación al español y validación en estudiantes Chilenos. *Universitas Psychologica*, 13(3), 1111-1122. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY13-3.ece>
- Vadez, W. E. (2018). *Clima del aula y evaluación de las matemáticas en la I.E. 1028 República Argentina. Lima-2018*. Lima: Repositorio UCV. URL: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40551/Valdez_OWE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vásquez, C. (2022). En su tesis de Maestría: Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6784>
- Vasquez, P. (2018). Investigación para su tesis de maestría en Psicología Educativa: Clima del aula y habilidades sociales de los estudiantesy de una institucion educativa. Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- Vivanco , M. (2018). *El Juego de Roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela* . Lima: Repositorio PUCP. URL: https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco_Le%c3%b3n_Juego_rols_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villafuerte, J.S., Rojas, M.A., Hormoza, S.L., Soledispa, L.A. (2018). Learning styles and motivations for practicing as a foreign language: A case study of role play in two Ecuadorian universities. *Theory and practice in language studies*, 8(6), 555-563. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96973/Zenteno_QAG-SD.pdf?sequence=1

Yanarico, L. y Cartolin, Y. (2020). El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco, Huancane, Puno, 2019. http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12566/EDyaa_pl_camoyd.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zarate, R. (2020). El juego y la socialización, Abedul: Lambayeque. Atículo científico de la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo. de la escuela de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. Editorial FACHSE. DOI. 0234567. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29296>.

Anexos 1. Matriz de Operacionalización

Tabla 11: Operacionalización de las variables

Variables de Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de Medición
Juego de roles	Martin, (2022) dice sobre el Juego de Roles: "Una estrategia didáctica que nos permite intervenir sobre todo el grupo y a la vez prevenir determinadas conductas de riesgo es el juego de rol"	La variable juego de roles se evalúa a través del desarrollo e implementación de un programa de juego de roles conteniendo las dimensiones motivación, preparación de la dramatización, dramatización y debate, que serán realizadas a lo largo de doce sesiones de capacitación.	Motivación	Clima de confianza Examinar el problema	
			Preparación de la dramatización	Representación teatral Personificación Personalidad	
			Dramatización	Asumir roles Interpretación Situación física	
			Debate	Integración de los elementos Facilitación del debate Exposición de actores Diálogo	
Clima del aula	Cabanillas (2008), quien en su investigación alude que "El clima del aula es el contexto que engloba a la práctica involucrando a los docentes, estudiantes, directores,	Esta variable se medirá mediante la aplicación de un cuestionario tipo test (pre y post test), conteniendo las dimensiones normas de	Normas de convivencia	Participa en elaboración de normas de convivencia. Mantiene una actitud correcta con sus compañeros. Respeta a sus profesores. Estudiantes que no practican normas de convivencia	Niveles cualitativos: 1: Alto

papas y familia, además a la comunidad educativa.	convivencia, relaciones de apoyo de docentes y adultos, toma de decisiones a los estudiantes de 1tems.	<p>Reglas y normas de convivencia de acuerdo al reglamento Institucional y de aula.</p> <p>Docentes con liderazgo para generar clima de confianza.</p> <p>Docentes y padres de familia que promueven prácticas de sana convivencia.</p>	<p>2: Medio</p> <p>3: Bajo</p>
Relaciones de apoyo de docentes y adultos	<p>Padres de familia que orientan en el proceso de formación de sus hijos.</p> <p>Docentes comprometidos en el cuidado integral de los estudiantes.</p> <p>docentes que generan espacios de respeto para un buen aprendizaje.</p> <p>Docentes que promueven actitudes de autocuidado e integridad personal en los estudiantes.</p>	<p>Participa activamente la toma de decisiones para la elección a los representantes escolares.</p>	
Toma de decisiones	<p>Opino en las Asambleas de aula.</p> <p>Considera los protocolos de bioseguridad ante el Covid 19.</p> <p>Respeto reglas de juego y las decisiones que asume.</p> <p>Evalúa su rendimiento académico.</p> <p>Participa en elaboración de normas de convivencia.</p>		

Nota. Elaboración de la autora, Timaná (2022)

Anexo 2. Ficha Técnica

Tabla 12: *Ficha técnica.*

NOMBRE	: Test para medir el Clima en el Aula
AUTOR	: Timaná Cruz, María Petronila
FECHA	: 2022
ADAPTACIÓN	: Elaboración Propia
OBJETIVO	: Recoger información del clima en el aula después antes y después de aplicado el Programa Juego de roles.
APLICACIÓN	: Individual
ADMINISTRACIÓN	: Individual
DURACIÓN	: 20 minutos
TIPO DE ITEMS	: Tipo escala de Likert
Nº DE ITEMS	: 22
DISTRIBUCIÓN	: Dimensiones e indicadores Normas de convivencia: 11 ítems Indicador: Participa en elaboración de normas de convivencia. Mantiene una actitud correcta con sus compañeros. Respeto a sus profesores. Practican normas de convivencia Promueven reglas y normas de convivencia de acuerdo al reglamento Institucional y de aula. Liderazgo Pedagógico para generar clima de confianza. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 Relaciones de apoyo de docentes y adultos: 6 ítems Docentes y padres de familia que promueven prácticas de sana convivencia. Padres de familia que orientan en el proceso de formación de sus hijos. Docentes comprometidos en el cuidado integral de los estudiantes. docentes que generan espacios de respeto para un buen aprendizaje. Docentes que promueven actitudes de autocuidado e integridad personal en los estudiantes. 12,13,14,15,16,17 Toma de decisiones: 5 ítems Participa activamente la toma de decisiones para la elección a los representantes escolares. Opino en las Asambleas de aula. Considera los protocolos de bioseguridad ante el Covid 19. Respeto reglas de juego y las decisiones que asume. Evalúa su rendimiento académico. 18,19,20,21,22

Nota. Elaboración de la autora, Timaná (2022)

Anexo 3. Instrumento

Este cuestionario tiene como principal objetivo recoger información acerca del clima del aula después de aplicado la estrategia Juego de roles.

INSTRUCCIONES: Mucho te agradeceré que leas con especial atención las preguntas que aquí te formulamos y luego respondas con sinceridad cada una de ellas, colocando un (x) en la respuesta que creas conveniente; sólo así se podrá obtener un diagnóstico claro y verás de la relación que tienes con tus profesores, que servirá para conocer su desempeño y rol en el aula, el cual beneficiará el proceso de enseñanza aprendizaje de tu aula.

1: Siempre

2: Casi siempre

3: Algunas veces

4: Nunca

Tabla 13: Cuestionario

Dimensiones		1	2	3	4
Dimensión: Normas de convivencia					
Indicador: Participa en elaboración de normas de convivencia.	Durante el desarrollo de las actividades de dramatización los estudiantes promovieron normas de respeto y responsabilidad.				
	Promueven las reglas de convivencia durante el desarrollo de las actividades del juego de roles.				
-Mantiene una actitud correcta con sus compañeros.	Es tolerante y democrático en las actividades trabajadas en la estrategia juego de roles.				
	Promueve el trabajo en equipo entre sus pares antes durante y después del desarrollo de actividades académicas.				
-Respeto a sus profesores.	Demuestra respeto por las opiniones y argumentaciones de sus compañeros durante las actividades desarrolladas en la estrategia juego de roles.				
	Demuestra respeto por la autoridad del aula (docente) dentro y fuera de la escuela.				

Estudiantes que no practican normas de convivencia	El docente antes de iniciar la actividad significativa socializa las normas de convivencia entre sus pares.				
Reglas y normas de convivencia de acuerdo al reglamento Institucional y de aula.	Los compañeros respetan las reglas de convivencia de la institución educativa.				
	Movilizan acciones que promuevan el respeto y la no discriminación.				
Docentes con liderazgo para generar clima de confianza.	El docente promueve el liderazgo de los compañeros durante el desarrollo de las actividades del juego de roles.				
	Se práctica el liderazgo en los grupos de trabajo.				
Dimensión: Relaciones de apoyo de docentes y adultos					
Docentes y padres de familia que promueven prácticas de sana convivencia.	Los docentes y padres de familias participan en actividades que involucren sana convivencia con sus estudiantes e hijos.				
Padres de familia que orientan en el proceso de formación de sus hijos.	Se evidencia la participación de los padres de familia en el desarrollo de actividades académicas.				
	Los padres de familia contribuyen al trabajo de sus hijos en los personajes personificados en la dramatización.				
Docentes comprometidos en el cuidado integral de los estudiantes.	Los docentes se comprometen en el trabajo de sus estudiantes, promoviendo el cuidado físico y psicológico.				
docentes que generan espacios de respeto para un buen aprendizaje.	Antes de iniciar la actividad de dramatización el docente promueve normas de respeto entre los estudiantes.				
Docentes que promueven actitudes de autocuidado e integridad personal en los estudiantes.	En el desarrollo de las actividades del juego de roles se observa el cuidado entre compañeros por equipos.				
Dimensión: Toma de decisiones					
Participa activamente la toma de decisiones para la elección a los representantes escolares.	Se evidencia la toma de decisiones de los compañeros al momento de elegir sus representantes escolares y brigadas.				
-Opino en las Asambleas de aula.	Participas en el desarrollo de actividades de capacitación de las brigadas ecológicas.				
-Considera los protocolos de bioseguridad ante el Covid 19.	Los docentes explican los protocolos de bioseguridad en sus sesiones de aprendizajes.				
-Respeto reglas de juego y las decisiones que asume.	Los estudiantes respetan las reglas de convivencia durante el desarrollo de las actividades.				
-Evalúa su rendimiento académico.	El docente evalúa el progreso de sus compañeros en las actividades académicas.				

