



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

**Programa el drama creativo como estrategia para mejorar la toma de
decisiones en estudiantes de secundaria de un Colegio de San Juan
de Lurigancho, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Educación

AUTOR:

Palma Guzman, Wilmer Hermes (Orcid: 0000-0002-5029-9560)

ASESORA:

Dra: Julca Vera, Noemí Teresa (Orcid: 0000-0002-5469-2466)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Calidad Educativa

LIMA – PERÚ

2021

DEDICATORIA:

En especial a mi madre.

Que si estuviera viva,

Se sentiría muy orgullosa de mí.

A todas las personas,

A todos los artistas,

A todos los docentes,

Que luchan por cumplir sus metas.

No debemos amilanarnos ante ningún problema,

Si nos caemos, debemos saber levantarnos y seguir adelante,

Luchando siempre, afrontando retos y venciendo obstáculos.

Solo así llegaremos a sentirnos realizados,

Alcanzaremos todas nuestras metas.

Y llegaremos a ser grandes.

AGRADECIMIENTOS:

Quiero expresar mi agradecimiento a la U.C.V

Donde realicé mis estudios de:

Maestría en Educación.

A todos mis compañeros que me apoyaron,

Agradecimiento a todos los profesores,

Que me guiaron con dedicación y paciencia.

Un agradecimiento especial al profesor:

Raúl Delgado Arenas y a mi asesora: Noemí Julca Vera.

Qué me orientaron en todo mi trabajo de investigación,

Ya que el apoyo de ambos y de todos mis profesores,

Fue importante y de gran ayuda para concluir con esta Tesis,

Y obtener el grado de Maestro.

Con estas frases, expreso mi agradecimiento sincero.

Índice de contenidos

| | |
|--|-----------|
| Dedicatoria | ii |
| Agradecimiento | iii |
| Índice de contenidos | iv |
| Índice de tablas | v |
| Índice de gráficos | vi |
| Resumen | vii |
| Abstract | viii |
| I INTRODUCCIÓN | 01 |
| II MARCO TEÓRICO | 05 |
| III METODOLOGÍA | 16 |
| 3.1. Diseño y tipo de investigación | 16 |
| 3.2. Operacionalización de variables | 17 |
| 3.3. Población, muestra, muestreo | 19 |
| 3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos | 19 |
| 3.5. Procedimientos | 21 |
| 3.6. Método de análisis de datos | 21 |
| 3.7. Aspectos éticos | 21 |
| IV RESULTADOS | 22 |
| V DISCUSIÓN | 28 |
| VI CONCLUSIONES | 34 |
| VII RECOMENDACIONES | 35 |
| REFERENCIAS | 36 |
| ANEXOS | 42 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Prueba de normalidad | 20 |
| Tabla 2 Prueba de hipótesis general | 25 |
| Tabla 3 Prueba de hipótesis específica 1 | 25 |
| Tabla 4 Prueba de hipótesis específica 2 | 26 |
| Tabla 5 Prueba de hipótesis específica 3 | 26 |
| Tabla 6 Prueba de hipótesis específica 4 | 27 |

Índice de gráficos

| | |
|--|----|
| Gráfico de cajas y bigotes de la variable toma de decisiones | 22 |
| Gráfico comparativo por dimensiones | 23 |

Resumen

El presente trabajo de investigación, se realizó con el objetivo de analizar cómo el drama creativo permite mejorar la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria, de un colegio del distrito de S.J.L.

La metodología de investigación empleada fue; de método aplicativo ya que se centró el interés en la aplicación de un programa al grupo experimental. Se utilizó como variable independiente, el drama creativo y como variable dependiente, la toma de decisiones. La muestra para realizar este trabajo investigación, la conformaron 54 estudiantes de 1ro de secundaria, de un colegio del distrito de S.J.L. Con quienes realicé 13 sesiones de clases para poder conseguir el objetivo de esta investigación.

Los resultados de la investigación demostraron los logros esperados, de acuerdo a lo que se planteó en la hipótesis que: El drama creativo, mejoró significativamente toma de decisiones en estos estudiantes de un colegio del distrito de S.J.L, que participaron en el programa el drama creativo, de esta investigación realizada.

Palabras claves: Creatividad, toma de decisiones, emociones, estudiantes.

Abstract

The present research work was carried out with the aim of analyzing how creative drama improves decision-making in 1st year high school students, from the School, from The district of S.J.L.

The research methodology used was; of applicative method since the interest in the application of a program to the experimental group was centered. Creative drama was used as an independent variable and decision- making as a dependent variable. The sample selected to carry out this research was made up of 54 students from 1st year of secondary school, from the School from the district of S.J.L. With whom I conducted 13 class sessions in order to achieve the objective of this research.

The results of the serearch demonstrated the expected achievements, according to what was hypothesized that: The creative drama significantly improved the decision-making capacity in these students of the School, who participated in the program the creative drama, of this research carried out.

Keywords: Creativity, decision making, emotions, estudents.

I. INTRODUCCIÓN

La problemática internacional en la toma de decisiones de los estudiantes de secundaria, se puede evidenciar en muchos países del mundo, ya que es uno de los asuntos más relevantes para el desarrollo y formación del estudiante, en este periodo estudiantil, es cuando empiezan a conocer más acerca de las situaciones de la vida cotidiana, no sólo en su entorno familiar, sino también, conocen la forma de interactuar con otros en el salón de clases y la institución educativa. En este espacio comienzan a tratar con personas que provienen de diferentes contextos, espacios sociales, costumbres y reglas diferentes, donde empiezan a vivenciar las diferentes situaciones que se les presentaran en su vida cotidiana, por lo que representa el entorno pertinente para mejorar su capacidad de tomar decisiones en los estudiantes. García Vallinas (1997), menciona: El profesor debe propiciar la participación activa de los educandos, dejando que ellos (as), sean quienes monitoreen el orden en el salón de clases.

Cualquier caso que signifique tomar una decisión en el aula o el colegio, se encuentra antecedida por algún problema, que motiva al estudiante a tomar medidas eficaces o a reflexionar en el problema; por tanto es necesario de que los maestros (as), como líderes del colegio, consideren como algo relevante, el trabajar en la mejora de la toma de decisiones de los educandos.

La problemática nacional, en cuanto a la toma de decisiones la podemos observar en el contexto actual que está atravesando nuestro país. Donde muchos estudiantes se ven afectados, están siendo bastante golpeados por la pandemia del coronavirus. Debido a esta situación, en todas los lugares de nuestro país, se observa que muchas familias que están golpeadas económicamente, hay muchas familias que han emigrado a provincias dejando sus tierras, algunos están enfermos con el covid y mucha gente se está muriendo. Por toda esta situación que atraviesa nuestro país, los educandos están sufriendo graves consecuencias, muchos han dejado sus estudios debido a que se han visto obligados a trabajar para ayudar a su familia, algunos son de familias disfuncionales, otros sufren maltrato por parte de sus padres, observan situaciones bochornosas en su hogar y una infinidad de situaciones que ocurren día a día. Debido a todo esto los estudiantes, se sienten

acorralados y por tanto no saben que decisiones tomar, debido a que la mayoría de los educandos no están preparados para afrontar retos, evaluar situaciones y saber decidir correctamente. Por tal motivo, es indispensable incentivar a los estudiantes a que participen con libertad, expresando lluvia de ideas, investiguen, vivencien y participen con autonomía y guiados por los profesores. De esta manera se sentirán apoyados y poco a poco irán expresando sus emociones, trabajando su creatividad, capacidad de afrontar retos y tomar decisiones correctas.

La problemática local en la toma de decisiones, se puede apreciar en que gran parte de los educandos, que adolecen en este aspecto. Sin embargo, es importante que a lo largo de su vida estudiantil y de su entorno, vayan aprendiendo a tomar distintas alternativas para que puedan lograr mejorar al respecto y superar esa dificultad, en ciertos casos la decisión es más simple, pero en otras resultan complejas para los estudiantes. La toma de decisiones es una de las capacidades más relevantes en la mejora de la persona, es vital para la vida cotidiana y futura. Es un proceso que involucra conocimiento y actitud, que contiene aprendizaje y una buena preparación por parte del individuo que desea ejecutar una decisión, estando capacitado para elegir correctamente en diversas situaciones, por lo cual es importante que cada individuo tenga la actitud de mejorar en la toma de decisiones, para ello no basta con tener la voluntad para hacerlo, sino que se le debe dotar de competencias y cualidades para fortalecerlo (a). Sin embargo surge la interrogante. ¿Desde los colegios, es importante que se desarrolle esta capacidad?

Por supuesto que es fundamental brindar a los estudiantes las competencias y destrezas necesarias, para que mejoren en la toma de decisiones. Esta investigación centró su enfoque en los intereses y necesidades de los estudiantes mediante el drama creativo, por ser una herramienta para mejorar en la toma de decisiones, contribuyó a que mejoren afrontando nuevos retos y desafíos en su vida estudiantil. Por tanto, se plantean alternativas usando como estrategia el drama creativo, permitiendo lograr que los estudiantes, mejoren en la toma de decisiones.

Ante esta situación problemática, por la que estaban atravesando estos estudiantes de 1ro de secundaria, se formuló el problema general:

¿De qué manera la aplicación del drama creativo mejora la toma de decisiones en estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

Se formulan los problemas específicos.

¿De qué manera el drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria de un Colegio del distrito de S.J.L?

¿De qué manera el drama creativo mejora la recolección de datos en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo?

¿De qué manera el drama creativo mejora el análisis en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo?

¿De qué manera el drama creativo mejora la verificación de resultados en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo?

El objetivo general, se detalla de la siguiente manera.

Determinar cómo el drama creativo mejora la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria, de un colegio del distrito de S.J.L.

Se formulan los objetivos específicos.

Determinar cómo el drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria de un Colegio del distrito de S.J.L.

Determinar cómo el drama creativo mejora la recolección de datos en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo.

Determinar cómo el drama creativo mejora el análisis en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo.

Determinar cómo el drama creativo mejora la verificación de resultados en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo.

La hipótesis general, indica lo siguiente.

El drama creativo mejorará significativamente la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

Las hipótesis específicas se detallan de la siguiente manera.

El drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

El drama creativo mejora la recolección de datos en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

El drama creativo mejora el análisis en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

El drama creativo mejora la verificación de resultados en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Respecto a los alcances y Limitaciones, podemos apreciar:

La importancia del drama creativo como estrategia para mejorar la toma de decisiones en estudiantes de 1er grado de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L, se centró en que constituye una alternativa práctica que les permitió a estos educandos expresar sus emociones, desarrollar su creatividad, sentir, descubrir, innovar, producir, decidir correctamente y crear soluciones ante diferentes situaciones; fortaleciendo su autoestima, socialización y autonomía.

Se procuró brindar un espacio propicio que les facilitó las alternativas entre las que pudieron elegir y asumir los efectos de lo que eligieron, lo cual les proporcionó también los medios indispensables para hacer una correcta elección. Por otra parte, vale la pena resaltar que este programa, podría beneficiar a otros estudiantes de otras instituciones, si los maestros tomaran como modelo el drama creativo, de seguro podría beneficiar a muchas instituciones educativas.

Las limitaciones de esta investigación, son: Que ésta investigación como meta, solo fue directamente beneficioso para los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L, pero en forma indirecta en otros colegios. Así mismo, debido a la situación que actualmente estamos atravesando en nuestro país y en el mundo entero, que es la pandemia del coronavirus, este problema también limitó un poco este trabajo de investigación, pero aun así fue óptimo para los estudiantes.

II. MARCO TEÓRICO

Con respecto a los antecedentes de este trabajo de investigación, se ha revisado muchas fuentes interesantes.

Se pudo hallar trabajos de investigación, relacionados a los antecedentes nacionales e internacionales similares al tema planteado, en el Repositorio de la Universidad César Vallejo y también hay algunos libros donde se pueden encontrar las bases conceptuales para lo que se propuso en este trabajo de investigación. Los cuales refuerzan los antecedentes de esta investigación realizada.

Como antecedentes internacionales, se puede apreciar:

Salmerón & López (2018), en su tesis: Habilidades básicas de emprendimiento y sus aplicaciones en la práctica, de la Universidad Nacional Autónoma de México de la misma ciudad, se infiere que evaluaron las ejecuciones prácticas de las Habilidades de Emprendimiento, realizándose una investigación pre experimental de tipo cuantitativa con un muestreo de 33 estudiantes, a quienes se aplicó una encuesta de 23 ítems, con el objetivo de comprobar cuáles son las habilidades de emprendedor que tienen y cuáles pueden ser mejoradas mediante un manual de rutinas que los autores propusieron como alternativa de solución. Los resultados revelan que del 78% de los educandos, tienen óptimas condiciones en relaciones interpersonales y capacidad para decidir, no obstante, el 22% de ellos sufre de fortaleza para poder ejecutar actividades de emprendimiento, porque adolecen de incentivo, desmotivándose con mucha facilidad. Por tanto, este antecedente aporta en la importancia de valorar más a los educandos para que tengan un buen nivel de creatividad y que sepan tomar decisiones, de modo que puedan mejorar sus cualidades, con incentivo propicio teniendo un cimiento, para poder afrontar retos y tomar decisiones adecuadas.

Poveda (2017) Con la tesis Determinación de las competencias personales de emprendedores jóvenes para la creación de empresas en la provincia de Tungurahua

de la Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, se infiere que determinaron la competitividad personal de los jóvenes emprendedores para lograr micro negocios en dicho lugar. Por medio de una estrategia cuantitativa se trabaja con el método Delphi, con coeficiente de concordancia Kendall, con una investigación no experimental transversal y descriptivo para estudiar las correspondientes variables, determinando cuestionarios, con 15 ítems para la mejora de datos y a través de una escala de Likert, ofreciendo a los encuestados el camino más fácil y práctico de dar respuesta a cada interrogante. Concluyendo, que los requerimientos para la formación de empresas tienen influencia para la incentivación, ganas de los jóvenes líderes y creativos, lo cual entorpece el camino para que se acrecenté la economía. Sin embargo, se consiguió buenos resultados como: Creatividad, liderazgo, pensamiento estratégico, pro-actividad, trabajo en equipo, innovación y toma de decisiones apropiadas. Por lo tanto, se rescata que es muy importante la creatividad para mejorar toma de decisiones correctas y esto se debe incentivar mucho en los colegios.