Nota. Elaboración de la autora, Timaná (2022)

Anexo 4. Instrumento de validación del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GESTION DE EMOCIONES

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: 1 Normas de convivencia								
1.	Durante el desarrollo de las actividades de dramatización los estudiantes promovieron normas de respeto y responsabilidad.	x		x		x		
2.	Promueven las reglas de convivencia durante el desarrollo de las actividades del juego de roles.	x		x		x		
3.	Es tolerante y democrático en las actividades trabajadas en la estrategia juego de roles.	x		x		x		
4.	Promueve el trabajo en equipo entre sus pares antes durante y después del desarrollo de actividades académicas.	x		x		x		
5.	Demuestra respeto por las opiniones y argumentaciones de sus compañeros durante las actividades desarrolladas en la estrategia juego de roles.	x		x		x		
6.	Demuestra respeto por la autoridad del aula (docente) dentro y fuera de la escuela.	x		x		x		
Dimensión: 2 Relación de apoyo de docentes y adultos								
7.	Los docentes y padres de familias participan en actividades que involucren sana convivencia con sus estudiantes e hijos.	x		x		x		
8.	Se evidencia la participación de los padres de familia en el desarrollo de actividades académicas.	x		x		x		
9.	Los padres de familia contribuyen al trabajo de sus hijos en los personajes personificados en la dramatización.	x		x		x		
10.	Los docentes se comprometen en el trabajo de sus estudiantes, promoviendo el cuidado físico y psicológico.	x		x		x		
11.	Antes de iniciar la actividad de dramatización el docente promueve normas de respeto entre los estudiantes.	x		x		x		
Dimensión: 3 Toma de decisiones								
12.	Se evidencia la toma de decisiones de los compañeros al momento de elegir sus representantes escolares y brigadas.	x		x		x		
13.	Participas en el desarrollo de actividades de capacitación de las brigadas ecológicas.	x		x		x		
14.	Los docentes explican los protocolos de bioseguridad en sus sesiones de aprendizajes.	x		x		x		
15.	Los estudiantes respetan las reglas de convivencia durante el desarrollo de las actividades.	x		x		x		
16.	El docente evalúa el progreso de sus compañeros en el las actividades académicas.	x		x		x		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Julio Rodríguez Azabache

DNI: 18234521

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Msc. Lic. Estadística

10 de noviembre del 2022.

- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
- (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
- (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- (4) **Nota:** suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



FIRMA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GESTION DE EMOCIONES

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: 1 Normas de convivencia		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17.	Durante el desarrollo de las actividades de dramatización los estudiantes promovieron normas de respeto y responsabilidad.	x		x		x		
18.	Promueven las reglas de convivencia durante el desarrollo de las actividades del juego de roles.	x		x		x		
19.	Es tolerante y democrático en las actividades trabajadas en la estrategia juego de roles.	x		x		x		
20.	Promueve el trabajo en equipo entre sus pares antes durante y después del desarrollo de actividades académicas.	x		x		x		
21.	Demuestra respeto por las opiniones y argumentaciones de sus compañeros durante las actividades desarrolladas en la estrategia juego de roles.	x		x		x		
22.	Demuestra respeto por la autoridad del aula (docente) dentro y fuera de la escuela.	x		x		x		
Dimensión: 2 Relación de apoyo de docentes y adultos		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
23.	Los docentes y padres de familias participan en actividades que involucren sana convivencia con sus estudiantes e hijos.	x		x		x		
24.	Se evidencia la participación de los padres de familia en el desarrollo de actividades académicas.	x		x		x		
25.	Los padres de familia contribuyen al trabajo de sus hijos en los personajes personificados en la dramatización.	x		x		x		
26.	Los docentes se comprometen en el trabajo de sus estudiantes, promoviendo el cuidado físico y psicológico.	x		x		x		
27.	Antes de iniciar la actividad de dramatización el docente promueve normas de respeto entre los estudiantes.	x		x		x		
Dimensión: 3 Toma de decisiones		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
28.	Se evidencia la toma de decisiones de los compañeros al momento de elegir sus representantes escolares y brigadas.	x		x		x		
29.	Participas en el desarrollo de actividades de capacitación de las brigadas ecológicas.	x		x		x		
30.	Los docentes explican los protocolos de bioseguridad en sus sesiones de aprendizajes.	x		x		x		
31.	Los estudiantes respetan las reglas de convivencia durante el desarrollo de las actividades.	x		x		x		
32.	El docente evalúa el progreso de sus compañeros en las actividades académicas.	x		x		x		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: **Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Nelson Chuquiwanca Yacsahuanca

DNI: 40716870

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Msc. Dr. Lic. Educación.

10 de noviembre del 2022.

- (5) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
 (6) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
 (7) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
 (8) **Nota:** suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



FIRMA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GESTION DE EMOCIONES

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: 1 Normas de convivencia								
33.	Durante el desarrollo de las actividades de dramatización los estudiantes promovieron normas de respeto y responsabilidad.	x		x		x		
34.	Promueven las reglas de convivencia durante el desarrollo de las actividades del juego de roles.	x		x		x		
35.	Es tolerante y democrático en las actividades trabajadas en la estrategia juego de roles.	x		x		x		
36.	Promueve el trabajo en equipo entre sus pares antes durante y después del desarrollo de actividades académicas.	x		x		x		
37.	Demuestra respeto por las opiniones y argumentaciones de sus compañeros durante las actividades desarrolladas en la estrategia juego de roles.	x		x		x		
38.	Demuestra respeto por la autoridad del aula (docente) dentro y fuera de la escuela.	x		x		x		
Dimensión: 2 Relación de apoyo de docentes y adultos								
39.	Los docentes y padres de familias participan en actividades que involucren sana convivencia con sus estudiantes e hijos.	x		x		x		
40.	Se evidencia la participación de los padres de familia en el desarrollo de actividades académicas.	x		x		x		
41.	Los padres de familia contribuyen al trabajo de sus hijos en los personajes personificados en la dramatización.	x		x		x		
42.	Los docentes se comprometen en el trabajo de sus estudiantes, promoviendo el cuidado físico y psicológico.	x		x		x		
43.	Antes de iniciar la actividad de dramatización el docente promueve normas de respeto entre los estudiantes.	x		x		x		
Dimensión: 3 Toma de decisiones								
44.	Se evidencia la toma de decisiones de los compañeros al momento de elegir sus representantes escolares y brigadas.	x		x		x		
45.	Participas en el desarrollo de actividades de capacitación de las brigadas ecológicas.	x		x		x		
46.	Los docentes explican los protocolos de bioseguridad en sus sesiones de aprendizajes.	x		x		x		
47.	Los estudiantes respetan las reglas de convivencia durante el desarrollo de las actividades.	x		x		x		
48.	El docente evalúa el progreso de sus compañeros en el las actividades académicas.	x		x		x		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Mirtha Mercedes Fernández Mantilla

DNI: 17927740

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Dra. Lic. Psicología

10 de noviembre del 2022.

(9) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(10) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(11) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.