Aguilera Hernández (2017), en su tesis: Evaluación de los modelos creativos de Goldenberg, Mazursky & Solomón para el desarrollo y análisis de anuncios publicitarios, se puede inferir que analizaron la creatividad publicitaria mediante el uso de ocho modelos de creatividad que sugirieron los investigadores. Para ello se consideraron las cuatro dimensiones de estudio de la creatividad: Persona, proceso, entorno y producto, para poder analizar el producto, desde el campo publicitario e identificar los métodos y variables que se usaron para poder revisarlos. Así mismo, utilizó un enfoque cuantitativo y trabajó con una muestra de 396 personas. Elaborando nueve avisos, uno por cada ejemplar creativo y una noticia control (trabajado con falta de creatividad). Las piezas publicitarias fueron valoradas con escala Likert, se analizaron las variables de creatividad (dividida en novedad, valor, conexión y belleza), actitud hacia la proclamación, actitud hacia la marca e intención de compra. Se analizaron los datos con un ANOVA para modelos de regresión Probit, que permitió hacer entender que no todos los modelos creativos eran efectivos para las personas que fueron evaluadas. Cuatro de ocho modelos:

Unificación, Activación, Metáfora y Sustracción, generaron apreciaciones muy óptimas en creatividad, en actitud hacia los avisos, hacia la marca y, lo más importante, es que promueven una mayor intención para poder venderlos a los compradores de la ciudad de México. Estos estudios, nos indican la importancia de incentivar a los estudiantes a la creatividad, la innovación, para poder afrontar muchos retos y tomar decisiones correctas, tanto en el aula como en su entorno.

Asimismo, en Bogotá, Gómez (2018), en su tesis sobre Producción de textos narrativos con niños de Educación Primaria, defendida en la Universidad Externado de Colombia, efectuado en 31 estudiantes, bajo un diseño cuasi-experimental, de donde se infiere las siguientes conclusiones:

Las experiencias pedagógicas en aula permiten replantear las programaciones y la correlación con el modelo didáctico de escritura. El taller favoreció significativamente en la construcción de textos narrativos como una manera de ver al mundo con otra óptica. La ruta para escribir depende de la edad, nivel de aprendizaje y didáctica de la enseñanza y aprendizaje.

Se puede apreciar claramente que en todos estos aspectos, la creatividad juega un rol muy importante, por consiguiente contribuye a que los estudiantes afronten retos y puedan mejorar en cuanto a la toma de decisiones correctas.

También, en Brasil, De Castro (2017), en su investigación vinculada en la metodología de construcción de textos narrativos, expuesta en la Universidad de Brasilia, en un grupo pequeño de diez estudiantes de 11 años, con diseño pre experimental, de la cual se infiere de la siguiente manera:

Existen ocho tendencias o modelos, para poder elaborar un texto narrativo. Los niños configuran sus dinámicas y los retos para construir textos. La escritura colaborativa compromete a los estudiantes a dialogar, realizar consensos y acuerdos, logrando que tomen buenas decisiones.

En todos estos aspectos mencionados está la creatividad, que es lo que va permitir a los estudiantes mejorar su autonomía, afrontando retos, venciendo obstáculos y

mejorando su capacidad de toma de decisiones.

Referente a los antecedentes nacionales, se aprecia de la siguiente manera:

Gamarra Monar, Marianela Viviana, en su trabajo de investigación: Aplicación del Programa Creatividad Escolar para Mejorar las Habilidades de Emprendimiento en los Estudiantes de 5to grado de la Institución República Argentina 2019. Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Administración de la Educación, en la cual se pueden apreciar las siguientes conclusiones:

Se comprendió que la ejecución del taller creatividad escolar ayuda a la labor en equipo de los educandos de 5to grado, mediante un post test aplicado, se consiguió un buen porcentaje de 96,7%, lo cual indica que hay responsabilidad de trabajo en equipo para mejorar al respecto y decidiendo correctamente.

Como menciona Gamarra (2019), se puede sacar en conclusión, que la ejecución del programa aportó de forma relevante en el bienestar de las habilidades para trabajar en equipo, permitiendo más adelante brindar las recomendaciones pertinentes para poder conseguir la mejora de las actividades en equipo dentro del Colegio. Y precisamente la creatividad es una estrategia para que los estudiantes puedan afrontar retos y mejoren su capacidad de toma de decisiones.

Chuquillanqui Narvarte, Jacqueline, en su investigación: Programa Activarte para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico IESTP Simón Bolívar, Callao – 2017. Tesis para optar el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa, de la cual se sacan estas conclusiones. Que los educandos consigan opciones que puedan reforzar su propio desarrollo creativo, llegando a considerar al arte y todas sus actividades correspondientes, como un óptimo camino para acrecentar sus cualidades, su potencial de creatividad y mejora de toma de decisiones.

Como menciona Chuquillanqui (2017), se puede entender la importancia de lograr que los estudiantes desarrollen su creatividad, para la mejora de su autonomía y por consiguiente sean asertivos, sabiendo tomar decisiones correctas.

Pérez Lorenzo, Rosa Delia, en su investigación: El arte dramático para la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 3ro de secundaria UGEL N° 06, Ate - Vitarte, Lima, 2017. Tesis para optar el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa, de donde se pueden extraer las siguientes conclusiones:

Se incentiva a los profesores del Colegio, que usen como herramientas pedagógicas variados planeamientos. Como por ejm: La dramatización, para afianzar las habilidades sociales y la creatividad con todos los estudiantes.

Se incentiva a los maestros a poner más fuerza en los comportamientos, costumbres, realidad de su comunidad, porque esto los ayudará a conocer mejor a los estudiantes, para guiarlos y mejoren en cuanto a tomar decisiones.

Se recomienda a los estudiantes del Colegio, a poner en práctica constante, en todo momento, los principios y siempre trabajar en equipo.

Según lo mencionado por Pérez (2017), podemos concluir, que las dramatizaciones son muy importantes para mejorar la creatividad de los educandos y se sientan más seguros y capaces, para tomar decisiones correctas.

Verastigue Obispo, Alcida Esther, en su investigación: Efecto del programa de las artes plásticas en el desarrollo de la creatividad, estudiantes de 1ro de secundaria, institución educativa N°34, Chancay 2017. Tesis para optar el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa, de donde se pueden extraer las siguientes conclusiones:

Siendo que hubo logros en este trabajo, se incentiva a los educadores, en especial de Arte y Cultura, usar las artes como estrategia para estimular la creatividad y autoestima de todos los educandos.

Es importante difundir estos resultados a los encargados de la gestión educativa en los Colegios, con el propósito de promover las artes, ya que el arte en general mejora la creatividad y toma de decisiones.

Se motiva a los docentes, directivos y promotores de todos los colegios, a que promuevan y organicen trabajos artísticos, invitando para ello a los estudiantes de Arte y Cultura, contribuyendo a la mejora de su autonomía.

De acuerdo a lo mencionado por Verastigue (2017), podemos concluir entonces, que el arte, en este caso el drama creativo, puede contribuir significativamente en la mejora de autonomía de los educandos, ayudándolos a vencer sus temores, afrontar retos, plantear alternativas y tomar decisiones acertadas.

Aldana Rivera, Guisela, en su investigación: Habilidades sociales y Liderazgo Pedagógico en los docentes de la I.E: 1182 El Bosque, S. J. L, 2019. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Administración de la Educación; de donde se obtienen las siguientes conclusiones:

Los directivos, deben incentivar proyectos educativos que tengan relación con la práctica pertinente de la socialización con todos los que integran la familia educativa, se debe perseverar en esto y también considerarlo en su reglamento interno del colegio que dirigen. Los docentes deben incentivar patrones que contribuyan al crecimiento de la socialización de los educandos, padres de familia y entre compañeros, con el propósito de mejorar el liderazgo y la autonomía. A la instancia descentralizada, fortalecerlos brindando capacitación a los líderes, ya que ellos son referentes en el quehacer pedagógico, para lograr en los estudiantes que afronten retos, llegando a ser buenos líderes.

Como menciona Aldana, este tipo de trabajo es muy relevante, ya que se puede aplicar en estudiantes de cualquier colegio, para que mejoren la socialización, la creatividad, el manejo de emociones, mejorando y toma de decisiones.

Referente a la intencionalidad de las Actividades Dramáticas, tenemos: Ada Bullón Ríos, en su libro: Educación Artística y Didáctica del Arte Dramático (1989- pág. 76 al 78) explica al respecto: Coherente con lo expresado hasta el momento, debemos partir del principio. De lo que es importante para los educandos, a través de la práctica múltiple de diversas actividades dramáticas, para que vayan mejorando aspectos relevantes de su personalidad y a nivel social.

Referente a la intencionalidad de las Actividades Dramáticas, tenemos: Bullón Ríos, Ada, en su libro: Educación Artística y Didáctica del Arte Dramático (1989- pág. 76 al 78) explica al respecto: Coherente con lo expresado hasta el momento, debemos partir del principio. De lo que es importante para los educandos, a través de la práctica múltiple de diversas actividades dramáticas, para que vayan mejorando aspectos relevantes de su personalidad y a nivel social.

Según la meta de las actividades dramáticas, aquí no se pretende formar actores ni actrices; más bien la actividad dramática, ayuda a que tengamos más seguridad para expresarnos, logrando que seamos más ágiles, controlados y seguros de nuestra imaginación, voz y movimientos, permitiendo que superemos nuestras posibilidades de expresión, comunicación y participación activa.

Estas actividades deberán estar enfocadas a que los educandos tengan las siguientes oportunidades:

Desarrollar su imaginación, originalidad, sensibilidad, flexibilidad, expresividad, en suma, desarrollar su potencial creativo.

Pensar con libertad e independencia.

Manifestar, descubrir sus emociones y sentimientos.

Proporcionar ideas en equipo con libertad, agrado y creatividad.

Integrarse a la sociedad, basándose en el respeto, ayuda y reconocimiento mutuo, participando con imaginación.

Manifiesta emociones, imaginación, demuestra entusiasmo con el drama creativo.

Tener capacidad de percepción, observación y análisis crítico del mundo que los rodea.

Explorar, descubrir y crear para hallar alternativas de solución a los problemas que se les presenten en la vida diaria.

El drama creativo, es una actividad de dinámica de equipo. Consiste en propiciar dramatizaciones espontáneas, imaginarias, problematizadoras, con el propósito de detectar el porqué de una situación y tratar de solucionarla.

El drama creativo es conducido por un especialista de arte dramático y con muchas ganas de trabajar por el bienestar de los educandos.

Como señala Velásquez, Maya (2013), en su artículo: Como fomentar el proceso de toma de decisiones en clase. Explica al respecto: Aunque la educación ha crecido mucho en los últimos años, aún sigue habiendo una brecha relevante entre lo que se enseña en las escuelas y universidades, y las aptitudes necesarias en el mundo real. Una de esas dolencias es la falta de formación para la toma de decisiones. Muchos educandos nunca se han enfrentado a un proceso de toma de decisiones más allá de lo que van a hacer en su casa, el fin de semana o en verano y están vulnerables al unirse al feroz mundo que los rodea. Por lo cual, es indispensable que desde edades tempranas los docentes incentiven la toma de decisiones en los colegios. Debemos tomar en cuenta, que enseñar a tomar decisiones es enseñar a pensar y aprender a buscar soluciones.

Un asunto importante a la hora de abordar la toma de decisiones, es hacer entender a los educandos lo relevante que sus elecciones pueden ser en el mundo real. Toda decisión trae unas consecuencias y el que toma una decisión debe ser consciente de ello. En este aspecto deben entrar en juego factores como la moral y la ética, valores que también han de ser transmitidos a los educandos, para que sean capaces de resolver cualquier situación. Otro punto que los educandos deben comprender, es que las decisiones se deben tomar tomando en cuenta la evidencia o datos, y no a la ligera o lo que les pueda parecer. Una toma de decisiones debe seguir las pautas de lo que se conoce como el proceso de toma de decisiones.

Cinco pasos del Proceso de Toma de Decisiones:

Evaluación del problema y sus alternativas.

Evalúa situaciones, recolectando datos.

Análisis de alternativas propuestas.

Identifica ventajas y desventajas para la toma de decisión.

Verifica los resultados de su decisión.

Para esta investigación se consideró para las dimensiones de la variable dependiente toma de decisiones:

Evaluación del problema y sus alternativas.- Aquí los estudiantes evalúan el pro y los contras de los problemas referentes a su dramatización, evalúan como equipo que es lo más conveniente para ellos, así como también evalúan las diferentes opciones o alternativas que tienen para mejorar en el aula y de esta manera poder tomar una correcta decisión.

Recolección de Datos.- Con la guía del docente, los estudiantes recolectan todos los datos necesarios referentes a su dramatización, para decidir de acuerdo a lo que mejor les convenga para su trabajo.

Análisis.- Los estudiantes analizan de la mejor manera todo lo referente a su dramatización, como: que personaje pueden representar, que historia crear, que diálogos poner, etc. Y luego de haber hecho un análisis, puedan tomar una correcta decisión.

Verificación.- Los estudiantes cada clase van verificando los logros de su trabajo y los resultados de su decisión.

La dramatización, contribuye a la mejora de la autoestima y toma de decisiones de los educandos. En lo que respecta a las teorías sobre creatividad, se puede mencionar que, creatividad es la cualidad de crear situaciones con imaginación y concentración.

Como señala Howard Gardner, el autor de: Estructuras de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples, 1999. Pág. 16. La creatividad es dejar que ocurra algo a través tuyo. No es hacer, es dejar que fluya. Para ser creativo se necesita concentración, relajación, para echar a volar la imaginación, estar libre de prejuicios. Un individuo creativo es aquel que puede inventar algo nuevo, que tiene percepción, puede vislumbrar cosas que nadie ha visto antes, oye cosas que no ha escuchado nadie antes. La creatividad es disfrutar, hacer algo con amor, sabiendo lo que estás haciendo, con concentración e imaginación.

En el presente informe de investigación, se considera la creatividad como la cualidad de resolver un problema de forma novedosa, estar siempre innovando

cosas con gran imaginación. Los juegos dramáticos ayudan al desarrollo de la creatividad, puesto que las personas por naturaleza somos muy creativos.

El pensamiento creativo brinda metodología técnica de forma aplicativa para orientar a los educandos al pensamiento creativo, para que mejoren su capacidad creativa en todas sus formas, logrando que sean personas originales e imaginativas. También resalta la importancia de capacidades como el pensamiento crítico, solución de problemas, ayuda al desarrollo integral de los estudiantes, mejorando su capacidad de tomar decisiones apropiadas.

Las personas, aprenden desde que están en el vientre de su madre, manifestando ese pensamiento creativo desde que nacen, mostrando creatividad en su actividad diaria: En los juegos, en los estudios, en el deporte, en el arte, en el hobby y en los retos que puedan afrontar en su vida cotidiana.

Como señala Goleman, también la persona muestra su creatividad en las relaciones sociales, mediante su socialización con los demás, lo cual contribuye a organizar respuestas novedosas cuando se encuentra en una reunión social con muchas personas. De esta manera, puede manejar sus propias emociones y relacionarse con naturalidad con otros, desarrollando su creatividad y autoestima.

Mediante la imaginación se puede, inventar, producir y elaborar. También los niños muestran su creatividad en su desarrollo motor, y lo manifiestan por medio de movimientos corporales expresando diferentes emociones.

Como señala Sarmiento Llamosas, Jorge, *Creatividad Dramática* (2006), creatividad indica originalidad, aventura, audacia, riqueza de opciones, alternativas de solución, derrochar mucha imaginación, despliegue de talento y mejorando en la toma de decisiones. Se puede entender claramente que, creatividad es una cualidad que tienen todas las personas para evaluar situaciones, obtener ideas, crear situaciones y expresarlas o manifestarlas por medio de juegos dramáticos o dramatizaciones. Es la facultad de crear; la creatividad está vinculada con la imaginación e inteligencia.

Por lo cual es de suma importancia, incentivar en los colegios la creatividad en los estudiantes, lo cual ayuda al mejoramiento de su autoestima, para que puedan plantear alternativas, afronten retos y mejoren en cuanto a la toma de decisiones.

Este informe de investigación, tiene como estrategia el programa drama creativo con características pedagógicas y la participación activa de todos los educandos en toda la etapa del programa. No tiene como objetivo que los educandos sean actores; más bien es un medio para que estos púberes exploren su mundo interno, mejorando su autonomía, sean asertivos, se esfuercen por afrontar retos y tomen decisiones sencillas en el aula referentes al drama creativo que van a representar, lo cual les servirá de base para que a lo largo de su vida cotidiana y estudiantil puedan asumir riesgos y solucionen problemas, decidiendo de la mejor manera.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación:

Tipo : Explicativo.

Diseño : Pre – Experimental.

Fórmula : $M = 01 - X - 02$.

En donde:

M : Muestra experimental donde se aplicó el programa.

01 : Evaluación Pre test.

X : Tratamiento experimental.

02 : Evaluación Post test.

Tipo y diseño de investigación.

Cazau (2006, p.18) señala, que una investigación aplicada busca o perfecciona recursos de aplicación del conocimiento ya obtenido por medio de la investigación pura, es decir, no busca la verdad como la investigación pura, sino la utilidad.

Su finalidad es solucionar un definido problema o planteamiento específico, focalizándose en la búsqueda y fortalecimiento del conocimiento para su aplicación, en consecuencia para optimizar el crecimiento cultural y científico. Por tanto, esta investigación fue aplicada, debido a que se desarrolló el programa el drama creativo, como estrategia para mejorar la toma de decisiones, sustentado por diversas teorías y que contribuyó en la mejora de toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

Diseño de investigación.

Hernández, Fernández y Batista (2014, p. 128) afirman, que el diseño de investigación es la estrategia usada para lograr información requerida para solucionar el problema planteado de la investigación. Con respecto a la presente

investigación se utilizó el diseño experimental, ya que se tiene control sobre la situación, lo que permitió la manipulación de la variable independiente con el propósito de evaluar las consecuencias que ésta tuvo sobre la variable dependiente, así mismo, tratándose de una investigación del campo mediante un programa, fue pre – experimental, ya que se trabajó con un solo grupo de estudio. (Hernández, et al, 2014, p.130).

3.2. Operacionalización de la variable (Ver en anexo 1)

Operacionalización de la variable

Fidias (2012, pág. 62), enfatiza el término operacionalización de las variables de manera científica, al proceso que permite caracterizar el concepto de la variable en características observables, accesibles a ser medidas, determinando de esta manera los indicadores y dimensiones para ser evaluados.

Variables e indicadores

Variable Independiente:

Drama Creativo.

Variable independiente (VI)

Ada Bullón Ríos, en su libro: Educación Artística y Didáctica del Arte Dramático (1989- pág. 76 al 78) manifiesta: Coherente con lo expresado hasta el momento, debemos partir desde el inicio. De lo que es relevante para los educandos, a través de la práctica múltiple de diferentes acciones dramáticas, para que vayan desarrollando o mejorando aspectos relevantes de su personalidad, individual y social.

La variable independiente, es la que el evaluador asume hipotéticamente como la causa de la variable dependiente. Para esta investigación la (VI) fue el drama creativo, que se aplicó en el programa el drama creativo, como estrategia para mejorar la toma de decisiones.

Variable Dependiente:

Toma de decisiones.

Variable dependiente (VD)

Maya Velásquez, en su artículo: Como fomentar el proceso de toma de decisiones en clase (2013) Indica al respecto: Aunque el sistema educativo ha avanzado mucho en los últimos años, todavía existe una brecha importante entre lo que se enseña en los colegios, las universidades y las aptitudes necesarias en el mundo real. Una de esas carencias es la falta de formación para la toma de decisiones de los educandos.

En oposición a la variable independiente la variable dependiente viene a constituir los efectos de la variable independiente. En el presente trabajo de investigación, se considera a la toma de decisiones, como (VD).

Indicadores:

De la variable Independiente

- Se siente libre y desinhibido.
- Se expresa con su cuerpo y emociones.
- Participa activamente en las dramatizaciones creativas.
- Participa con libertad, agrado y creatividad.
- Manifiesta emociones e imaginación.
- Disfruta a través de un personaje.
- Participa con imaginación.
- Reflexiona y busca oportunidades.
- Comparte experiencias afrontando retos.
- Demuestra entusiasmo en la muestra del drama creativo.

De la variable Dependiente

- Plantea alternativa de acciones.
- Evalúa situaciones.
- Relaciona informaciones.
- Analiza alternativas propuestas.
- Identifica ventajas y desventajas.
- Propone temas.

Elige una de las alternativas.
Promueve el trabajo en equipo.
Maneja estrategias de solución.
Verifica resultados de su decisión.

3.3. Población, muestra, muestreo

Población y muestra:

La población está conformada por 54 estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de San Juan de Lurigancho.

Las edades fluctúan entre los 12 a 13 años. Y representan el grupo total, con quienes se trabajó y con los cuales apliqué el Programa el drama creativo, como estrategia para mejorar la toma de decisiones en estudiantes de secundaria de un colegio de San Juan de Lurigancho, 2021.

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica

Según Sánchez y Reyes (2015): Las técnicas son una serie de reglamentos y procedimientos que facilitan al investigador conseguir la información pertinente, para realizar una buena investigación. Para este trabajo se utilizó como técnica: La encuesta.

Instrumento

Vienen a ser los medios que facilitan la recolección de datos, de acuerdo al propósito del investigador. Sánchez y Reyes ((2015, p.56), ambos afirman que los instrumentos son relevantes, puesto que su finalidad es contribuir a realizar un buen trabajo de investigación. Para este trabajo se utilizó como instrumento: El cuestionario.

Ficha Técnica:

Nombre: Cuestionario de toma de decisiones.

Autor: Wilmer Hermes Palma Guzman.

Año: 2021.

Lugar: San Juan de Lurigancho.

Objetivo: Determinar cómo el drama creativo mejora la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

Administración: Individual.

Tiempo de duración: 30 minutos.

Contenido: El cuestionario contiene 20 ítems.

La escala y el índice es:

Totalmente de acuerdo (5) De acuerdo (4) Dudoso (3) En desacuerdo (2)

Totalmente en desacuerdo (1).

Validez

Hernández et al. (2014), menciona que un instrumento es válido porque logra medir lo que se busca medir, en ese sentido es original y confiable.

Para este trabajo de investigación, se hizo la validación de instrumentos mediante juicio de expertos, en la cual participaron tres jueces validadores, doctores de la U.C.V. Quienes avalaron y calificaron cada uno de los instrumentos con suficiencia y aplicables.

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR ESPECIALISTAS.

| Expertos | Puntaje | Observaciones |
|-----------------------------------|----------------|----------------------------------|
| Dr. Delgado Arenas, Raúl | Alto | Si hay suficiencia, es aplicable |
| Dr. Farfán Pimentel, Johnny Félix | Alto | Si hay suficiencia, es aplicable |
| Dra. Vegas Palomino, Elizabeth M. | Alto | Si hay suficiencia, es aplicable |

Confiabilidad

Se entiende como confiabilidad, al valor de la veracidad que tiene un instrumento. Tal como lo afirma (Hernández, et al, 2014). En ese sentido el instrumento para este trabajo de investigación fue el cuestionario. El resultado de confiabilidad por alfa de crombach fue de 0,886 lo cual avala la validez y confiabilidad, que fue validada por juicio de especialistas.

3.5. Procedimiento:

Para llevar a cabo esta investigación, se realizó la validación de los instrumentos que había planteado, mediante juicio de especialistas, posteriormente se solicitó el documento correspondiente a la U.C.V, para ser enviado al colegio donde aplique este trabajo, para que se me otorgue el permiso para ejecutar el presente trabajo de investigación. Respetando todos estos parámetros se pudo realizar un óptimo trabajo, cumpliendo con todos los protocolos requeridos.

3.6. Método de análisis de datos:

Entre los instrumentos de recolección de datos que se considera para este trabajo de investigación, son los siguientes:

Técnica: Encuesta.

Instrumento: Cuestionario.

Pre – Test. (Se usó la técnica estadística no paramétrica ks, método wilcoxon).

Post – test. (Se usó la técnica estadística no paramétrica ks, método wilcoxon).

3.7. Aspectos éticos:

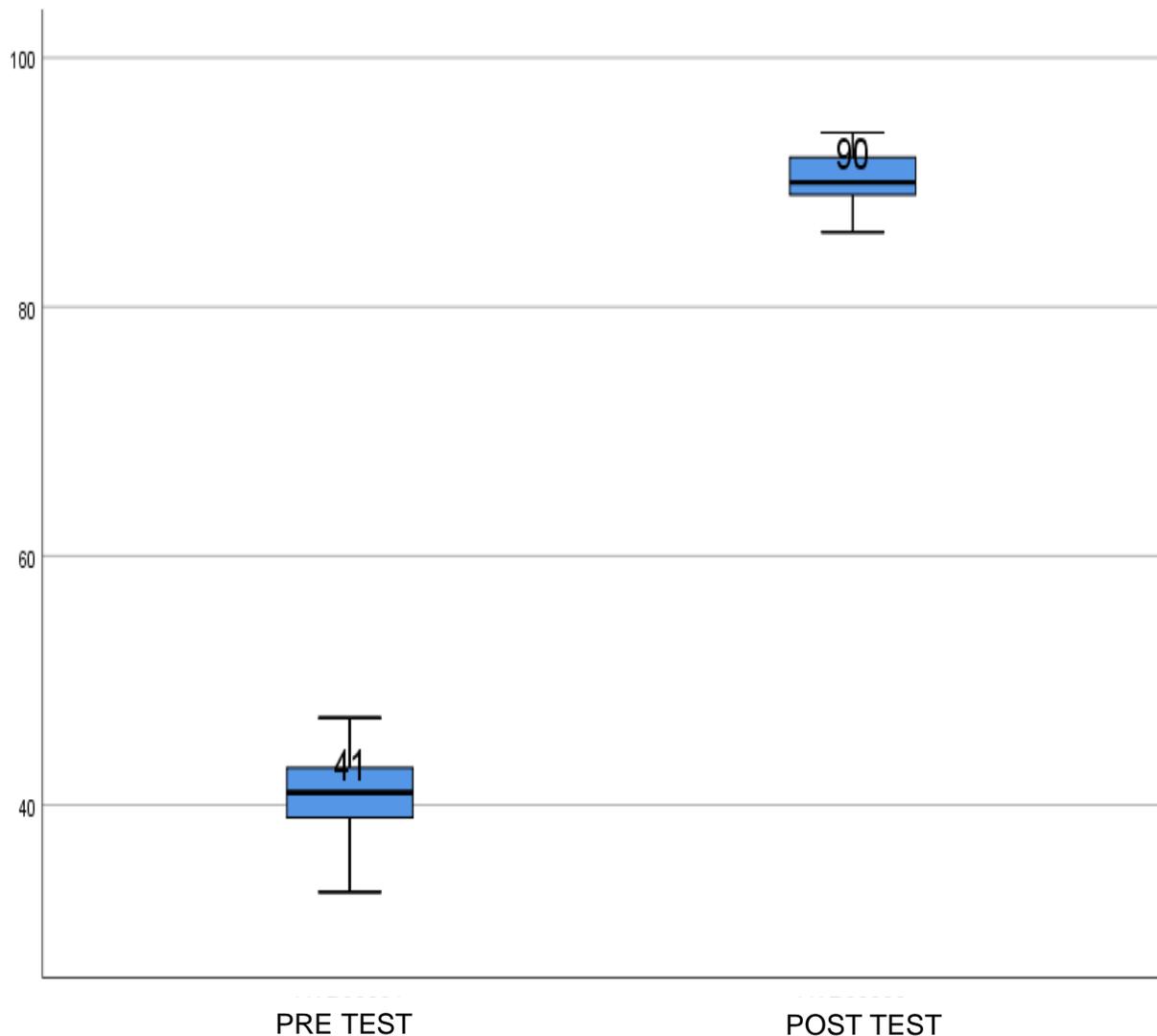
Respecto a los principios de la ética, en mi calidad de investigador tomo en consideración que este trabajo se realizó acatando los parámetros de la ética, para tal fin se hizo la coordinación respectiva, solicitando permiso al director de un colegio del distrito de San Juan Lurigancho, ya que su apoyo fue de suma relevancia para el desarrollo de mi investigación con los estudiantes del 1er grado de secundaria quienes participaron en el programa el drama creativo.

IV. RESULTADOS

ANALISIS DESCRIPTIVO

Gráfico de cajas y bigotes de la variable toma de decisiones.