(12) **Nota:** suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

FIRMA

Anexo 5 Bases de datos

Alfa de Cronbach

N° Encuestas Piloto	Preguntas/ítems																						Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	Sum fila (t)
1	1	4	3	3	3	1	3	1	4	4	2	2	4	2	4	3	3	1	1	4	1	3	57
2	1	4	2	1	1	1	1	2	4	4	2	2	4	3	4	2	3	1	2	4	2	3	53
3	1	4	2	2	2	1	1	2	4	4	1	2	4	3	4	1	3	1	1	4	1	1	49
4	4	4	1	3	3	1	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	3	1	2	4	1	4	62
5	1	4	1	3	3	1	3	2	4	4	1	4	4	3	4	1	3	1	1	4	2	1	55
6	1	4	1	3	3	1	2	2	4	4	2	4	4	3	4	3	3	1	1	4	2	3	59
7	1	4	1	3	3	1	3	2	4	4	2	4	4	3	4	2	3	1	2	4	2	3	60
8	1	4	1	3	3	1	1	2	4	4	2	4	4	3	4	1	3	1	1	4	2	1	54
9	1	4	1	3	3	0	1	1	4	4	2	4	4	3	4	2	3	1	2	4	1	4	56
10	1	4	1	3	3	0	1	1	4	4	1	4	4	3	4	1	3	4	1	4	1	1	53
11	1	4	1	3	3	1	1	1	4	4	1	4	4	3	4	3	3	4	1	4	1	3	58
12	4	4	3	3	3	1	1	1	4	4	1	4	4	3	4	2	4	4	2	4	1	3	64
13	4	4	2	3	3	1	1	1	4	4	1	4	4	3	4	1	4	4	1	4	1	1	59
14	4	4	2	3	3	1	1	1	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	2	4	1	4	65
15	1	4	3	3	3	1	3	1	4	4	2	2	4	2	4	3	3	1	1	4	1	3	56
16	1	4	2	1	1	1	1	2	4	4	2	2	4	3	4	2	3	1	2	4	2	3	67
17	1	4	2	2	2	1	1	2	4	4	1	2	4	3	4	1	3	1	1	4	1	1	65
18	4	4	1	3	3	1	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	3	1	2	4	1	4	65
19	1	4	1	3	3	1	3	2	4	4	1	4	4	3	4	1	3	1	1	4	2	1	56
20	1	4	1	3	3	1	2	2	4	4	2	4	4	3	4	3	3	1	1	4	2	3	57
21	1	4	1	3	3	1	3	2	4	4	2	4	4	3	4	2	3	1	2	4	2	3	57
22	1	4	1	3	3	1	1	2	4	4	2	4	4	3	4	1	3	1	1	4	2	1	59
23	1	4	1	3	3	0	1	1	4	4	2	4	4	3	4	2	3	1	2	4	1	4	60
24	1	4	1	3	3	1	3	2	4	4	1	4	4	3	4	1	3	1	1	4	2	1	61
25	4	4	2	3	4	0	3	1	3	4	1	4	4	3	4	1	1	4	1	4	1	1	57
PROMEDIO	2.00	4.00	1.60	2.80	2.87	0.80	1.80	1.47	3.93	4.00	1.53	3.47	4.00	2.93	4.00	1.80	3.07	2.20	1.40	4.00	1.33	2.40	Varianza Total
DESV EST S _i	1.46	0.00	0.74	0.56	0.64	0.41	1.08	0.52	0.26	0.00	0.52	0.92	0.00	0.26	0.00	0.77	0.70	1.52	0.51	0.00	0.49	1.24	Columnas

VARIANZA por ítem	2.14	0.00	0.54	0.31	0.41	0.17	1.17	0.27	0.07	0.00	0.27	0.84	0.00	0.07	0.00	0.60	0.50	2.31	0.26	0.00	0.24	1.54	Varianzas total de ítems S_j^2
SUMA DE VARIANZAS de los ítems S_j^2	7.35																					861.00	

Anexo 6 Fiabilidad del instrumento

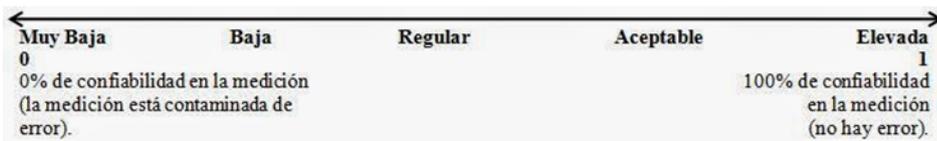
Alfa de Cronbach

N° Encuestas Piloto	Preguntas/ítems																					Total	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	Sum fila (t)
1	1	4	3	3	3	1	3	1	4	4	2	2	4	2	4	3	3	1	1	4	1	3	57
2	1	4	2	1	1	1	1	2	4	4	2	2	4	3	4	2	3	1	2	4	2	3	53
3	1	4	2	2	2	1	1	2	4	4	1	2	4	3	4	1	3	1	1	4	1	1	49
4	4	4	1	3	3	1	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	3	1	2	4	1	4	62
5	1	4	1	3	3	1	3	2	4	4	1	4	4	3	4	1	3	1	1	4	2	1	55
6	1	4	1	3	3	1	2	2	4	4	2	4	4	3	4	3	3	1	1	4	2	3	59
7	1	4	1	3	3	1	3	2	4	4	2	4	4	3	4	2	3	1	2	4	2	3	60
8	1	4	1	3	3	1	1	2	4	4	2	4	4	3	4	1	3	1	1	4	2	1	54
9	1	4	1	3	3	0	1	1	4	4	2	4	4	3	4	2	3	1	2	4	1	4	56
10	1	4	1	3	3	0	1	1	4	4	1	4	4	3	4	1	3	4	1	4	1	1	53
11	1	4	1	3	3	1	1	1	4	4	1	4	4	3	4	3	3	4	1	4	1	3	58
12	4	4	3	3	3	1	1	1	4	4	1	4	4	3	4	2	4	4	2	4	1	3	64
13	4	4	2	3	3	1	1	1	4	4	1	4	4	3	4	1	4	4	1	4	1	1	59
14	4	4	2	3	3	1	1	1	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	2	4	1	4	65
15	4	4	2	3	4	0	3	1	3	4	1	4	4	3	4	1	1	4	1	4	1	1	57
PROMEDIO	2.00	4.00	1.60	2.80	2.87	0.80	1.80	1.47	3.93	4.00	1.53	3.47	4.00	2.93	4.00	1.80	3.07	2.20	1.40	4.00	1.33	2.40	Varianza Total
DESVEST S _i	1.46	0.00	0.74	0.56	0.64	0.41	1.08	0.52	0.26	0.00	0.52	0.92	0.00	0.26	0.00	0.77	0.70	1.52	0.51	0.00	0.49	1.24	Columnas
VARIANZA por ítem	2.14	0.00	0.54	0.31	0.41	0.17	1.17	0.27	0.07	0.00	0.27	0.84	0.00	0.07	0.00	0.60	0.50	2.31	0.26	0.00	0.24	1.54	Varianzas total de ítems S _r ²
SUMA DE VARIANZAS de los ítems S _i ²	7.35																					861.00	

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

N° Ítems: K= 22
Reemplazando:

α= 0.964 Excelente Confiabilidad



Evaluación en niveles por dimensión

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
NIVELES	Normas de Convivencia 11 ítems		Relaciones de apoyo de docentes y adultos 6 ítems	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	5	16	6	15
MEDIO	11	26	11	16
ALTO	14	24	23	24

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
NIVELES	Toma de decisiones 5 ítems	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	8	11
MEDIO	26	34
ALTO	35	37

Evaluación de la variable

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
NIVELES	22 ítems	
	Clima en el Aula	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	23	64
MEDIO	25	77
ALTO	48	87

Anexo 7. Carta de autorización UCV



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Piura, 14 de Noviembre del 2022

SEÑORA

Prof. DELIA NELLY SAAVEDRA AGURTO

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14904 – JORGE BASADRE

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 27 de Septiembre del 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: TIMANA RUIZ MARÍA PETRONILA
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : “JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER EL CLIMA DE AULA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2022”.

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura



Anexo 8. Consentimiento informado de la Institución



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14904
A.H. "JORGE BASADRE" - BELLAVISTA
SULLANA**

«AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL»

AUTORIZACIÓN

La Directora de la Institución Educativa N° 14904 "Jorge Basadre" del distrito de Bellavista, provincia de Sullana, región Piura,

AUTORIZA:

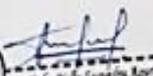
A la profesora **MARIA PETRONILA TIMANA CRUZ**, identificada con DNI N° 03496353, estudiante de la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo – Filial Piura, para que realice el trabajo de investigación en nuestra institución educativa, de acuerdo a la siguiente información:

- 1.- **APELLIDOS Y NOMBRES:** TIMANA CRUZ MARIA PETRONILA.
- 2.- **PROGRAMA DE ESTUDIOS:** Maestría
- 3.- **MENCIÓN:** Psicología Educativa.
- 4.- **CICLO DE ESTUDIOS:** Tercer ciclo .
- 5.- **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** "JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER EL CLIMA DE AULA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2022"

Se extiende la presente a solicitud de la parte interesada para los fines de estudio y otros que estime conveniente.