Gráfico 1

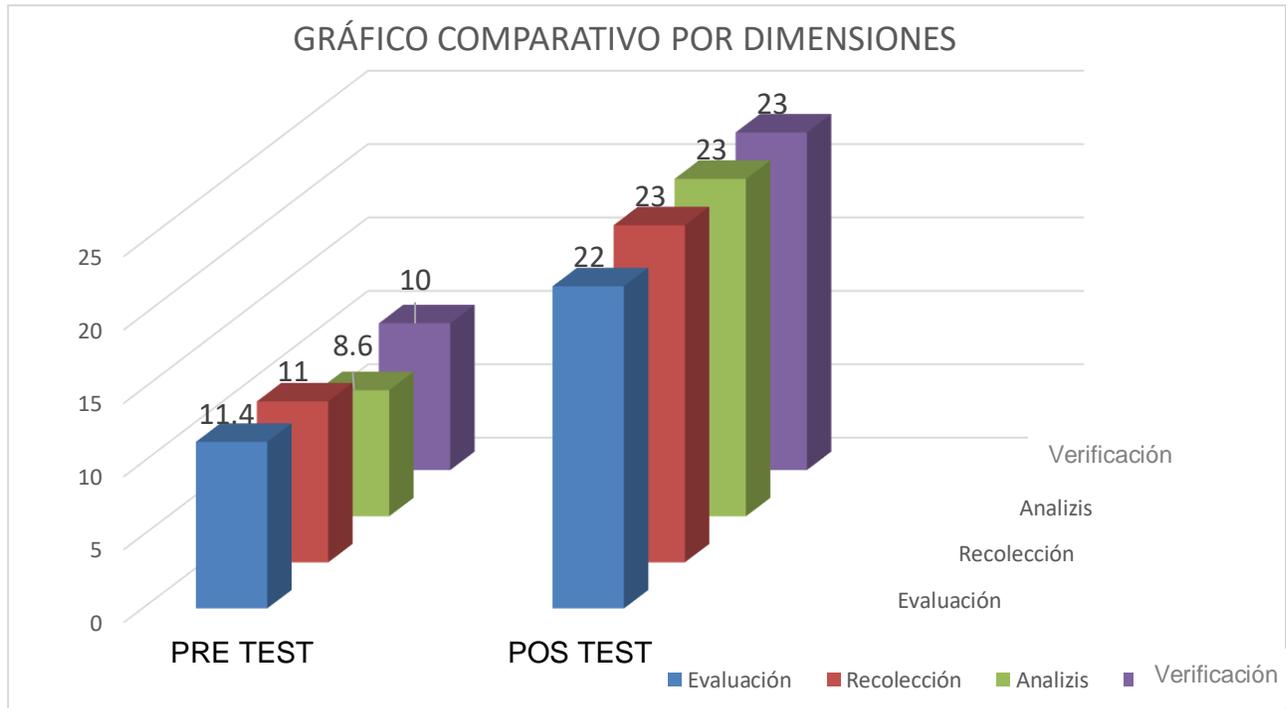


Nota: Elaboración propia.

En el gráfico de cajas y bigotes de la variable toma de decisiones, se observa que la mediana en la post prueba, es mayor que en la pre prueba, además en el post test el cuartil uno es mayor que en el pre test, por lo tanto, se observa una diferencia entre el pre test y post test en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio de S.J.L.

GRÁFICO COMPARATIVO POR DIMENSIONES

Gráfico 2



Nota: Elaboración propia.

Según el gráfico comparativo por dimensiones, se puede apreciar que en la pre test los estudiantes están en inicio y proceso, sin embargo en post test se aprecia un incremento, lo que demuestra que mejoraron en las dimensiones de evaluación, recolección, análisis y verificación.

PRUEBA DE NORMALIDAD

HO: Los datos de la muestra tienen distribución normal.

H1: Los datos de la muestra tienen distribución normal.

Nivel de significancia: 0.05

Tabla 1

Pruebas de normalidad

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|----------------------------------|---------------------------------|----|------|
| | Esta | gl | Sig. |
| | o | | |
| PRE TEST TOMA DE DECISIONES | ,108 | 54 | ,176 |
| POST TEST TOMA DE DECISIONES | ,167 | 54 | ,001 |
| EVALUACIÓN DEL PROBLEMA PRE TEST | ,205 | 54 | ,000 |
| EVALUACIÓN DE PROBLEMA POST TES | ,372 | 54 | ,000 |
| RECOLECCIÓN DE DATOS PRE TEST | ,169 | 54 | ,001 |
| RECOLECCIÓN DE DATOS POST TES | ,235 | 54 | ,000 |
| ANÁLISIS PRE TEST | ,160 | 54 | ,001 |
| ANÁLISIS POST TEST | ,248 | 54 | ,000 |
| VERIFICACIÓN PRE TEST | ,196 | 54 | ,000 |
| VERIFICACIÓN POST TEST | ,190 | 54 | ,000 |

Nota: Elaboración propia.

En la tabla 1 se observa que en la variable pre test y post test de las dimensiones evaluación del problema, recolección de datos, análisis y verificación, el valor de sig es menor de 0.05, por lo tanto se acepta que los datos no provienen de una distribución normal y para las contrastaciones de hipótesis se usó la estadística no paramétrica Wilcoxon.

Prueba de Hipótesis General:

H0= El drama creativo no mejorará significativamente la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

HG= El drama creativo mejorará significativamente la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: 0.05

Tabla 2

Estadísticos de prueba^a

| | PRE TEST - |
|----------------------------|---------------------|
| | POST TES - |
| Z | -6,401 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |

Nota: Elaboración propia.

En la tabla 2 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejorará significativamente la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

Prueba de Hipótesis Específica 1

H0 El drama creativo no mejora la evaluación del problema y sus alternativas en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

H1: El drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Tabla 3

Estadísticos de prueba^a

| | h1_postest - |
|----------------------------|---------------------|
| | h1_pretest |
| Z | -6,427 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |

Nota: Elaboración propia.

En la tabla 3 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Prueba de Hipótesis Específica 2

H0 El drama creativo no mejora la recolección de datos en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

H2: El drama creativo mejora la recolección de datos en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Tabla 4

Estadísticos de prueba^a

| | h_postest - h2_pretest |
|----------------------------|---------------------------|
| Z | -6,415 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |

Nota: Elaboración propia.

En la tabla 4 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejora la recolección de datos en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Prueba de Hipótesis Específica 3

H0: El drama creativo no mejora el análisis en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

H3: El drama creativo mejora el análisis en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Tabla 5

Estadísticos de prueba^a

| | h3_postest - h3_pretest |
|----------------------------|----------------------------|
| Z | -6,421 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |

Nota: Elaboración propia.

En la tabla 5 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejora el análisis en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Prueba de Hipótesis Específica 4

H0: El drama creativo no mejora la verificación en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

H4: El drama creativo mejora la verificación en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Tabla 6

Estadísticos de prueba^a

| | h4_postest - h4_pretest |
|----------------------------|----------------------------|
| Z | -6,424 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |

Nota: Elaboración propia.

En la tabla 6 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejora la verificación en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

V. DISCUSIÓN

Se demuestra óptimos resultados de este interesante trabajo; que en todo momento fue evaluado por el realizador de esta investigación.

El objetivo general de esta investigación fue: Determinar como el drama creativo mejora la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria, de un colegio del distrito de S.J.L. Conforme a los resultados estadísticos en el capítulo IV, se demuestra que ha habido logros favorables en los estudiantes respecto a la toma de decisiones, puesto que aprendieron a saber tomar decisiones sencillas en el aula, en el colegio y en su entorno, teniendo la capacidad de resolver problemas sencillos y tomando decisiones apropiadas. Además, han tenido la alegría de verificar los resultados de su participación activa, gracias a la estrategia del drama creativo que los ayudó a que mejoren en la toma de decisiones.

De acuerdo a los objetivos específicos, el objetivo 1, fue identificar el nivel de toma de decisiones en estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo. Luego de trabajar arduamente con estos estudiantes, se pudo identificar que son capaces de afrontar retos y resolver problemas, lo cual les servirá de cimiento para que se fortalezcan cada vez más en su vida cotidiana; quedando demostrado que el drama creativo tuvo excelentes resultados, mejorando la toma de decisiones de estos educandos.

El objetivo 2, fue diseñar el drama creativo como estrategia para mejorar la toma de decisiones en estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. Para ello se diseñaron juegos dramáticos virtuales para incentivar a los estudiantes, como: Imitar sonidos, movimientos de animales, a los más cohibidos a representar animales feroces o algún personaje opuesto a su persona, de esta manera fueron perdiendo el temor y logrando mejorar en la toma de decisiones.

El objetivo 3, fue aplicar el drama creativo como estrategia para mejorar la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo. Para ello, se ejecutó las estrategias diseñadas, además realizándose juegos de acciones y situaciones donde el maestro les daba un tema como: El

muchacho que es secuestrado, un día de campo con mis amigos, un ladrón que es perseguido por un policía, un hijo que desobedece a sus papás, la mamá que abandona a sus hijos, etc. Todos estos juegos de dramatización, permitieron que los estudiantes desarrollen su creatividad e imaginación, se sientan libres, autónomos y como resultado mejoraron en la toma de decisiones.

El objetivo 4, fue evaluar los efectos del drama creativo como estrategia para mejorar la toma de decisiones en estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo. Como se ha venido explicando anteriormente, gracias a la estrategia del drama creativo y a todas las actividades de dramatización que realizaron los educandos, todos estos trabajos tuvieron buenos efectos en los púberes que trabajaron con mucho entusiasmo en el programa el drama creativo. En este trabajo, se resalta como el drama creativo es una buena estrategia que mejora la toma de decisiones, es decir su capacidad de saber evaluar, opinar, afrontar retos y elegir apropiadamente. Esta investigación fue muy interesante, porque gracias a ella, se ayudó a muchos estudiantes a tomar decisiones sencillas en el aula, en el colegio y en su vida cotidiana.

En la pre- test se evidencia cómo comenzaron estos estudiantes, casi la mayoría estaban en inicio y en proceso, sin embargo, en la pos- test, alcanzaron la escala logrado. Estos datos se pueden comprobar en las tablas estadísticas (cap. IV), donde se muestra detalladamente los porcentajes del trabajo realizado, acorde con las dimensiones de la variable: Toma de decisiones.

En el gráfico de cajas y bigotes de la variable toma de decisiones, se observa que la mediana en la post prueba, es mayor que en la pre prueba, además en el post test el cuartil uno es mayor que en el pre test, por lo tanto, se observa una diferencia entre el pre test y el post test en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio de S.J.L. Lo cual nos demuestra claramente que los educandos mejoraron en la toma de decisiones.

Según el gráfico comparativo por dimensiones, se puede apreciar que en la pre test los estudiantes están en inicio y proceso, sin embargo en post test se aprecia un incremento, lo que demuestra que mejoraron en las dimensiones de evaluación, recolección, análisis y verificación. Se sigue comprobando que los púberes del programa el drama creativo, mejoraron en la toma de decisiones.

De acuerdo a la tabla 1, según la tabla de normalidad KS, se observa que en

la variable pre test y post test de las dimensiones evaluación del problema, recolección de datos, análisis y verificación, el valor de sig, es menor de 0.05 por lo tanto se acepta que los datos no provienen de una distribución normal y para las contrastaciones de hipótesis se usó la estadística no paramétrica Wilcoxon, que se usó debido a que en esta investigación se tuvo dos muestras relacionadas en un solo grupo, son grupos relacionados en el antes y el después. Y justamente como se viene mencionando anteriormente, en el antes los estudiantes estaban en un nivel de inicio y proceso, sin embargo en el después alcanzaron el nivel de logrado.

De acuerdo a la prueba de hipótesis general: H_0 = El drama creativo no mejorará significativamente la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

H_G = El drama creativo mejorará significativamente la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.

En la tabla 2 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejorará significativamente la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L. Y según las estadísticas que están en el capítulo IV, se está demostrando que la estrategia del drama creativo, logró mejorar la toma de decisiones de los estudiantes.

Según la prueba de hipótesis específica 1: H_0 El drama creativo no mejora la evaluación del problema y sus alternativas en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

H_1 : El drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

En la tabla 3 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. Al respecto, también las tablas estadísticas arrojan que efectivamente se obtuvieron buenos resultados, puesto que la estrategia del drama creativo mejoró la evaluación del problema y sus alternativas en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

De acuerdo con la prueba de hipótesis específica 2: H_0 El drama creativo no

mejora la recolección de datos en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

H2: El drama creativo mejora la recolección de datos en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

En la tabla 4 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejora la recolección de datos en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. Al respecto, igualmente las tablas estadísticas arrojan que el drama creativo mejora la recolección de datos en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Con respecto a la prueba de hipótesis específica 3: H0: El drama creativo no mejora el análisis en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo

H3: El drama creativo mejora el análisis en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

En la tabla 5 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejora el análisis en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. Se comprueba entonces, según las estadísticas que el drama creativo mejoró el análisis en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

De acuerdo con la prueba de hipótesis específica 4: H0: El drama creativo no mejora la verificación en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

H4: El drama creativo mejora la verificación en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

En la tabla 6 se observa que, dado que el valor de sig: a 0.00 es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que el drama creativo mejora la verificación en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. Quedando demostrado que el drama creativo mejoró la verificación en los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.

Todas las estadísticas que anteriormente han sido detalladas una a una, demuestran que el drama creativo resultó siendo una buena estrategia para mejorar

la toma de decisiones, lo cual es un logro para los púberes que participaron activamente en este programa y que tuvieron la alegría de mejorar su autonomía, aprendiendo a tomar decisiones correctas.

También esta investigación, se puede contrastar con los antecedentes internacionales que avalan este trabajo. Y tenemos: En Bogotá, Gómez (2018), en su tesis sobre Producción de textos narrativos con niños de Educación Primaria, defendida en la Universidad Externado de Colombia, efectuado en 31 estudiantes, bajo un diseño cuasi-experimental, se infiere las siguientes conclusiones:

Las experiencias pedagógicas en aula permiten replantear las programaciones y la correlación con el modelo didáctico de escritura.

El taller favoreció significativamente en la construcción de textos narrativos como una manera de ver al mundo con otra óptica.

La ruta para escribir depende de la edad, nivel de aprendizaje y didáctica de la enseñanza y aprendizaje.

Se puede apreciar claramente que en todos estos aspectos, la creatividad juega un rol muy importante, por consiguiente contribuye a que los estudiantes afronten retos y mejoren en cuanto a la toma de decisiones correctas. Este antecedente internacional, avala que la creatividad es una buena estrategia, lo cual se demuestra en la mejora de toma de decisiones de estos educandos.

Así mismo se puede contrastar con los resultados de los antecedentes nacionales que avalan esta investigación, donde: Gamarra Monar, Marianela Viviana, en su trabajo de investigación: Aplicación del Programa Creatividad Escolar para Mejorar las Habilidades de Emprendimiento en los Estudiantes de 5to grado de la Institución República Argentina 2019. Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Administración de la Educación, en la cual se pueden apreciar las siguientes conclusiones:

Se comprendió que la ejecución del taller creatividad escolar ayuda a la labor en equipo de los educandos de 5to grado, mediante un post test aplicado, se consiguió un buen porcentaje de 96,7%, lo cual indica que hay responsabilidad de trabajo en equipo para mejorar al respecto y decidiendo correctamente.

Como menciona Gamarra, se puede inferir, que la ejecución del programa aportó de forma relevante en el bienestar de las habilidades para trabajar en equipo, permitiendo más adelante brindar las recomendaciones pertinentes para poder conseguir la mejora de las actividades en equipo dentro del colegio. Y precisamente la creatividad es una estrategia que ayudó a los estudiantes del programa el drama creativo a afrontar retos y mejoren en la toma de decisiones.

Como aporte de ésta investigación quedan copias de este trabajo, planteado y propuesto por el investigador. Por otro lado, esta investigación puede servir de modelo para futuras intervenciones con estudiantes de secundaria o como referencia para colegas de Arte y Cultura, que sean especialistas en Arte Dramático. Así mismo, éstos púberes se prepararon escribiendo diferentes dramatizaciones, lo cual les sirvió para desarrollar su imaginación, creatividad, manejo de emociones, siendo capaces de afrontar retos, logrando mejorar como personas y sabiendo tomar decisiones correctas.

Sería bueno que en todos los colegios se pudiera ayudar a los estudiantes a mejorar como personas y tener autonomía mediante el drama creativo; resaltando que el curso de Arte y Cultura, es muy relevante en todos los colegios.

Como docentes, debemos esforzarnos en guiar, ayudar y formar a los educandos en la mejora de su toma de decisiones, de esta manera también crecerán como personas. Por tanto, seremos un país grande, teniendo buenos profesionales formadores de los estudiantes, que representan la transformación de nuestra sociedad y el futuro de nuestro país.

VI. CONCLUSIONES

1º Queda demostrado que el Programa drama creativo, determinó la mejora de toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio de S.J.L.; arrojando óptimos resultados, donde los educandos aprendieron a afrontar retos, solucionar problemas, mejorando en la toma de decisiones.

2º Las dramatizaciones, permitieron identificar el nivel de toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria, de un colegio del distrito de S.J.L. Ya que participaron activamente de manera individual y en equipo, poniendo empeño en este importante trabajo que ejecutaron, mejorando en la toma de decisiones.

3º Gracias a que se diseñó el drama creativo, como estrategia para mejorar la toma de decisiones, estos púberes se sienten capaces de plantear alternativas de acciones o situaciones, relacionar informaciones sobre alternativas propuestas, identificar ventajas y desventajas de una propuesta, saben elegir alternativas y decidir de manera apropiada.

4º La aplicación del drama creativo, como estrategia para mejorar la toma de decisiones, ayudó en la mejora de estos estudiantes, que ahora se sienten libres y desinhibidos, pueden participar activamente con libertad y agrado en dramatizaciones creativas, pueden manifestar emociones a través de un personaje, participando con mucha seguridad, ya que mejoraron en la toma de decisiones.

5º La evaluación de los efectos del drama creativo, como estrategia para mejorar la toma de decisiones, dio buenos resultados. Ahora estos púberes pueden inculcar en otros compañeros, amigos o familiares lo que han aprendido y de esta manera muchos estudiantes de otras instituciones también podrán mejorar en la toma de decisiones mediante un drama creativo. Por tanto, el drama creativo es una buena estrategia para mejorar la toma de decisiones. Esta investigación, así como tuvo excelentes resultados en este colegio, también puede funcionar en otros, donde los educandos tendrán la satisfacción de mejorar en la toma de decisiones.

VII. RECOMENDACIONES

1° Se recomienda tomar en cuenta el aporte de esta investigación: Programa drama creativo, puesto que los resultados de las tablas estadísticas demuestran que el drama creativo fue determinante, siendo una buena estrategia para mejorar la evaluación del problema y sus alternativas, la recolección de datos, el análisis, la verificación del resultado y por consiguiente mejora la toma de decisiones.

2° Así mismo, siendo que las dramatizaciones permitieron identificar el nivel de toma de decisiones, se recomienda trabajar con estudiantes de diferentes colegios en el aspecto de la creatividad; porque es una buena estrategia para que se sientan más seguros, autónomos, capaces de lograr lo que se propongan, afronten retos y sepan tomar buenas decisiones.

3° Se recomienda diseñar el drama creativo como estrategia para mejorar la toma de decisiones y de esta manera muchos docentes podrán ayudar a estudiantes de diversas instituciones a mejorar en la toma de decisiones.

4° Es muy importante aplicar el drama creativo como estrategia para mejorar la toma de decisiones; y como educadores estaremos contribuyendo a que muchos estudiantes que adolecen al respecto, mejoren tomando decisiones.

5° Se recomienda el drama creativo como estrategia para mejorar la toma de decisiones, ya que la evaluación al respecto en esta investigación, tuvo óptimos resultados, por tanto es una motivación para futuras intervenciones con educandos, de esta manera se aporta al enriquecimiento de la educación de nuestro país y del mundo, logrando que herramientas dramáticas como el drama creativo, ayuden al mejor desenvolvimiento académico y social. De esta manera contribuiremos a la formación integral de los estudiantes, que engrandecerán a nuestro país y al mundo que nos rodea, sabiendo tomar decisiones.

REFERENCIAS

Bullón Ríos, Ada. (1975). Hacia una personalidad creativa: Ediciones Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Lima.

Bullón Ríos, Ada. (1989 – pág. 11 y 76 al 78). Educación Artística y Didáctica del Arte Dramático: U.I.G.V. Lima.

Velásquez, Maya (2019) Artículo: Cómo fomentar el proceso de toma de decisiones en clase.

Pantigoso P, Manuel. (1994 – Pág.40). Educación por el Arte: I.N.C.

Gardner, Howard. (1999, Pág. 16) Estructuras de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples.

Cañas, J. (2009). Didáctica de la expresión dramática: una aproximación a la dinámica teatral en el aula. Barcelona: Octaedro.

Cervera, J. (1984). Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. Madrid: Cincel.

Navarro, M. R. (2006-2007). Drama, creatividad y aprendizaje vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional. Cuestiones pedagógicas: Revista de ciencias de educación, (18), 161-172.

Poveda (2017) Tesis: Determinación de las competencias personales de emprendedores jóvenes para la creación de empresas de Tungurahua de la Universidad Católica del Ecuador.

Teoría de la decisión e incertidumbre: modelos normativos y descriptivos: digital.csic.es/bitstream/10261/7734/1/eserv.pdf.

Aguilera Hernández (2017) Tesis: Evaluación de los modelos creativos de Goldemberg Mazursky y Salomón, para el desarrollo de anuncios publicitarios.

Cañas Torregrosa, José. (Segunda edición: Octubre de 1999) Didácticas de la Expresión Dramática: Ediciones Octaedro. S.L Bailén. 5 – 08010. Barcelona.

Motos, T. y Tejedo, F (1987, pág. 23) Prácticas de dramatización: Ed. Humanistas. Barcelona.

Pavis, P (1983, pág. 286) Diccionario del teatro: Ed. Paidós. Barcelona.

Diseño curricular de Educación Básica Regular de Educación Básica Regular de Educación Primaria (2006 – pág. 43 y 45)

Minedu – Guía para el Desarrollo de Capacidades – 2da Edición (2007 – pág. 28 y 40).

Diccionario de la Real Academia de la lengua Española – Microsoft.

Dubatti, Jorge. (2007) Filosofía del teatro1: Convivio, experiencia, subjetividad.- 1ª ed.- Buenos Aires: Atuel.

Barrete, Gisèle. (1991- Pág.99 y 100) Libro Pedagogía de la Situación en Expresión Dramática y en Educación.

Sarmiento Llamosas, Jorge. (2006) Libro Creatividad Dramática. Lima.

Salmerón & López (2018) Tesis: Habilidades básicas de emprendimiento y sus aplicaciones en la práctica, de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Gómez (2018) Tesis: Producción de textos narrativos con niños de educación primaria defendido en la Universidad Externado de Colombia.

Ubersfeld, Anne. (2002) Diccionario de términos claves del análisis teatral.- 1ª ed. –Buenos Aires: Galerna.

Freire, Paulo. (1970) Pedagogía del Oprimido- 2º edición- Ed. Tierra Nueva.

Balduzzi. (2015). Educational leadership of the teacher in the classroom and educational customization. *Spanish pedagogy magazine*, 73(260), 141-155.

Betina Lacunza, A. (2010). *Social skills in children and adolescents. Its importance in the prevention of psychopathological disorders*. España: Editorial Sesma.

Alzate, R., Laca, F., & Valencia, J. (2004). Decision-making patterns, conflict styles, and self-esteem. *Psicothema*, 16(1), 110-116. Recuperado de <http://www.psicothema.com/pdf/1169.pdf>.

American Psychological Asociación. (2010). Ethical Principles of psychologists and code of conduct. Washington: United States of America. Recuperado de <https://www.apa.org/ethics/code/principles.pdf>.

Bednar, D., & Fisher, T. (2003). Peer referencing in adolescent decision making as a function of perceived parenting style. *Adolescence*, 18, 608- 621. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/195938242/fulltextPDF/3F85DD41C09342F5PQ/6?Accountid=37408>.

Boersma, A., Dam, G., & Wardekker, W. V. (2016). Designing innovative learning environments to foster communities of learners for students in initial vocational education. *Learning Environ Res* (19), 107–131. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/1758624536/7D27D289B7CC4549PQ/6?accountid=37408>.

Drucker, P. (1967). The effective decision. *Harvard Business Review*, 45(1), 92-98. Recuperado de <https://hbr.org/1967/01/the-effective-decision> Courtney

Richard, 1968 “Drama and thought”.

Wilkinson, J., Canter S. (1982). Social skills training manual: Assessment, programme design and management of training. Chichester: Wiley.

Wolpe, J. (1958). Psychotherapy by reciprocal inhibition, palo Alto, CA: Stanford University press.

Hu, X., Summers, J., Turnbull, A. & Zuna, N. (2011). The quantitative measurement of family quality of life. Journal of Intellectual Disability Research, 55(12), 1098-1114.

López, O., Hederich, C. & Camargo, A. (2011). Cognitive Style and Academic Achievement. Educación y Educadores, 14(1), 67-82.

Myers, D. & Spencer, S. (2014). Social Psychology (2da Ed.). Toronto: McGraw-Hill.

Kazulin, A. U., Kozulin, A., Ageyev, V. S., Gindis, B., & Miller, S. M. (2003). Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context. Cambridge University Press. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=mfCHutwHTcC&pg=PA66&dq=vygotsky+1986&hl=e19&sa=X&ved=0ahUKEwiLpoaYvunmAhVGw1kKHTXTABUQ6AEI KjAA#v=onepage&q=vygotsky%201986&f=false>.

UNESCO. (2009). Institute for Statistics initiatives for standardization of Information and Communication Technologies (ICT) use in Education.

Indicators. Montreal: Fifth Regional Workshop on Information Society Measurement. Recuperado http://www.eclac.cl/socinfo/noticias/paginas/0/35880/UISICTEducationIndicators_Apr2009.pdf.

Argyle, M. y Kendon, A. (1987). The experimental analysis of social performance. *Advances in Experimental Social Psychology*. 3:55-98.

Bandura, A. (1977). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Birrell R, Orley J, Evans V, Lee J, Sprunger B, Pellaux D. *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools*. G eneva Switzerland: World Health Organization; 1997.

Hartman, H. y Sternberg, R. (1993). A broad BACEIS for im-proving thinking. *Instructional Science*, 21, 401-425. Recuperado desde URL: <https://url2.cl/nJld5>

Benavides Nateros, L. (2017). *Habilidades sociales y rendimiento acad mico en los alumnos del 6to. Grado de instituciones educativas del nivel primario red 09, Ugel 06—2015* (Tesis de maestr a, Universidad Cesar Vallejo). Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/5845>.

Montecinos, C., Aravena, F., y Tagle, R. (2016). *Liderazgo Escolar en los Distintos Niveles del Sistema: Notas T cnicas para Orientar sus Acciones*. Valpara so, Chile: Matias Mancilla.

Bustamante, A. (2016). Taller Acci n tutorial sobre capacidad toma de decisiones en estudiantes de secundaria Tongod, 2016. Tesis de grado, Universidad C sar Vallejo, Lima. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/29475/bustamante_aa.pdf.

De castro (2017) Tesis: Metodología de construcción de textos narrativos de la Universidad de Brasilia.

Feregrino, V., Reza, J., Clemente, & Ortiz, L. (2006). La toma de decisiones basada en problemas contextualizados. Revista Cubana de Química, 18(2). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=443543704008>.

Peñaloza, M. (2010). Teoría de las decisiones. Perspectivas (25), 227-240. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4259/425942454012.pdf>.

Vera, N. y Vera, C. (2009). La actividad de dramatización un espacio para el desarrollo de las habilidades sociales de los escolares con talento académico de la Educación Primaria. Lima.

Gamarra Monar, Marianela Viviana (2019) Tesis: Aplicación del programa creatividad escolar para mejorar las habilidades de emprendimiento.

Chuquillanqui Narvarte, Jackeline (2017) Tesis: Programa Activarte para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre IESTP Simón Bolívar, Callao.

Pérez Lorenzo, Rosa Delia (2017) Tesis: El arte dramático para la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 3ro de secundaria.

Verastigue Obispo, Alcida Esther (2017) Tesis: Efecto del programa de las artes plásticas en el desarrollo de la creatividad, estudiantes de 1ro de secundaria I.E N° 34, Chancay.

Aldana Rivera, Guisela (2019) Tesis: Habilidades sociales y liderazgo pedagógico en los docentes de la I.E 1182 el Bosque, S.J.L.

ANEXOS

ANEXO 01: Operacionalización de variables:

| Variables | | Conceptualización | Operacionalización | Indicadores | Escalas |
|----------------------|--------------------------|--|---|--|--|
| Independiente | El drama creativo | <p>Es una dramatización espontánea, improvisada e inmediata a una motivación determinada.</p> <p>Es un proceso creativo, aquí el estudiante no memoriza nada, sus Movimientos y desplazamientos no obedecen a indicaciones del director, lo que dicen o hacen es producto de su propia sensibilidad e imaginación.</p> | <p>Uso de recursos didácticos variados, para mejorar la creatividad, la autonomía y poder afrontar retos.</p> | <p>1.-Se siente libre y desinhibido.</p> <p>2.-Se expresa con su cuerpo y emociones.</p> <p>3.-Participa activamente en las dramatizaciones creativas.</p> <p>4.-Participa con libertad, agrado y creatividad.</p> <p>5.-Manifiesta emociones e imaginación.</p> <p>6.-Disfruta a través de un personaje.</p> <p>7.-Participa con imaginación.</p> <p>8.-Reflexiona y busca oportunidades.</p> <p>9.-Comparte experiencias afrontando retos.</p> <p>10.-Demuestra entusiasmo en la muestra del drama creativo.</p> | <p>1.-Totalmente de acuerdo. (5)</p> <p>2.- De acuerdo. (4)</p> <p>3.-Dudoso. (3)</p> <p>4.-En desacuerdo. (2)</p> <p>5.-Totalmente en desacuerdo. (1)</p> |

| | | | | | |
|--------------------|----------------------------|--|--|--|---|
| Dependiente | Toma de decisiones. | La toma de decisiones es el proceso mediante el cual se realiza una Elección entre las opciones o formas para resolver diferentes situaciones de la vida en diferentes contextos: A nivel escolar, familiar, personal, laboral, etc. | Se evidencia e infiere A través de los trabajos de Dramatización que los mismos estudiantes eligen, aprendiendo a tomar decisiones apropiadas. | 1.-Plantea alternativas de acciones. 2.- Evalúa situaciones. 3.-Relaciona informaciones. 4.-Analiza alternativas propuestas. 5.-Identifica ventajas y desventajas. 6.-Propone temas. 7.-Elige una de las alternativas. 8.-Promueve el trabajo en equipo. 9.-Maneja estrategias de solución. 10.-Verifica resultados de su decisión. | 1.-Totalmente de acuerdo. (5) 2.- De acuerdo. (4) 3.-Dudoso. (3) 4.-En desacuerdo. (2) 5.-Totalmente en desacuerdo. (1) |
|--------------------|----------------------------|--|--|--|---|