Bellavista, 28 de setiembre del 2022.

Atentamente,


Dra. Kelly Saavedra Aguirre
DIRECTORA

Anexo 9. Consentimiento informado del Apoderado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Juego de roles para fortalecer el clima de aula en estudiantes de una Institución Educativa, 2022

Investigador (a) (es): ...**María Petronila Timaná Cruz**.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Juego de roles para fortalecer el clima de aula en estudiantes de una Institución Educativa, 2022.", cuyo objetivo es Determinar los efectos que produce el juego de roles en el fortalecimiento del clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (Post grado Maestría en Psicología Educativa), de la Universidad César Vallejo, carrera profesional, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa 14904 Jorge Basadre. Describir el impacto del problema de la investigación.

El juego de roles contribuye a fortalecer significativamente el clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: " Juego de roles para fortalecer el clima de aula en estudiantes de una Institución Educativa, 2022".

2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará en el ambiente de El juego de roles contribuye a fortalecer significativamente el clima en el aula en estudiantes de una institución educativa, 2022.

de la institución No 14904 Jorge Basadre Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá algún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es)

María Petronila Timana Cruz email: pety1972@hotmail.com

Docente asesor (Apellidos y Nombres) Mg. Merino Flores, Irene, email:

imerinof@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

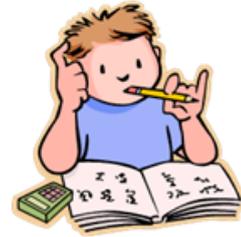
Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: 21.-Erika Fernanda Romero Juárez

Fecha y hora: 28-11-2022



Anexo 10. Actividades - Juego de roles para fortalecimiento del buen clima en el aula



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Autora: María Timaná Cruz
- 1.2. Beneficiarios: Estudiantes del 5to grado.
- 1.3. Duración: Del 28-11 al 14 de diciembre

II. FUNDAMENTACIÓN

Los estudiantes de la I.E N° 14904 del Distrito de Sullana, muestran problemas de conductas generando un aula con clima poco apropiado para generar aprendizajes significativos, cabe resaltar que para lograr conductas positivas que generen en los estudiantes actitudes en aprender, se requiere de un trabajo planificado por parte de los docentes, (MINEDU 2020), la educación procura en lo posible que cada estudiante logre fortalecer normas de convivencia entre los compañeros y que los docentes y padres de familias propicien dichas prácticas y de esta manera tomar decisiones que lleven a los estudiantes al trabajo empático con un clima escolar adecuado. El diseño del programa juego de roles se sustenta en el aporte de la teoría Psicogenética de Piaget; Tal como lo establece el sistema educativo formal, en tal sentido, surge la necesidad de implementar acciones pedagógicas para superar esta situación.

III. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta está conformada por un conjunto de sesiones de aprendizaje que tienen por finalidad de mejorar el clima escolar a partir de actividades significativas trabajadas en las estrategias Juegos de Roles en estudiantes de 5° grado de primaria de la I.E N° 14904, desarrollado en 12 sesiones de aprendizaje, teniendo una duración de 90 minutos horas pedagógicas, la duración del programa es de cinco semanas - Lugar de aplicación: I.E N° 14904, donde se trabajara de forma directa.

IV. OBJETIVOS

4.1. General

Mejorar el clima en el aula a través del desarrollo de estrategias Juego de roles en estudiantes de 5° grado de primaria de la institución educativa N° 14904, con la estrategia juego de roles.

4.2. Específicos

- Aplicar la estrategia de juego de roles a través de la dramatización.
- Desarrollar habilidades de socioemocionales que generen un buen clima escolar entre compañeros y docentes.

V. METODOLOGÍA DEL PROGRAMA

- Presentar la temática que se representará.
- Asignar los personajes por grupos.
- Crear la historia
- Prepara materiales.
- Realizar un ensayo en cada grupo.
- Representar el juego de roles.
- Dialogar sobre el tema tratado y llegar a conclusiones.

VI. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJES

No	Nombre de la Sesión de Aprendizaje	Estrategias/ Actividades	Logros de Aprendizaje	Rúbrica de evaluación	Tiempo
1	“Representamos los oficios de la comunidad”	<p>INICIO</p> <p>Entonan una canción: “La canción de los Papelote, 104 oficios”.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dialogan sobre el contenido de la canción. -Se da a conocer el propósito de la sesión. -Se establecen normas de convivencia y acuerdos. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> -En grupo clase Retoman dialogo, anotan sus opiniones -Observan a los estudiantes voluntarios que representan lo que dice la canción, predicen que roles desempeñaran. -Anotamos sus hipótesis, para luego confrontarlos. -Representan los oficios, usando gestos, movimientos del cuerpo lo que dice la canción, según papel que escogieron. -Comentan los oficios representados a través de gestos y movimientos del cuerpo. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comentan que realizaron - ¿Qué aprendieron? 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. -Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. -Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. - Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Expresan su sentir al participar activamente en las actuaciones. 	Rúbrica	90´
2	“Representación de una anécdota familiar”	<p>INICIO</p> <p>Proponen entonar una canción.</p> <p>Entonan la canción: “En el hogar”</p> <p>Comentan respondiendo a preguntas:</p>	<p>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las</p>	Rúbrica	90´

		<p>¿De qué se trata la canción? ¿Quiénes conforman la familia? ¿Qué hace el papá? ¿Qué hace la mamá? ¿Qué hacen los hijos? ¿Recuerdan alguna anécdota familiar?</p> <p>DESARROLLO Se organizan en grupos y eligen la mejor anécdota. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. Organizan el juego. Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán. Preparan sus materiales. Realizan un ensayo en sus grupos.</p> <p>CIERRE Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p>	<p>desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores</p>		
3	“Representación de un problema familiar”	<p>INICIO Escuchan la canción: “No basta” de Franco de Vita.</p>	<p>Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.</p>	Rúbrica	90´

		<p>Comentan respondiendo a preguntas: ¿De qué trata le canción? ¿Qué problemas suscitan en la familia? ¿En tu familia pasaron por algún problema? ¿Cómo lo solucionaron? DESARROLLO Se organizan en grupos dialogan y eligen un problema familiar. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las indicaciones de trabajo. CIERRE Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron. Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? ¿Ha quedado clara la representación? ¿En qué se puede mejorar?</p>	<p>Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>		
4	“Representación de la escolita”	<p>INICIO Observan imágenes de actividades que se realizan en la escuela. Comentan respondiendo a preguntas: ¿Qué hace la maestra? ¿Qué hacen los alumnos? ¿Qué problemas suscitan en la escuela? ¿La escuela también es divertida? ¿Podemos representar mediante juegos de roles la escolita?</p> <p>DESARROLLO Se organizan en grupos y eligen un tema.</p>	<p>Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</p>	Rúbrica	90´

		<p>La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. CIERRE Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p>			
5	“Representemos objetos”	<p>INICIO Observan imágenes de diversos objetos. Comentan respondiendo a preguntas: ¿Cómo es la guitarra? ¿Qué hace? ¿Cómo es la mochila? ¿Qué hace? DESARROLLO Observa la representación de un objeto por la profesora con el siguiente diálogo: “Soy un personaje muy moderno; y sé que parezco un poco serio; pero me divierto tanto al interrumpir una reunión o al hacer ruido cuando todos guardan silencio” CIERRE Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p>	<p>Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>	Rúbrica	90´
6	“Jugamos a los poetas”	<p>INICIO Leen la poesía en forma grupal y luego individual. CARICIAS</p>	<p>Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y</p>	Rúbrica	90´

		<p>Madre, madre, tú me besas, pero yo te beso más. Como el agua en los cristales, caen mis besos en tu faz... Te he besado tanto, tanto que de mí cubierta estás y el enjambre de mis besos no te deja ni mirar... Si la abeja se entra al lirio, no se siente su aletear. Cuando tú, a tu hijito escondes no se le oye el respirar... Yo te miro, yo te miro sin cansarme de mirar, y que lindo niño veo a tus ojos asomar... El estanque copia todo lo que tú mirando estás. Pero tú en los ojos copias a tu niño y nada más. Los ojitos que me diste yo los tengo que gastar en seguirte por los valles, por el cielo y por el mar... Gabriela Mistral</p> <p>DESARROLLO Se organizan en grupos dialogan y eligen una poesía. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Hagan uso de recursos verbales, no verbales y para y verbales. Asuman las ideas, los sentimientos de la poesía.</p>	<p>contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p>		
--	--	---	--	--	--

		<p>Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</p> <p>Ensayan en sus grupos.</p> <p>Recitan su poesía, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y mímicas.</p> <p>Comentan su participación.</p> <p>CIERRE</p> <p>-Responden a interrogantes:</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p> <p>¿Qué dificultades tuve?</p> <p>¿Cómo lo superé?</p>			
7	“Un día en el hospital”	<p>INICIO</p> <p>Dialogan sobre cómo se organizan en su distrito para regar sus sembríos.</p> <p>Responden a preguntas</p> <p>¿Con qué riegan los sembríos de su chacra?</p> <p>¿Cómo se organizan en tu comunidad para regar su chacra?</p> <p>¿Cuál es la función de la comisión de regantes?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Se organizan en grupos de trabajo.</p> <p>Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar.</p> <p>La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones:</p> <p>Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</p> <p>Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</p>	<p>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p>	Rúbrica	90´

		<p>Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</p> <p>CIERRE</p> <p>Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p> <p>Responden a la pregunta:</p> <p>¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?</p> <p>¿Ha quedado clara la representación?</p> <p>¿En qué se puede mejorar?</p> <p>¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?</p>			
8	<p>“Representando un debate de la Comisión de Regantes de su pueblo”</p>	<p>INIIO</p> <p>Dialogan sobre cómo se organizan en su distrito para regar sus sembríos.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Se organizan en grupos de trabajo.</p> <p>Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar.</p> <p>La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones:</p> <p>Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</p> <p>Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</p> <p>Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</p> <p>CIERRE</p> <p>Reflexionan de la actividad y responde las preguntas reflexivas</p> <p>¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?</p>	<p>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p>	Rúbrica	90´

9	“¿Quiero ser un buen ciudadano, y tú?”	<p>INICIO</p> <p>Proponen leer un cuento. Por turnos leen un cuento: “La Caperucita Roja” Comentan la lectura respondiendo ¿De qué se trata el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Se podrá representar mediante juegos de roles este cuento?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Se organizan en grupos de trabajo. Eligen un cuento conocido. Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</p> <p>CIERRE</p> <p>Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p>	<p>Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento</p>	Rúbrica	90´
10	“Nos preparamos para resolver conflictos en el aula”	<p>INICIO</p> <p>Leen situaciones de conflictos en el aula: En la hora del recreo Pepe propone a sus compañeros jugar el matagente, pero la mayoría de ellos no desean y proponen jugar fútbol; sin embargo, Pepe se molesta y dice que él y los de su grupo no jugarán, los otros insisten pues sin ellos no completan el equipo. Responden a preguntas: ¿Qué opinan de esta situación? ¿Cómo se podría resolver?</p>	<p>Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>	Rúbrica	90´

		<p>¿Cómo se podría evitar los conflictos? ¿Podemos representar un conflicto y su resolución?</p> <p>DESARROLLO Se organizan en grupos de trabajo. Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</p> <p>CIERRE Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron. Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?</p>			
11	“Juntos aprendemos a convivir mejor”	<p>INICIO El docente solicita a los estudiantes que redacten en la pizarra las normas de convivencia. Reflexionan las normas escritas en la pizarra y responden la pregunta: ¿En el hogar existen normas de convivencia que nos ayudan a vivir mejor y tener mejor respeto y comunicación? El docente promueve la participación de todos.</p> <p>DESARROLLO</p>	<p>Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento</p>	Rúbrica	90´

		<p>El docente presenta un video de un hogar donde no hay respeto y no se cultivan normas de convivencia que ayuden a una mejor convivencia y otro video con normas de convivencia. Reflexionan y dialogan. Elaboran un texto que promuevan actos de buena convivencia.</p> <p>CIERRE Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con su lectura? ¿Consideran importante valores y normas en un hogar?</p>			
12	“Cuidando nuestra naturaleza”	<p>INICIO El docente comparte un video de Ozzi ozone: youtube.com/watch?v=WdNEABvhEE Después de observar el video Reflexionan del problema ambiental de su comunidad</p> <p>DESARROLLO Se organizan en grupos de trabajo. Dialogan para ponerse de acuerdo en situaciones que deben asumir para cuidar la naturaleza. El docente explica que diseñen un árbol de problemas y en el tronco redacten un problema, en las hojas redacten las causas del problema y en la raíz que consecuencia trae ese problema.</p> <p>CIERRE Participan en un debate sobre el trabajo realizado.</p>	<p>Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber</p>	Rúbrica	90´

VII. RECURSOS

- Hojas bond
- Hojas de colores
- Goma
- Tijeras
- Mesas
- Sillas
- Papel sábanas
- Engrapador
- Cinta de embalaje.

VIII. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	Noviembre - Diciembre													
		Sem. 3			Sem. 4			Sem.1			Sem.2				
01	Diseño de la propuesta	■	■	■											
02	Aprobación de la propuesta			■	■	■	■	■							
03	Preparación de los materiales para la dramatización					■	■	■	■						
04	Desarrollo de las sesiones							■	■	■	■	■			
05	Evaluación de la propuesta												■	■	
06	Recojo de información													■	■
07	Evaluación final														■

IX. PRESUPUESTO

- Recursos propios de la investigadora

Anexo 11. SESIÓN 1

Tema: “Representamos los oficios de la comunidad”

- I. Datos Informativos
 - 1.1. Área: Comunicación
 - 1.2. Grado/ 5to Sección:
 - 1.3. Docente: María Timaná cruz
 - 1.4. Tiempo: 90 minutos
- II. Propósito de la Sesión:



Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. -Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. -Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. -Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. -Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus 	<ul style="list-style-type: none"> -Coherencia entre lo que dice y hace. Cohesión al expresar sus ideas. Vocabulario adecuado Manejo del lenguaje verbal. -Disposición para colaborar en las conversaciones. Aporte en la interacción oral 	Rúbrica

		interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. -Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.		
--	--	---	--	--

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Entonan una canción: “La canción de los oficios” Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar. (bis) -Había una vez un niño carpintero, que golpeaba con martillo a todas horas el tablero. -Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar (bis) -Había una vez un niño peluquero, que cortaba con tijeras y peinaba muchos pelos. -Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar. (bis) -Había una vez un niño barrendero, que barría las tristezas con la escoba y el plumero. -Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar. (bis) Había una vez dos niñas costureras, que cosían y bordaban bajo el sol de primavera. -Me pongo de pie (bis) me vuelvo a sentar (bis) porque a los oficios vamos a jugar. (bis) -Comentan respondiendo a preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué hace el carpintero? ¿Qué hace el peluquero? ¿Qué hace la costurera? ¿Se podrá representar estos oficios? ¿Quieren imitar a cada persona que realiza los oficios mencionados? Mediante lluvia de ideas sugieren cómo se llama ese tipo de representación que realizarán.</p>	Papelote Expresión oral	15

<p>Desarrollo</p>	<p>-La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: - Elijan el oficio que les gustaría representar: ¿en qué consiste su trabajo?, ¿qué herramientas usa? - Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. - Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. - Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes de cada oficio.</p> <p>-Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? Eligen el oficio a representar y ejecutan en forma ordenada las indicaciones dadas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grupo de los carpinteros. 2. Grupo de los albañiles. 3. Grupo de las costureras. 4. Grupo de los peluqueros. <p>-Distribuyen los roles que van a desempeñar cada integrante y ensayan su representación (10 minutos). Preparan sus materiales. Representan mediante juego de roles el oficio que ensayaron. (10 min.) Comentan su trabajo.</p>	<p>Papelote. Cuaderno, lapicero, hojas bond y de colores, martillos, tijeras, sierra.</p>	<p>60</p>
<p>Cierre</p>	<p>-Desarrollan la metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo lo superé? -Comentan sobre lo realizado.</p>	<p>Palabra oral</p>	<p>15</p>

Rubrica de evaluación

Sesión N°

Docente: María P. Timaná Cruz

Nombre del curso: Comunicación

Grado: 5to

Estudiante: -----

Dimensión /Indicador	Criterios	Nivel 3 Excelente 20	Nivel 2 Bueno 15	Nivel 1 Regular 10
1.-Participa en elaboración de normas de convivencia	-Promueve elección de las normas en el aula.	-Propone por lo menos 3 normas de convivencia para mantener el clima del aula.	Propone por lo menos 2 normas para mantener el clima del aula	Propone por lo menos 1 norma para mantener el clima de aula.
2.-Interpretación	-Todos los integrantes participan con sus respectivos roles considerando la jerarquía de su cargo y utilizando argumentos válidos y vinculados a la problemática	-Participa de manera cooperativa con sus compañeros, considerando el rol a su cargo y utilizando argumentos válidos.	-Participa de manera cooperativa con sus compañeros, considerando solo su rol y algunos argumentos.	- Participa de manera cooperativa con sus compañeros, considerando solo su rol omite argumentos.
3.- Dramatización	-La opinión, los argumentos y las soluciones propuestas fueron consistentes con el personaje.	-La opinión, los argumentos y las soluciones propuestas estuvieron a menudo de acuerdo con el personaje.	-La opinión, los argumentos y las soluciones propuestas estuvieron poco de acuerdo con el personaje.	-La opinión, los argumentos y las soluciones propuestas no estuvieron de acuerdo con el personaje -
4.- Vestuario	-Todos los integrantes presentan un vestuario acorde con su papel del rol que le toca desempeñar.	-No todos los integrantes presentan un vestuario acorde con su papel del rol que le toca desempeñar	-Presentan un vestuario, pero no es acorde al personaje que representan.	-No presentan vestuario.