ANEXO 02: Operacionalización de la variable: TOMA DE DECISIONES

| Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de Medición |
|---|--|---|---|
| <p>1.-Evaluación del problema y sus alternativas.</p> <p>2.-Recolección de datos.</p> <p>3.-Análisis.</p> <p>4.-Verificación. (Verificación del resultado).</p> | <p>1.- Plantea alternativas de acciones.</p> <p>2.- Evalúa situaciones.</p> <p>3.-Relaciona informaciones.</p> <p>4.-Analiza alternativas propuestas.</p> <p>5.-Identifica ventajas y desventajas.</p> <p>6.-Propone temas.</p> <p>7.-Elige una de las alternativas.</p> <p>8.- Promueve el trabajo en equipo.</p> <p>9.- Maneja estrategias de solución.</p> <p>10.-Verifica resultados de su decisión.</p> | <p>1.- ¿El maestro promueve el establecimiento de plantear alternativas de acciones o situaciones, en función de tus logros de aprendizaje?</p> <p>2.- ¿Promueves que tus compañeros relacionen informaciones sobre las alternativas propuestas?</p> <p>3.- ¿El maestro promueve la identificación de las ventajas y desventajas de cada propuesta?</p> <p>4.- ¿Los instrumentos de evaluación que les da el maestro, permiten que elijas una de las alternativas sobre el tema a trabajar?</p> <p>5.- ¿El maestro promueve oportunamente el desarrollo de la creatividad y manejo de emociones tus compañeros con recursos sencillos?</p> <p>6.- ¿El maestro promueve el proceso de desarrollo de la creatividad, manejo de emociones y la toma de decisiones, con estrategias adecuadas?</p> <p>7.- ¿El maestro propicia el trabajo individual y en equipo con tus compañeros?</p> <p>8.- ¿El maestro promueve el trabajo en equipo, en beneficio de una enseñanza de calidad?</p> <p>9.- ¿El maestro promueve la participación de los estudiantes en equipo para que expresen sus emociones y sentimientos?</p> <p>10.- ¿El maestro promueve estrategias innovadoras para lograr la toma de decisiones y la expresión de emociones de los estudiantes?</p> | <p>Totalmente de acuerdo (5)</p> <p>De acuerdo (4)</p> <p>Dudoso (3)</p> <p>En desacuerdo (2)</p> <p>Totalmente en desacuerdo (1)</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>11.- ¿Estableces estrategias innovadoras para lograr la reflexión de los estudiantes sobre el tema?</p> <p>12.- ¿El asesoramiento y guía que realizas fortalece las competencias de los estudiantes, conduciéndolos a la toma de decisiones?</p> <p>13.- ¿Promueves oportunidades para el desarrollo autónomo de los estudiantes?</p> <p>14.- ¿Propicias una práctica en los estudiantes basada en el trabajo en equipo?</p> <p>15.- ¿Promueves el desarrollo de decisiones correctas de los estudiantes?</p> <p>16.- ¿Promueves las iniciativas de los estudiantes con la creatividad y manejo de emociones?</p> <p>17.- ¿Gestionas estrategias de alternativas de acciones o situaciones de los estudiantes del programa de investigación realizada?</p> <p>18.- ¿Promueves una cultura de trabajo en equipo de los estudiantes, a partir de sus propias acciones o toma de decisiones?</p> <p>19.- ¿Manejas estrategias de solución de conflictos mediante el diálogo, el consenso y la negociación?</p> <p>20.- ¿Fórmulas de manera conjunta con los estudiantes las acciones dirigidas a la atención de posibles situaciones de afrontar retos y solucionar problemas, estableciendo responsabilidades y verificando los resultados de su decisión?</p> | |
|--|--|---|--|

ANEXO 03: Operacionalización de la variable: DRAMA CREATIVO

| Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de Medición |
|---|--|---|---|
| <p>1.-Desarrollar la imaginación. (Desarrollar su potencial creativo).</p> <p>2.-Expresar. (Descubrir sus sentimientos).</p> <p>3.-Capacidad de percepción. (Observación y análisis crítico del mundo que los rodea).</p> <p>4.-Explorar. (Descubrir y crear para hallar alternativas de solución).</p> | <p>1.-Se siente libre y desinhibido.</p> <p>2.-Se expresa con su cuerpo y emociones.</p> <p>3.-Participa activamente en las dramatizaciones creativas.</p> <p>4.-Participa con libertad, agrado y creatividad.</p> <p>5.-Manifiesta emociones e imaginación.</p> <p>6.-Disfruta a través de un personaje.</p> <p>7.-Participa con imaginación.</p> <p>8.- Reflexiona y busca oportunidades.</p> <p>9.- Comparte experiencias afrontando retos.</p> <p>10.-Demuestra entusiasmo en la muestra del drama creativo.</p> | <p>1.- ¿El maestro promueve que los estudiantes se sientan libres y desinhibidos expresándose con su cuerpo?</p> <p>2.- ¿El maestro promueve que los estudiantes participen activamente en las dramatizaciones creativas con libertad y agrado?</p> <p>3.- ¿El maestro promueve que los estudiantes manifiesten emociones a través de un personaje?</p> <p>4.- ¿Los instrumentos de evaluación del maestro, logran que los estudiantes participen con entusiasmo del drama creativo?</p> <p>5.- ¿El maestro promueve oportunamente el desarrollo de la creatividad y manejo de emociones de los estudiantes?</p> <p>6.- ¿El maestro promueve el proceso de desarrollo de la creatividad, manejo de emociones de los estudiantes y acciones de acuerdo a lo que van a trabajar?</p> <p>7.- ¿El maestro propicia el trabajo individual y en equipo de los estudiantes?</p> <p>8.- ¿El maestro promueve el trabajo en equipo, en beneficio de una enseñanza de calidad?</p> <p>9.- ¿Te gusta la participación con tus compañeros en equipo para que expresen sus emociones y sentimientos?</p> <p>10.- ¿Te gustan las estrategias innovadoras para lograr la toma de decisiones y la expresión de tus emociones?</p> <p>11.- ¿Reflexionas en cuanto a las estrategias innovadoras para lograr tu reflexión sobre los temas tratados?</p> | <p>Totalmente de acuerdo (5)</p> <p>De acuerdo (4)</p> <p>Dudoso (3)</p> <p>En desacuerdo (2)</p> <p>Totalmente en desacuerdo (1)</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>12.- ¿El asesoramiento y guía que realiza tu maestro, fortalece tus competencias?</p> <p>13.- ¿Estás de acuerdo con las oportunidades para tu desarrollo autónomo?</p> <p>14.- ¿El maestro propicia una práctica en los estudiantes basada en el trabajo en equipo?</p> <p>15.- ¿El maestro promueve el desarrollo de decisiones correctas de los estudiantes?</p> <p>16.- ¿Trabajas con iniciativa con la creatividad y manejo de emociones?</p> <p>17.- ¿Te sientes libre, desinhibido y expresas tus emociones con facilidad?</p> <p>18.- ¿Logras compartir tus experiencias con tus familiares u otros estudiantes que lo necesiten?</p> <p>19.- ¿El maestro incentiva a que los estudiantes no teman afrontar retos y solucionar problemas?</p> <p>20.- ¿Te gustaría tomar decisiones correctas en el colegio y en tu vida cotidiana?</p> | |
|--|--|---|--|

ANEXO 04: MATRIZ DE DATOS - PRE TEST

| N° | TOMA DE DECISIONES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | DRAMA CREATIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--------------------|----|----|----|----|----|-------------|----|----|----|-----|----|----------|-----|-----|-----|-----|----|--------------|-----|-----|-----|-----|----|----------------|----|----|----|-----|---------|----|----|----|----|-------------------------|-----|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| | Evaluación | | | | | | Recolección | | | | | | Análisis | | | | | | Verificación | | | | | | Desarrolla | | | | | Expresa | | | | | Capacidad de percepción | | | | | Explora | | | | | | |
| | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | D1 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | D2 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | D3 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | D4 | T.D | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | V1 |
| E1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 8 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 8 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 9 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 8 | 33 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 31 |
| E2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 11 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 8 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 43 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 42 |
| E3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 12 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 12 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 8 | 41 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 41 |
| E4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 12 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 12 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 45 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 42 |
| E5 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 10 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 13 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 9 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 43 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 40 |
| E6 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 11 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 6 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 10 | 40 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 39 |
| E7 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 10 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 13 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 44 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 40 |
| E8 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 14 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 8 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 10 | 43 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 41 | |
| E9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 7 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 7 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 38 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 40 |
| E10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 10 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 11 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 42 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 41 |
| E11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 13 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 9 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 12 | 47 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 41 |
| E12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 13 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 43 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 41 |
| E13 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 8 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 10 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 8 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 11 | 37 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 36 |
| E14 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 12 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 8 | 1 | 3 | 4 | 2 | 2 | 12 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 12 | 44 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 41 |
| E15 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 12 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 11 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 8 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 10 | 41 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 40 |
| E16 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 9 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 10 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 10 | 42 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 40 |
| E17 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 9 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 12 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 7 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 10 | 38 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 38 |
| E18 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 14 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 6 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 40 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 39 | |
| E19 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 10 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 10 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 9 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 40 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 39 | |
| E20 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 11 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 12 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 9 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 8 | 40 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 38 |
| E21 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 11 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 8 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 11 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 10 | 40 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 37 | |
| E22 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 13 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 11 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 12 | 44 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 42 |
| E23 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 9 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 8 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 11 | 35 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 36 |
| E24 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 11 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 9 | 41 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 41 |
| E25 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 12 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 12 | 39 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 39 | | |
| E26 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 10 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 11 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 9 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 7 | 37 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 37 |
| E27 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 14 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 11 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 10 | 46 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 40 |
| E28 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 9 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 9 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 42 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 40 | |
| E29 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 12 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 11 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 6 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 9 | 38 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 40 |
| E30 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 13 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 10 | 45 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 42 |
| E31 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 12 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 11 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 8 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 12 | 43 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 41 |
| E32 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 12 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 10 | 38 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 38 |
| E33 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 12 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 11 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 45 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 43 |
| E34 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 13 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 11 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 46 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 42 |
| E35 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 12 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 8 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 8 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 12 | 40 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 39 |
| E36 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 11 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 8 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 11 | 43 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 43 |
| E37 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 12 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 11 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 8 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 10 | 41 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 41 |
| E38 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 10 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 9 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 3 | 14 | 43 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 41 | | | |
| E39 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 13 | 1 | 3 | 1 | 2 | 8 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 10 | 41 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 38 | | |
| E40 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 12 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 9 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 10 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 11 | 42 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 42 |
| E41 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 12 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 10 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 9 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 9 | 40 | 3 | 2 | 3 | 2</ | | | | | | | | | | | | | | | | | |

ANEXO 05: MATRIZ DE DATOS - POST-TEST

| N° | TOMA DE DECISIONES | | | | | | | | | | | | | | DRAMA CREATIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--------------------|----|----|----|----|-------------|----|----|----|----|----------|----|-----|-----|----------------|--------------|-----|----|-----|-----|------------|-----|-----|----|------|---------|----|----|----|----|-------------------------|----|----|----|-----|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|----|----|----|
| | Evaluación | | | | | Recolección | | | | | Análisis | | | | | Verificación | | | | | Desarrolla | | | | | Expresa | | | | | Capacidad de percepción | | | | | Explora | | | | | | | | | | | | | |
| | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | D1 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | D2 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | D3 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | D4 | T.D. | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | V2 | | | |
| E1 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 21 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 24 | 90 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 85 | | | |
| E2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 24 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 21 | 90 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 83 | | | |
| E3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 22 | 89 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 90 | | |
| E4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 21 | 88 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 88 | | |
| E5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 21 | 89 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 90 | | |
| E6 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 23 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 22 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 20 | 87 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 91 | | |
| E7 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 22 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 90 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 93 | | |
| E8 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 91 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 91 | | |
| E9 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 21 | 89 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 88 | | |
| E10 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 22 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 22 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 88 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 92 | |
| E11 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 92 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 93 | | |
| E12 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 92 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 90 | | |
| E13 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 91 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 90 | | |
| E14 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 21 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 24 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 23 | 90 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 91 | |
| E15 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 91 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 94 | | |
| E16 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 92 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 90 | | |
| E17 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 22 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 22 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 21 | 87 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 94 | | |
| E18 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 90 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 90 | |
| E19 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 22 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 91 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 94 | |
| E20 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 23 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 24 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 23 | 92 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 93 | | |
| E21 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 21 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 20 | 86 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 94 | |
| E22 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 24 | 92 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 90 | | |
| E23 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 24 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 91 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 88 | |
| E24 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 23 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 21 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 22 | 88 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 90 | |
| E25 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 21 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 21 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 86 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 95 | |
| E26 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 23 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 24 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 22 | 92 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 90 | |
| E27 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 22 | 91 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 92 |
| E28 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 24 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 23 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 92 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 94 | | |
| E29 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 23 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 90 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 92 | |
| E30 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 23 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 22 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 23 | 90 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 87 | | |
| E31 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 24 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 24 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 94 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 83 | |
| E32 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 23 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 24 | 91 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 94 | | |
| E33 | 4 | 2 | 4 | 5 | 5 | 20 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 23 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 22 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 21 | 86 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 93 | | | |
| E34 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 22 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 24 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | 92 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 87 |
| E35 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 23 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 24 | 94 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 89 |
| E36 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 23 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 24 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 21 | 90 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 96 | |
| E37 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 92 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 93 | | |
| E38 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 23 | 90 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 84 |
| E39 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 22 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 22 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 22 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 24 | 90 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 92 |
| E40 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

ANEXO 06: MATRIZ DE CONSISTENCIA.