5.-Tiempo	-Se ajustaron al tiempo al tiempo establecido de 30 minutos.	-No se ajustaron al tiempo establecido terminaron 10 minutos antes.	-No se ajustaron el tiempo terminaron 20 minutos antes.	-No se adecuaron al tiempo y se les tuvo que indicar la finalización de su representación.
6.-Trabajo grupal	-Se observa un trabajo grupal adecuado todos aportan ideas.	-No todos participan, ni se involucran.	-Solo en ocasiones se observa trabajo en grupo.	-No existe trabajo grupal, existe Individualismo.

SESIÓN 2

Tema: “Representamos “Representación de una anécdota familiar”

I. Datos Informativos

- 1.1. Área: Comunicación
- 1.2. Grado/ Sección: 5to
- 1.3. Docente: María Timaná Cruz
- 1.4. Tiempo: 90

II. Propósito de la Sesión:



Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<ul style="list-style-type: none"> -Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. ----Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. -Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. -Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. -Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. 	<ul style="list-style-type: none"> -Coherencia entre lo que dice y hace. Cohesión al expresar sus ideas. -Vocabulario adecuado Manejo del lenguaje verbal -Disposición para colaborar en las conversaciones. - Aporte en la interacción oral 	Rúbrica

		-Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.		
--	--	--	--	--

III.-secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/ Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Saludamos a los estudiantes, dialogamos sobre la sesión anterior que representamos los oficios, hoy vamos a seguir jugando, pero esta vez vamos a jugar a la familia.</p> <p>-Proponen entonar una canción.</p> <p>Entonan la canción: “En el hogar”</p> <p>-Entonan el canto en el hogar.</p> <p>-Comentan respondiendo a preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Quiénes conforman la familia? ¿Qué hace el papá? ¿Qué hace la mamá? ¿Qué hacen los hijos? ¿Recuerdan alguna anécdota familiar?</p> <p>-Comentan la anécdota. ¿Qué les parece si lo representan mediante juego de roles?</p>	<p>Papelote</p> <p>Expresión oral</p>	15
Desarrollo	<p>-Se organizan en grupos y comentan eligiendo la anécdota que más le gusto. La docente manifiesta el propósito y el Criterio a evaluar, brindando las siguientes indicaciones:</p> <p>-Señalen los sucesos que se desarrollaran en su escena</p> <p>-luego distribuyan los roles de acuerdo con los personajes</p> <p>-asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes de cada oficio.</p> <p>-Organizan el juego ¿Como comenzaran?</p> <p>¿Cómo se desarrollarán las acciones?</p>	<p>Papelote.</p> <p>Cuaderno, lapicero, hojas bond y de colores, martillos, tijeras, sierra</p>	

	<p>¿cómo finalizarán? Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán. Preparan sus materiales y vestimentas. Realizan un ensayo en sus grupos. Por grupos van representando la anécdota, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos adecuados. Comentan su trabajo.</p>		60
Cierre	<p>-Reflexionan sobre su actuar, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué rol desempeñaron? ¿Te gusto el personaje que representaste? ¿En qué me ayudo el conocer la realidad familiar? ¿Qué aprendí? ¿Para qué me sirve? Comentan sobre el trabajo que realizan cada personaje ¿qué importancia tiene? Nos evaluamos con la rubrica nuestro actuar y el desempeño de sus compañeros.</p>	Palabra oral	15

SESIÓN 3

Tema: "Representación de un problema familiar"

III. Datos Informativos

3.1. Área:

3.2. Grado/ Sección:

3.3. Docente:

3.4. Tiempo:

IV. Propósito de la Sesión:



Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. -Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. - Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. → Participa en diversos intercambios orales 	<ul style="list-style-type: none"> • Coherencia entre lo que dice y hace. • Cohesión al expresar sus ideas. • Vocabulario adecuado • Manejo del lenguaje verbal • Disposición para colaborar en las conversaciones. • Aporte en la interacción oral 	Rúbrica

		alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.		
--	--	--	--	--

III.-Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Escuchan la canción: “No basta” de Franco de Vita.</p> <p>-Cantamos la canción leyéndola la hoja que se les dará.</p> <p>-Comentan respondiendo a preguntas: ¿De qué trata le canción? ¿Qué problemas suscitan en la familia? ¿En tu familia pasaron por algún problema? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Podemos representar mediante juegos de roles algunos de los problemas familiares?</p> <p>-Establecemos las normas de convivencia en el aula cada grupo respetará las normas propuestas. Nos sentamos en los alrededores para la escenificación</p>	Equipo, CD. Papelotes, mesas.	15

Desarrollo	<p>-Se organizan en grupos dialogan y eligen un problema familiar.</p> <p>-La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar brindando las siguientes indicaciones:</p> <p>-Señalen los sucesos que desarrollaran en la escena</p> <p>-Luego se distribuyen os roles de acuerdo con los personajes</p> <p>-Asumen las ideas, los sentimientos y el carácter de Cada personaje de cada oficio.</p> <p>-Organizan el juego ¿Cómo se comenzará?</p> <p>¿Qué acciones se desarrollarán?</p> <p>¿Como finalizarán?</p> <p>.-Se reparten los personajes y el papel que desempeñaran preparan sus materiales</p> <p>-Ensayan en sus grupos, por grupo van representando</p> <p>Su tema teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora como:</p> <p>-Voz clara y audible gestos y movimientos de Acuerdo a sus personajes.</p>	Vestimenta, materiales	60 m
cierre	<p>-Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p> <p>Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? ¿Ha quedado clara la representación? ¿En qué se puede mejorar?</p>	Expresión oral	15

SESIÓN 4

Tema: “Representación de la escuelita”

I.-Datos Informativos

- 1.1 Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.3 Docente:
- 1.4 Tiempo:



II.-Propósito de la Sesión:

Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<ul style="list-style-type: none"> -Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. -Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coherencia entre lo que dice y hace. • Cohesión al expresar sus ideas. • Vocabulario adecuado • Manejo del lenguaje verbal. • Disposición para colaborar en las conversaciones. • Aporte en la interacción oral 	Rúbrica

		<p>-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas.</p> <p>-Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>		
--	--	--	--	--

III.- Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Observan imágenes de actividades que se realizan en la escuela.</p> <p>-Comentan respondiendo a preguntas: ¿Qué hace la maestra?, ¿Qué hacen los alumnos? ¿Qué problemas suscitan en la escuela? ¿La escuela también es divertida? ¿Podemos representar mediante juegos de roles la escolita</p>	Proyector, video	15
Desarrollo	<p>-Se organizan en grupos y eligen un tema.</p> <p>-La docente manifiesta el propósito y los criterios A evaluar, brindando las siguientes indicaciones</p> <p>-Señalen los sucesos que desarrollan en su escena.</p> <p>-Luego se distribuyen los roles de acuerdo a los personajes.</p> <p>-Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter</p> <p>-De los personajes.</p> <p>-Organizan el juego ¿Cómo comenzará? ¿Cómo se desarrollarán acciones?</p>		

	<p>¿cómo finalizarán?</p> <p>-Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán.</p> <p>-Preparan el escenario y algunos objetos necesarios para la representación.</p> <p>-Preparan sus materiales.</p> <p>-Ensayan en sus grupos.</p> <p>-Por grupos van representando su tema, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos de acuerdo a su personaje. Comentan su trabajo.</p>	Objetos necesarios para la representación	60
Cierre	<p>-Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p> <p>-Responden a la pregunta:</p> <p>¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?</p> <p>¿Ha quedado clara la representación?</p> <p>¿En qué se puede mejorar?</p>	Papelote	15