| TEMA A INVESTIGAR | PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES E INDICADORES | DIMENSIONES | INSTRUMENTOS DE EJECUCIÓN | METODOLOGÍA Y DISEÑO | POBLACIÓN - MUESTRA |
|--|--|---|--|--|---|--|---|---|
| Programa el drama creativo, como estrategia para mejorar la toma de decisiones en estudiantes de secundaria de un Colegio de San Juan de Lurigancho, 2021. | <p>Problema general: ¿De qué manera la aplicación del Drama Creativo mejora la toma de decisiones en estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L?</p> <p>Problemas específicos: 1.- ¿De qué manera el drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en la toma de decisiones en estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L?</p> <p>2.- ¿De qué manera el drama creativo mejora la recolección de datos en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo?</p> <p>3.- ¿De qué manera el drama creativo mejora el análisis en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo?</p> <p>4.- ¿De qué manera el drama creativo mejora la verificación de resultados en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo?</p> | <p>Objetivo General: Determinar cómo el Drama Creativo mejora la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.</p> <p>Objetivos Específicos: 1.- Determinar cómo el drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L. 2.- Determinar como el drama creativo mejora la recolección de datos en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo. 3.- Determinar como el drama creativo mejora el análisis en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. 4.- Determinar como el drama creativo mejora la verificación de resultados en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria, del programa el drama creativo.</p> | <p>H. General: El drama creativo mejorará significativamente la toma de decisiones en los estudiantes de 1ro de secundaria de un colegio del distrito de S.J.L.</p> <p>H. Específicas: 1.-El drama creativo mejora la evaluación del problema y sus alternativas en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. 2.-El drama creativo mejora la recolección de datos en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. 3.- El drama creativo mejora el análisis en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo. 4.- El drama creativo mejora la verificación de resultados en la toma de decisiones de los estudiantes de 1ro de secundaria del programa el drama creativo.</p> | <p>VARIABLE INDEPENDIENTE: El Drama Creativo.</p> <p>Indicadores: 1.-Se siente libre y desinhibido. 2.-Se expresa con su cuerpo y emociones. 3.-Participa activamente en las dramatizaciones creativas. 4.-Participa con libertad, agrado y creatividad. 5.-Manifiesta emociones e imaginación. 6.-Disfruta a través de un personaje. 7.-Participa con imaginación. 8.-Reflexiona y busca oportunidades. 9.-Comparte experiencias afrontando retos. 10.-Demuestra entusiasmo en la muestra del drama creativo.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE: Toma de decisiones.</p> <p>Indicadores: 1.-Plantea alternativas de acciones. 2.- Evalúa situaciones. 3.-Relaciona informaciones. 4.-Analiza alternativas propuestas. 5.-Identifica ventajas y desventajas. 6.-Propone temas. 7.-Elige una de las alternativas. 8.-Promueve el trabajo en equipo. 9.- Maneja estrategias de solución. 10.-Verifica resultados de su decisión.</p> | <p>DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: la imaginación. (Desarrollar su potencial creativo). sus sentimientos). de percepción. (Observación y análisis crítico del mundo que los rodea). hallar alternativas de solución).</p> <p>DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: del problema y sus alternativas. de datos. del resultado).</p> | <p>Técnica: Encuesta. Instrumento: Cuestionario. 1.- Pre – test. 2.- Pos – test.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de investigación: Pre-experimental. • Tipo de Investigación: Explicativa. • Formula: M=01-X-02. <p>Donde: M: Muestra. 01: Pre test. X: Aplicación y propuesta. 02: Pos test.</p> | <p>Población y muestra: 54 estudiantes de 1ro de secundaria. Conforman un solo grupo. Y estuvieron en el programa el drama creativo, de un colegio del distrito de San Juan de Lurigancho. Las edades de los estudiantes fluctúan entre los 12 y 13 años.</p> |

ANEXO 07: VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR ESPECIALISTAS.

| Expertos | Puntaje | Observaciones |
|-----------------------------------|----------------|----------------------------------|
| Dr. Delgado Arenas, Raúl | Alto | Si hay suficiencia, es aplicable |
| Dr. Farfán Pimentel, Johnny Félix | Alto | Si hay suficiencia, es aplicable |
| Dra. Vegas Palomino, Elizabeth M. | Alto | Si hay suficiencia, es aplicable |

ANEXO 08: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: TOMA DE DECISIONES.

| DIMENSIONES | PERTINENCIA | | RELEVANCIA | | CLARIDAD | | SUGERENCIAS |
|--|-------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Establecimiento de metas y expectativas. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 1. ¿Promueves el establecimiento de plantear alternativas de acciones o situaciones, en función del logro de aprendizaje de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 2. ¿Promueves que los estudiantes relacionen informaciones sobre las alternativas propuestas? | X | | X | | X | | |
| 3. ¿Promueves que los estudiantes identifiquen las ventajas y desventajas de cada propuesta? | X | | X | | X | | |
| 4. ¿Los instrumentos de evaluación permiten que los estudiantes elijan una de las alternativas sobre el tema a trabajar? | X | | X | | X | | |
| Uso estratégico de los recursos. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 5. ¿Promueves oportunamente el desarrollo de la creatividad y manejo de emociones de los estudiantes con recursos sencillos? | X | | X | | X | | |
| 6. ¿Promueves el proceso de desarrollo de la creatividad, manejo de emociones y la toma de decisiones de los estudiantes, con estrategias adecuadas? | X | | X | | X | | |
| 7. ¿Propicias el trabajo individual y en equipo en los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 8. ¿Promueves el trabajo en equipo, en beneficio de una enseñanza de calidad? | X | | X | | X | | |
| Planeamiento, coordinación y evaluación de la enseñanza de la creatividad. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 9. ¿Promueves la participación de los estudiantes en equipo para que expresen sus emociones y sentimientos? | X | | X | | X | | |
| 10. ¿Promueves estrategias innovadoras para lograr la toma de decisiones y la expresión de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 11. ¿Estableces estrategias innovadoras para lograr la reflexión de los estudiantes sobre el tema? | X | | X | | X | | |
| 12. ¿El asesoramiento y guía que realizas fortalece las competencias de los estudiantes, conduciéndolos a la toma de decisiones? | X | | X | | X | | |
| Promover el aprendizaje y desarrollo de la autonomía de los estudiantes. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 13. ¿Promueves oportunidades para el desarrollo autónomo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--|
| 14. ¿Propicias una práctica en los estudiantes basada en el trabajo en equipo? | X | | X | | X | | |
| 15. ¿Promueves el desarrollo de decisiones correctas de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 16. ¿Promueves las iniciativas de los estudiantes con la creatividad y manejo de emociones? | X | | X | | X | | |
| Garantizar una buena toma de decisiones y manejo de emociones. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 17. ¿Gestionas estrategias de alternativas de acciones o situaciones de los estudiantes del programa de la investigación realizada? | X | | X | | X | | |
| 18. ¿Promueves una cultura de trabajo en equipo de los estudiantes, a partir de sus propias acciones o toma de decisiones? | X | | X | | X | | |
| 19. ¿Manejas estrategias de solución de conflictos mediante el diálogo, el consenso y la negociación? | X | | X | | X | | |
| 20. ¿Fórmulas de manera conjunta con los estudiantes las acciones dirigidas a la atención de posibles situaciones de afrontar retos y solucionar problemas, estableciendo responsabilidades y verificando los resultados de su decisión? | X | | X | | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ES APLICABLE

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Raúl Delgado Arenas.

DNI: 10366449

Especialidad del validador. PhD. En Métodos de investigación y Evaluación.

Lima, 12 de mayo del 2021

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

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

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

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

Firma del Experto (a) Informante

ANEXO 09: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: DRAMA CREATIVO.

| DIMENSIONES | PERTINENCIA | | RELEVANCIA | | CLARIDAD | | SUGERENCIAS |
|--|-------------|----|------------|----|----------|----|-------------|
| Indicadores de evaluación de acuerdo a la variable independiente | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 1. ¿Promueves que los estudiantes se sientan libres y desinhibidos expresándose con su cuerpo? | X | | X | | X | | |
| 2. ¿Promueves que los estudiantes participen activamente en las dramatizaciones creativas con libertad y agrado? | X | | X | | X | | |
| 3. ¿Promueves que los estudiantes manifiesten emociones a través de un personaje? | X | | X | | X | | |
| 4. ¿Los instrumentos de evaluación logran que los estudiantes participen con entusiasmo del drama creativo? | X | | X | | X | | |
| Indicadores de logro de acuerdo al tema de investigación | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 5. ¿Promueves oportunamente el desarrollo de la creatividad y manejo de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 6. ¿Promueves el proceso de desarrollo de la creatividad, manejo de emociones de los estudiantes y acciones de acuerdo a la investigación? | X | | X | | X | | |
| 7. ¿Propicias el trabajo individual y en equipo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 8. ¿Promueves el trabajo en equipo, en beneficio de una enseñanza de calidad? | X | | X | | X | | |
| 9. ¿Promueves la participación de los estudiantes en equipo para que expresen sus emociones? | X | | X | | X | | |
| 10. ¿Promueves estrategias innovadoras para lograr la toma de decisiones y la expresión de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 11. ¿Estableces estrategias innovadoras para lograr la reflexión de los estudiantes sobre los temas tratados? | X | | X | | X | | |
| 12. ¿El asesoramiento y guía que realizas fortalece las competencias de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 13. ¿Promueves oportunidades para el desarrollo autónomo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 14. ¿Propicias una práctica en los estudiantes basada en el trabajo en equipo? | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--|
| 15. ¿Promueves el desarrollo de decisiones correctas de los estudiantes mediante la creatividad? | X | | X | | X | | |
| 16. ¿Promueves las iniciativas de los estudiantes con la creatividad y manejo de emociones? | X | | X | | X | | |
| Logros de la investigación realizada | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 17. ¿Logras que los estudiantes se sientan libres, desinhibidos y expresen sus emociones? | X | | X | | X | X | |
| 18. ¿Logras que los estudiantes quieran compartir sus experiencias con sus familiares u otros estudiantes que lo necesiten? | X | | X | | X | X | |
| 19. ¿Logras que los estudiantes no teman afrontar retos y solucionar problemas? | X | | X | | X | X | |
| 20. ¿Logras que los estudiantes tomen decisiones correctas en el colegio y en su vida cotidiana? | X | | X | | X | X | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ES APLICABLE

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Raúl Delgado Arenas.

DNI: 10366449

Especialidad del validador. PhD. En Métodos de investigación y Evaluación.

Lima, 12 de mayo del 2021

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

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

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

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

Firma del Experto (a) Informante

ANEXO 10: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: TOMA DE DECISIONES.

| DIMENSIONES | PERTINENCIA | | RELEVANCIA | | CLARIDAD | | SUGERENCIAS |
|--|-------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Establecimiento de metas y expectativas. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 1. ¿Promueves el establecimiento de plantear alternativas de acciones o situaciones, en función del logro de aprendizaje de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 2. ¿Promueves que los estudiantes relacionen informaciones sobre las alternativas propuestas? | X | | X | | X | | |
| 3. ¿Promueves que los estudiantes identifiquen las ventajas y desventajas de cada propuesta? | X | | X | | X | | |
| 4. ¿Los instrumentos de evaluación permiten que los estudiantes elijan una de las alternativas sobre el tema a trabajar? | X | | X | | X | | |
| Uso estratégico de los recursos. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 5. ¿Promueves oportunamente el desarrollo de la creatividad y manejo de emociones de los estudiantes con recursos sencillos? | X | | X | | X | | |
| 6. ¿Promueves el proceso de desarrollo de la creatividad, manejo de emociones y la toma de decisiones de los estudiantes, con estrategias adecuadas? | X | | X | | X | | |
| 7. ¿Propicias el trabajo individual y en equipo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 8. ¿Promueves el trabajo en equipo, en beneficio de una enseñanza de calidad? | X | | X | | X | | |
| Planeamiento, coordinación y evaluación de la enseñanza de la creatividad. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 9. ¿Promueves la participación de los estudiantes en equipo para que expresen sus emociones y sentimientos? | X | | X | | X | | |
| 10. ¿Promueves estrategias innovadoras para lograr la toma de decisiones y la expresión de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 11. ¿Estableces estrategias innovadoras para lograr la reflexión de los estudiantes sobre el tema? | X | | X | | X | | |
| 12. ¿El asesoramiento y guía que realizas fortalece las competencias de los estudiantes, conduciéndolos a la toma de decisiones? | X | | X | | X | | |
| Promover el aprendizaje y desarrollo de la autonomía de los estudiantes. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 13. ¿Promueves oportunidades para el desarrollo autónomo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 14. ¿Propicias una práctica en los estudiantes basada en el trabajo en equipo? | X | | X | | X | | |
| 15. ¿Promueves el desarrollo de decisiones correctas de los estudiantes? | X | | X | | X | | |

ANEXO 11: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: DRAMA CREATIVO

| DIMENSIONES | PERTINENCIA | | RELEVANCIA | | CLARIDAD | | SUGERENCIAS |
|--|-------------|----|------------|----|----------|----|-------------|
| Indicadores de evaluación de acuerdo a la variable independiente | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 1. ¿Promueves que los estudiantes se sientan libres y desinhibidos expresándose con su cuerpo? | X | | X | | X | | |
| 2. ¿Promueves que los estudiantes participen activamente en las dramatizaciones creativas con libertad y agrado? | X | | X | | X | | |
| 3. ¿Promueves que los estudiantes manifiesten emociones a través de un personaje? | X | | X | | X | | |
| 4. ¿Los instrumentos de evaluación logran que los estudiantes participen con entusiasmo del drama creativo? | X | | X | | X | | |
| Indicadores de logro de acuerdo al tema de investigación | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 5. ¿Promueves oportunamente el desarrollo de la creatividad y manejo de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 6. ¿Promueves el proceso de desarrollo de la creatividad, manejo de emociones de los estudiantes y acciones de acuerdo a la investigación? | X | | X | | X | | |
| 7. ¿Propicias el trabajo individual y en equipo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 8. ¿Promueves el trabajo en equipo, en beneficio de una enseñanza de calidad? | X | | X | | X | | |
| 9. ¿Promueves la participación de los estudiantes en equipo para que expresen sus emociones? | X | | X | | X | | |
| 10. ¿Promueves estrategias innovadoras para lograr la toma de decisiones y la expresión de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 11. ¿Estableces estrategias innovadoras para lograr la reflexión de los estudiantes sobre los temas tratados? | X | | X | | X | | |
| 12. ¿El asesoramiento y guía que realizas fortalece las competencias de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 13. ¿Promueves oportunidades para el desarrollo autónomo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 14. ¿Propicias una práctica en los estudiantes basada en el trabajo en equipo? | X | | X | | X | | |

ANEXO 12: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: TOMA DE DECISIONES.

| DIMENSIONES | PERTINENCIA | | RELEVANCIA | | CLARIDAD | | SUGERENCIAS |
|--|-------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Establecimiento de metas y expectativas. | | | | | | | |
| 1. ¿Promueves el establecimiento de plantear alternativas de acciones osituaciones, en función del logro de aprendizaje de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 2. ¿Promueves que los estudiantes relacionen informaciones sobre las alternativas propuestas? | X | | X | | X | | |
| 3. ¿Promueves que los estudiantes identifiquen las ventajas y desventajas de cada propuesta? | X | | X | | X | | |
| 4. ¿Los instrumentos de evaluación permiten que los estudiantes elijan una de las alternativas sobre el tema a trabajar? | X | | X | | X | | |
| Uso estratégico de los recursos. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 5. ¿Promueves oportunamente el desarrollo de la creatividad y manejo de emociones de los estudiantes con recursos sencillos? | X | | X | | X | | |
| 6. ¿Promueves el proceso de desarrollo de la creatividad, manejo de emociones y la toma de decisiones de los estudiantes, con estrategias adecuadas? | X | | X | | X | | |
| 7. ¿Propicias el trabajo individual y en equipo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 8. ¿Promueves el trabajo en equipo, en beneficio de una enseñanza decalidad? | X | | X | | X | | |
| Planeamiento, coordinación y evaluación de la enseñanza de la creatividad. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 9. ¿Promueves la participación de los estudiantes en equipo para que expresen sus emociones y sentimientos? | X | | X | | X | | |
| 10. ¿Promueves estrategias innovadoras para lograr la toma de decisiones y la expresión de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 11. ¿Estableces estrategias innovadoras para lograr la reflexión de los estudiantes sobre el tema? | X | | X | | X | | |
| 12. ¿El asesoramiento y guía que realizas fortalece las competencias de los estudiantes, conduciéndolos a la toma de decisiones? | X | | X | | X | | |
| Promover el aprendizaje y desarrollo de la autonomía de los estudiantes. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 13. ¿Promueves oportunidades para el desarrollo autónomo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--|
| 14. ¿Propicias una práctica en los estudiantes basada en el trabajo en equipo? | X | | X | | X | | |
| 15. ¿Promueves el desarrollo de decisiones correctas de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 16. ¿Promueves las iniciativas de los estudiantes con la creatividad y manejo de emociones? | X | | X | | X | | |
| Garantizar una buena toma de decisiones y manejo de emociones. | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 17. ¿Gestionas estrategias de alternativas de acciones o situaciones de los estudiantes del programa de la investigación realizada? | X | | X | | X | | |
| 18. ¿Promueves una cultura de trabajo en equipo de los estudiantes, a partir de sus propias acciones o toma de decisiones? | X | | X | | X | | |
| 19. ¿Manejas estrategias de solución de conflictos mediante el diálogo, el consenso y la negociación? | X | | X | | X | | |
| 20. ¿Fórmulas de manera conjunta con los estudiantes las acciones dirigidas a la atención de posibles situaciones de afrontar retos y solucionar problemas, estableciendo responsabilidades y verificando los resultados de su decisión? | X | | X | | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe SUFICIENCIA.