SESIÓN 5

Tema: “Representemos a objetos”



I.- Datos Informativos

- 1.1 Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.3 Docente:
- 1.4Tiempo:

II.-Propósito de la Sesión:

Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<p>-Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático.</p> <p>-Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa - efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p> <p>-Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. -Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</p> <p>-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.</p> <p>-Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas.</p>	<p>-Coherencia entre lo que dice y hace.</p> <p>-Cohesión al expresar sus ideas. Vocabulario adecuado.</p> <p>-Manejo del lenguaje verbal -Disposición para colaborar en las conversaciones.</p> <p>- Aporte en la interacción oral</p>	Rúbrica

		--Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.		
--	--	---	--	--

III.-Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/ Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Observan imágenes de diversos objetos. Comentan respondiendo a preguntas:</p> <p>¿Cómo es la guitarra? ¿Qué hace? ¿Cómo es la mochila? ¿Qué hace? ¿Cómo es el celular? ¿Qué hace? ¿Cómo es la pelota? ¿Qué hace? ¿Todos los objetos que han observado son buenos? ¿Podemos representar mediante juegos de roles a algunos objetos?</p>	Proyector, video	15
Desarrollo	<p>-Observa la representación de un objeto por parte de La profesora como el siguiente dialogo: Soy un personaje muy moderno, y se que me parezco Un poco serio: pero me divierto tanto al interrumpir una Reunión o al hacer ruido cuando todos guardan silencio -La docente organiza los grupos y eligen un objeto que Quieren representar considerando lo que es y lo que se -Dice de él. -Preparan sus materiales -Organizan sus representaciones por grupos van -Organizando y representando al objeto que eligieron Teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora -Como el tono de voz, que sea audible, movimientos -De acuerdo a su personaje. -Comentan sus trabajos y el de sus compañeros</p>	Elementos necesarios para su representación	60m

<p>Cierre</p>	<p>-Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p> <p>-Responden a la pregunta:</p> <p>¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?</p> <p>¿Ha quedado clara la representación?</p> <p>¿En qué se puede mejorar?</p> <p>Comentan.</p>	<p>Papelote</p>	<p>15</p>
----------------------	--	-----------------	-----------

SESIÓN 6

Tema: “Jugamos a los poetas”



I.-Datos Informativos

- 1.1. Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.3 Docente:
- 1.4Tiempo:

II.-Propósito de la Sesión:

Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<p>-Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>-Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</p>	<p>-Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático.</p> <p>-Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa - efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p> <p>-Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>	<p>-Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores.</p> <p>-Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p>	Rúbrica

III.-Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Leen la poesía en forma grupal y luego individual.</p> <p style="text-align: center;">CARICIAS</p> <p>Madre, madre, tú me besas, pero yo te beso más.</p> <p>Como el agua en los cristales, caen mis besos en tu faz... Te he besado tanto, tanto que de mí cubierta estás y el enjambre de mis besos no te deja ni mirar...</p> <p>Si la abeja se entra al lirio, no se siente su aletear. Cuando tú, a tu hijito escondes no se le oye el respirar... Yo te miro, yo te miro sin cansarme de mirar, y que lindo niño veo a tus ojos asomar...</p> <p>El estanque copia todo lo que tú mirando estás. Pero tú en los ojos copias a tu niño y nada más. Los ojitos que me diste yo los tengo que gastar en seguirte por los valles, por el cielo y por el mar...</p> <p style="text-align: right;">Gabriela Mistral</p> <p>-Comentan respondiendo a preguntas: ¿Cuál es el mensaje del poema? ¿Leer un poema es lo mismo que recitar? ¿Cómo se debe recitar un poema? ¿Ustedes pueden recitar un poema? ¿Qué reglas se deben considerar? ¿De que manera se pronuncia?</p>	Papelote y plumones	30

Desarrollo	<p>-Se organizan en grupos dialogan y eligen una poesía.</p> <p>-La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hagan uso de recursos verbales, no verbales y para y verbales. • Asuman las ideas, los sentimientos de la poesía. <p>-Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</p> <p>-Ensayan en sus grupos.</p> <p>-Recitan su poesía, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y mímicas.</p> <p>-Comentan su participación.</p>	Textos	60m
Cierre	<p>-Reflexionamos sobre lo aprendido Respete a mis compañeros cuando recitaban Respete su forma de voz. Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo lo superé?</p>	ficha de metacognición	15m

SESIÓN 7

Tema: "Un día en el Hospital"



I.-Datos Informativos

- 1.1 Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.2 Docente:
- 1.4 Tiempo:

II.-Propósito de la Sesión:

Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<ul style="list-style-type: none"> -Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. -Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. -Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa - efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. -Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. -Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. 	Rúbrica

		<p>-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.</p> <p>-Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural</p>		
--	--	---	--	--

III.- Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Observan un video del trabajo en un hospital. - Dialogan respondiendo preguntas: ¿Qué personajes se ha observado en el video? ¿Qué hacen? ¿Quiénes trabajan en el hospital? ¿Para qué acudimos al hospital? ¿Es importante la labor que hacen los médicos y las enfermeras? ¿Les gustaría escenificar lo que sucede en un hospital?</p>	Proyector, video	15m
Desarrollo	<p>-Se organizan en grupos de trabajo, a través de una dinámica. -Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que se desea representar a los personajes que trabajan en el hospital -La docente manifiesta el propósito y los -Se establecen los criterios a evaluar brindando las siguientes Indicaciones: -Señalen los sucesos que desarrollara en su Escena, actúen con naturalidad.</p>		

Desarrollo	<p>-Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</p> <p>-Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.</p> <p>-Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</p> <p>-Se reparten los personajes.</p> <p>-Preparan sus materiales.</p> <p>Realizan un ensayo a nivel de grupo.</p> <p>-Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.</p> <p>-Comentan su trabajo y el de sus compañeros.</p>	-Improvisan material de acuerdo a su personaje	60m
Cierre	<p>-Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p> <p>-Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? ¿Ha quedado clara la representación? ¿En qué se puede mejorar? ¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?</p>	Papelote	15m

SESIÓN 8

Tema: “Representando un debate de la comisión de regantes de su comunidad”

I.- Datos Informativos

- 1.1 Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.3 Docente:
- 1.4 Tiempo:

II.-Propósito de la Sesión:



Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<ul style="list-style-type: none"> -Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. -Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. -Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa - efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. - Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. -Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y 	Rúbrica

	e con distintos interlocutores	<p>-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas.</p> <p>-Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>	algunos términos propios de los campos del saber.	
--	--------------------------------	--	---	--

III.-Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Dialogan sobre cómo se organizan en su distrito para regar sus sembríos.</p> <p>-Responden a preguntas:</p> <p>¿Con qué riegan los sembríos de su chacra?</p> <p>¿Cómo se organizan en tu comunidad para regar su chacra?</p> <p>¿Cuál es la función de la comisión de regantes?</p> <p>¿Cuándo se reúnen, qué hacen?</p> <p>¿Qué función cumple el juez de agua?</p> <p>¿Podemos representar un debate que se realizan cuando van a repartir el agua?</p> <p>¿Como se llama en tu localidad la comisión de regantes de Sullana?</p>	Proyector, video	15

Desarrollo	<p>-Se organizan en grupos de trabajo. -recordando que lo grupos varían de acuerdo a las dinámicas. -Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. -La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. - Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. - Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes. <p>-Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones? ¿cómo finalizarán? -Se reparten los personajes. -Preparan sus materiales. -Realizan un ensayo a nivel de grupo. -Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron. Comentan su desempeño en sus representaciones</p>	-Objetos necesarios para la representación	60m
Cierre	<p>-Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron. -Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? ¿Ha quedado clara la representación? ¿En qué se puede mejorar? ¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?</p>	Papelotes	15m

SESIÓN 9

Tema: “¿Quiero ser un buen ciudadano y tú?”

I.-Datos Informativos

- 1.1 Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.3 Docente:
- 1.4 Tiempo:

II.-Propósito de la Sesión:



Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<ul style="list-style-type: none"> -Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. - Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa - efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. -Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. - Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para 	<ul style="list-style-type: none"> -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. -Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento 	Rúbrica

		<p>argumentar, explicar y complementar ideas.</p> <p>- Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>		
--	--	--	--	--

III.-Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> -Proponen leer un cuento. -Por turnos leen un cuento: “La Caperucita Roja” -Comentan la lectura respondiendo las interrogantes: ¿De qué se trata el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Se podrá representar mediante juegos de roles este cuento? ¿Será más divertido? ¿Qué otros cuentos se pueden representar? -Anotamos sus ideas en la pizarra. -Se establecen normas de convivencia, entre todos los estudiantes acuerdan las que más deben cumplirse en el aula, para las representaciones. 	Proyector, video	20m
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> -Se organizan en grupos de trabajo. -Eligen un cuento conocido -Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que Desea representar -La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes Indicaciones: -Señalen los sucesos que desarrollaran en su Escena. -Luego distribuyan los roles de acuerdo con Los personajes. -Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter De los personajes. 	Improvisan material de acuerdo a su personaje	60 m

	<ul style="list-style-type: none"> -Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? -Se reparten los personajes. -Preparan sus materiales. -Realizan un ensayo a nivel de grupo. -Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron. -Comentan su trabajo. 		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> -Participan en un debate sobre el tema representado sobre sensaciones, sentimientos, etc. -Explican las estrategias utilizadas. -¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? ¿Ha quedado clara la representación? ¿En qué se puede mejorar? ¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Dónde lo debo aplicar? 		

SESIÓN 10

Tema: “Nos preparamos para resolver conflictos en el aula”

I.- Datos Informativos

- 1.1 Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.3 Docente:
- 1.4 Tiempo:



II.-Propósito de la Sesión:

Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<ul style="list-style-type: none"> -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático. -Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa - efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. -Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> -Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. -Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. -Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural 	Rúbrica

		<p>-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.</p> <p>-Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>		
--	--	--	--	--

III.-Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Leen situaciones de conflictos en el aula: 1er caso: -En la hora del recreo Pepe propone a sus compañeros jugar el matagente, pero la mayoría de ellos no desean y proponen jugar fútbol; sin embargo, Pepe se molesta y dice que él y los de su grupo no jugarán, los otros insisten pues sin ellos no completan el equipo.</p> <p>-Responden a preguntas: ¿Qué opinan de esta situación? ¿Cómo se podría resolver? ¿Cómo se podría evitar los conflictos? ¿Podemos representar un conflicto y su resolución? ¿Qué medidas se deben tomar? ¿Crees que esta bien la actitud de Pepe?</p>	Proyector, video	15m

<p>Desarrollo</p>	<p>-Se organizan en grupos de trabajo.</p> <p>Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar.</p> <p>La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. - Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. - Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes. <p>Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?</p> <p>Se reparten los personajes.</p> <p>Preparan sus materiales.</p> <p>Realizan un ensayo a nivel de grupo.</p> <p>Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.</p>	<p>-Objetos necesarios para la representación</p>	<p>60</p>
<p>Cierre</p>	<p>-Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.</p> <p>-Responden a la pregunta:</p> <p>¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?</p> <p>¿Ha quedado clara la representación?</p> <p>¿En qué se puede mejorar?</p> <p>¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?</p>	<p>Papelote</p>	<p>15</p>

SESIÓN 11

Tema: “Juntos aprendemos a convivir mejor”

I.-Datos Informativos

- 1.1 Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.3 Docente:
- 1.4 Tiempo:



II.-Propósito de la Sesión:

Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. 	<p>-Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático.</p> <p>-Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa - efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p> <p>-Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento.</p>	<p>-Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento</p>	Rubrica

		<p>-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas.</p> <p>-Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>		
--	--	--	--	--

III.-Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Se inicia la sesión estableciendo normas de convivencia: respeto, empatía y solidaridad.</p> <p>-La docente comenta con los estudiantes la importancia de poner en práctica las normas de convivencia.</p> <p>-Plantea preguntas reflexivas: ¿Por qué consideran que en el hogar y en la escuela es importante trabajar normas de convivencia?</p> <p>-Los estudiantes comentan sus respuestas.</p> <p>-La docente expone el propósito de la sesión: juntos aprendemos a convivir mejor trabajando normas de convivencia.</p>	Papelotes, carteles de normas de convivencia	15m

Desarrollo	<p>-La docente propone que se formen grupos de trabajo y lo hace a través de una dinámica, donde se unirán por colores según lo establecido: rojo, amarillo, azul y verde.</p> <p>-cada grupo dramatice un caso donde se vean un conflicto en el aula, pelea entre compañeros, un insulto, discriminación entre sus pares, una práctica negativa, luego de cada caso vamos a reflexionar sobre lo que significa los conflictos que produce cuales son las consecuencias.</p> <p>-Otros grupos representarán prácticas buenas, también comentamos con ellos lo que significa cumplir las normas en clase.</p> <p>-Los estudiantes comentan del teatro realizado y identifican sus logros y debilidades de cada uno.</p>	Papel A4, Ideas.	60m
Cierre	<p>-Metacognición: ¿Qué aprendiste durante el desarrollo de la sesión? -¿Consideras que lo trabajado en clase promueve mejores actitudes y conductas adecuadas para mejor convivencia? ¿Cómo debe ser una buena convivencia? ¿qué y cómo se ve cuando se hace bien las cosas? -Hacemos un recuento de todo lo realizado separamos las actitudes positivas de las negativas y vemos cuales son las que debemos practicar.</p>	Trajes escolares, materiales de acuerdo a la representación.	15m

SESIÓN 12

Tema: “Cuidando nuestra naturaleza”

I.- Datos Informativos

- 1.1 Área:
- 1.2 Grado/ Sección:
- 1.3 Docente:
- 1.5 Tiempo:



II.-Propósito de la Sesión:

Competencia	Capacidad	Desempeños	Indicadores de logros	Instrumentos
Se comunica oralmente	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<p>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información o mantener el hilo temático.</p> <p>-Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa - efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p> <p>-Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.</p> <p>-Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas.</p>	<p>-Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de causa-efecto, consecuencia y contraste), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que</p> <p>-incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber</p>	Rubrica

		-Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.		
--	--	--	--	--

III.-Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias didácticas	Recursos/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Se inicia la sesión estableciendo las normas de convivencia y cuidado a las áreas verdes y espacio de estudio.</p> <p>-La docente comparte la lectura: Nuestra naturaleza.</p> <p>-En nuestra institución educativa existe un espacio verde donde todos los estudiantes de inicial y primaria participan en el cuidado y preservación de su espacio.</p> <p>-Nuestra aula ha conseguido construir jardines colgantes con ayuda de material reciclado. Esto a generado que muchas aves como pájaros se acerquen y generen alegría.</p> <p>-A partir de la lectura reflexionamos:</p> <p>¿Consideran que es importante los jardines para la supervivencia de las especies?</p> <p>¿Por qué es importante el cuidado de nuestros ecosistemas?</p> <p>¿En tu aula existen espacios de cuidado de plantas?</p> <p>¿El aire y la atmosfera se beneficiarán con las plantas y áreas verdes?</p> <p>-A partir de ello el docente comparte un video de Ozzi ozone: youtube.com/watch?v=WdNEnABvhEE</p> <p>-Después de observar el video</p> <p>-Reflexionan del problema ambiental de su comunidad.</p>	Proyector, video	15

<p>Desarrollo</p>	<p>-Se organizan en grupos de trabajo. -Dialogan en grupos cada uno da su opinión, para ponerse de acuerdo en situaciones que deben asumir para cuidar la naturaleza. -El docente explica que diseñen un árbol en el que en cada parte del árbol escribirán un problema por ejemplo en el tronco redacten un problema, en las hojas redacten las causas del problema y en la raíz que consecuencia trae ese problema. - cada grupo escoge un problema que puede haber sucedido en el aula.</p> <p>-Participan en un debate sobre el trabajo realizado, emiten sus comentarios a través de una lluvia de preguntas ¿Tenemos problemas en el aula? ¿Cuáles son? ¿Cómo debemos actuar ante una situación negativa?</p>	<p>Papelote, plumones, imágenes, etc.</p>	<p>60m</p>
<p>Cierre</p>	<p>-Los estudiantes reflexionamos sobre los problemas del aula, la falta de compañerismo, las peleas, los insultos, cada parte del árbol, si tenemos esos y más problemas se van a ir cayendo y al final ese árbol se quedará sin hojas y sin ramas, eso significara que nuestra aula no tendrá un soporte para trabajar porque no hay normas que se cumplan con respeto. -elaboran carteles de cuidado y protección a la naturaleza., al ambiente donde nos desenvolvemos y estudiamos. -Promueven alternativas de solución a la problemática del maltrato a las áreas verdes.</p>	<p>Papelote</p>	<p>15</p>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER EL CLIMA DE AULA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2022", cuyo autor es TIMANA CRUZ MARIA PETRONILA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 20 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 20-01- 2023 10:48:11

Código documento Trilce: TRI - 0525107