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

nombres del juez validador: VEGAS PALOMINO ELIZABETH MERCEDES. **DNI: 07071438** Especialidad del

validador: Dra. en Educación.

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

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

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

Lima, 13 de mayo del 2021

Firma del Experto (a) Informante

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

ANEXO 13: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: DRAMA CREATIVO

| DIMENSIONES | PERTINENCIA | | RELEVANCIA | | CLARIDAD | | SUGERENCIAS |
|--|-------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Indicadores de evaluación de acuerdo a la variable independiente | | | | | | | |
| 1. ¿Promueves que los estudiantes se sientan libres y desinhibidos expresándose con su cuerpo? | X | | X | | X | | |
| 2. ¿Promueves que los estudiantes participen activamente en las dramatizaciones creativas con libertad y agrado? | X | | X | | X | | |
| 3. ¿Promueves que los estudiantes manifiesten emociones a través de un personaje? | X | | X | | X | | |
| 4. ¿Los instrumentos de evaluación logran que los estudiantes participen con entusiasmo del drama creativo? | X | | X | | X | | |
| Indicadores de logro de acuerdo al tema de investigación | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 5. ¿Promueves oportunamente el desarrollo de la creatividad y manejo de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 6. ¿Promueves el proceso de desarrollo de la creatividad, manejo de emociones de los estudiantes y acciones de acuerdo a la investigación? | X | | X | | X | | |
| 7. ¿Propicias el trabajo individual y en equipo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 8. ¿Promueves el trabajo en equipo, en beneficio de una enseñanza de calidad? | X | | X | | X | | |
| 9. ¿Promueves la participación de los estudiantes en equipo para que expresen sus emociones? | X | | X | | X | | |
| 10. ¿Promueves estrategias innovadoras para lograr la toma de decisiones y la expresión de emociones de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 11. ¿Estableces estrategias innovadoras para lograr la reflexión de los estudiantes sobre los temas tratados? | X | | X | | X | | |
| 12. ¿El asesoramiento y guía que realizas fortalece las competencias de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 13. ¿Promueves oportunidades para el desarrollo autónomo de los estudiantes? | X | | X | | X | | |
| 14. ¿Propicias una práctica en los estudiantes basada en el trabajo en equipo? | X | | X | | X | | |
| 15. ¿Promueves el desarrollo de decisiones correctas de los estudiantes mediante la creatividad? | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--|
| 16. ¿Promueves las iniciativas de los estudiantes con la creatividad y manejo de emociones? | X | | | | X | | |
| Logros de la investigación realizada | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| 17. ¿Logras que los estudiantes se sientan libres, desinhibidos y expresen sus emociones? | X | | X | | X | | |
| 18. ¿Logras que los estudiantes quieran compartir sus experiencias con sus familiares u otros estudiantes que lo necesiten? | X | | X | | X | | |
| 19. ¿Logras que los estudiantes no teman afrontar retos y solucionar problemas? | X | | X | | X | | |
| 20. ¿Logras que los estudiantes tomen decisiones correctas en el colegio y en su vida cotidiana? | X | | X | | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe SUFICIENCIA.

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

nombres del juez validador: VEGAS PALOMINO Elizabeth Mercedes.

DNI: 07071438

Especialidad del validador: Dra. en Educación.

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

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

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

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

Lima, 13 de mayo del 2021



Firma del Experto (a) Informante

ANEXO 14: CARTA DE PRESENTACIÓN DEL ESTUDIANTE.



Escuela de Posgrado

“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

Lima SJL, 21 de mayo del 2021

N°Carta P.082– 2021 EPG – UCV LE

SEÑOR

Benjamín Villarreal Dolores.
Director.
I.E. 0135 - Toribio Rodríguez de Mendoza.

Asunto: Carta de Presentación del estudiante **PALMA GUZMAN, WILMER HERMES.**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a PALMA GUZMAN, WILMER HERMES. Identificado con DNI N° 15300083 y código de matrícula N° 7002474667; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

PROGRAMA EL DRAMA CREATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA TOMA DE DECISIONES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2021.

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

Cc. Interesado,
Administrativo (DFHO)



BENJAMIN C. VILLARREAL DOLORES
DIRECTOR

Recibido
24-05-2021

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos, Tel.:(+511) 202 4342 Fax.:(+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2650.

ANEXO 15: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1 (19 DE ABRIL)

Tema: Juegos de presentación, manejo de espacio y vocalización.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|--|---|
| Atiende a su maestro y muestra interés por el programa Drama Creativo Expresa emociones y sentimientos a través del cuerpo, voz y espacio de manera individual y colectiva. | Atiende a su maestro y muestra interés en el tema. Manifiesta sus apreciaciones sobre el programa propuesto. Demuestra entusiasmo participando activamente. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|---|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de presentación, voz, respiración y manejo de espacio. Escuchan y comentan sobre la presentación del programa. Tratan de apoyarse entre compañeros. Practican ejercicios de respiración, vocalización y manejo de espacio. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Ejercicios de desinhibición, nociones de ubicación de espacio, etc. Se realizan todas estas actividades a manera de juegos, para que el estudiante vaya adquiriendo confianza. Y para estos trabajos, se usa música para que los educandos desarrollen más su relajación y sensibilidad. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: *Escuchan varias alternativas de juegos dramáticos, *Eligen una de las alternativas como equipo, poniéndose de acuerdo en ello. *Participan activamente e intercambian opiniones. *Comentan sobre las vivencias experimentadas. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

5. Evaluación:

| Competencias del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|---|---------------------------------|
| Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | Se siente libre y desinhibido. Se expresa con su cuerpo y emociones. | Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | Plantea alternativas de acciones. Evalúa situaciones. | Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 16: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2 (21 DE ABRIL)

Tema: Juegos Dramáticos.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| Conocer los juegos dramáticos. Elegir los juegos dramáticos. | Conoce los juegos dramáticos y muestra interés por participar. Explora, sugiere y lo demuestra participando activamente. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|--|-------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos dramáticos, juegos de personajes imitando movimiento de animales, sonidos (Movimientos y sonidos de perro, gato, león, etc.) Participan en ejercicios de voz, concentración y creatividad. Como pronunciar las vocales con la abertura adecuada de la boca y para toda dinámica es importante la concentración. | 20 minutos. | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los juegos dramáticos, porque esto es mi propuesta didáctica, son para que los niños se sientan más desinhibidos, más decididos y creativos. *Se usa música para que los niños se relajen y desarrollen su sensibilidad. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los niños eligen una dramatización y comienzan a poner en marcha el trabajo. *Todos participan con creatividad, decisión y entusiasmo. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Competencias del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|---|----------------------------------|
| Aprueba de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | Participa activamente en las dramatizaciones creativas. Participa con libertad agrado y creatividad. | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | Relaciona informaciones. Analiza alternativas propuestas. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 17: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3 (23 DE ABRIL)

Tema: Eligiendo Alternativas.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|--|
| *Conocer diferentes alternativas. *Evaluar alternativas. | *Conoce varias alternativas y se decide por una de ellas. *Elige el tema que más le gusta y se propone dramatizarlo. * Relaciona informaciones sobre las alternativas propuestas. * Identifica ventajas y desventajas de cada propuesta |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|--|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de elegir alternativas. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: El maestro menciona varios colores, el estudiante elige un color y cada color indica un juego diferente. *De esta manera los púberes tienen sus ideas más claras, deciden el tema a dramatizar y se preparan para iniciar los ensayos. *Se hace el juego con los colores y el maestro los motiva para que los estudiantes se sientan relajados, también se trabajan los niveles, donde el niño elegirá libremente el nivel que va trabajar de acuerdo al juego . | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: A través del juego, el maestro motiva a los estudiantes a dramatizar con entusiasmo y decisión. *Los educandos participan con mucho empeño y alegría esforzándose por cumplir con su meta. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|---|----------------------------------|
| Aprueba de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | Manifiesta emociones e imaginación. Disfruta a través de un personaje. | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | Identifica ventajas y desventajas. Propone temas. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 18: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 (26 DE ABRIL)

Tema: Improvisando un tema.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|--|---|
| *Conocer por medio del juego diferentes formas de improvisación. | *Conoce formas de improvisación y las pone en práctica con creatividad. *Juega a improvisar creativamente, de manera individual y colectiva. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|--|-------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de improvisación y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: El maestro incentiva a los estudiantes a desarrollar su creatividad mediante improvisaciones de estatuas humanas. *Estas improvisaciones, tienen la finalidad de que los púberes se sientan más seguros, más creativos y más decididos de lograr lo que se han propuesto. *se manejan los niveles alto, bajo y medios y los educandos a cada palmada improvisan una acción y un gesto diferente. | 40 minutos. | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los estudiantes se sienten capaces de improvisar situaciones y lo aplican en el drama creativo que están ensayando. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprueba de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Participa con imaginación. *Reflexiona y busca oportunidades. | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Elige una de las alternativas. *Promueve el trabajo en equipo. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 19: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5 (28 DE ABRIL)

Tema: Jugando a Dramatizar.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Conocer la importancia de la dramatización. *Reconocer la dramatización como parte de su desarrollo personal. | *Representa situaciones de la vida cotidiana en breves escenas dramáticas. *Se siente capaz de sacar adelante la dramatización junto con sus compañeros. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|---|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de dramatización y concentración con mucha creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se sienten felices de dramatizar diferentes situaciones y lo disfrutan. El maestro les menciona temas como: El niño, secuestrado, los amiguitos jugando un parque, el niño que desobedeció a sus papás, etc. Y los púberes de una manera creativa se imaginan la situación y juegan a dramatizarla. *Estas dramatizaciones son para seguir desarrollando la creatividad de los educandos y seguir avanzando con el drama creativo que los ayuda a tomar decisiones correctas. *Se usó fondo musical para la relajación y sensibilidad de los educandos. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los estudiantes se motivan entre ellos y muestran logros en la dramatización. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|---|----------------------------------|
| Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Comparte experiencias afrontando retos. *Demuestra entusiasmo en la muestra del drama creativo. | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Maneja estrategias de solución. *Verifica resultados de su decisión. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 20: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6 (30 DE ABRIL)

Tema: Dramatizando el medio ambiente.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Valorar su participación y la de sus compañeros. *Respetar la representación como parte de su proceso creativo. | *Argumenta sus logros y dificultades, valorando su participación y la de sus compañeros. *Se siente capaz de elegir un tema y llevarlo a cabo, valorando el trabajo realizado. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|---|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de calentamiento de voz, cuerpo, concentración y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se motivan entre sí y se organizan para presentar la dramatización. *El maestro los motiva, dándoles confianza y apoyo, mediante juegos de confianza. Por ejm: Los educandos caminan por el espacio y cuando escuchan una palmada se encuentran con un compañero y se hacen diferentes gestos, también a cada palmada se dan un gran abrazo de amistad o con un gesto se dicen que están muy contentos. *Los púberes se sienten seguros y decididos de que su trabajo en equipo ha dado frutos y lo demuestran en la dramatización virtual. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los niños ejecutan la dramatización ante su maestro y compañeros, sintiéndose felices del resultado. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Desarrollar imaginación. *Expresar (Descubrir sus sentimientos). | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Evaluación del problema y sus alternativas. *Recolección de datos. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 21: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7 (03 DE MAYO)

Tema: Expresión y expresividad.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Valorar su participación y la de sus compañeros. *Respetar la representación como parte de su proceso creativo. | *Argumenta sus logros y dificultades, valorando su participación y la de sus compañeros. *Se siente capaz de elegir un tema y llevarlo a cabo, valorando el trabajo realizado. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|--|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de calentamiento de voz, cuerpo, concentración y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se motivan entre sí y se organizan para demostrar expresión y expresividad. *El maestro los motiva, dándoles confianza y apoyo, mediante juegos dramáticos. Por ejm: Los educandos realizan máscaras faciales, movimientos corporales, se imaginan que se encuentran con un compañero y se hacen diferentes gestos. (De alegría, de enojo, de tristeza y muchos otros gestos creativos). *Los púberes se sienten seguros y decididos de que su trabajo en equipo y van mejorando en la toma de decisiones. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los niños ejecutan la dramatización ante su maestro y compañeros, sintiéndose felices del resultado final. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Desarrollar imaginación. *Expresar (Descubrir sus sentimientos). | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Evaluación del problema y sus alternativas. *Recolección de datos. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 22: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8 (05 DE MAYO)

Tema: Improvisaciones de escenas.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Valorar su participación y la de sus compañeros. *Respetar la representación como parte de su proceso creativo. | *Argumenta sus logros y dificultades, valorando su participación y la de sus compañeros. *Se siente capaz de elegir un tema y llevarlo a cabo, valorando el trabajo realizado. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|--|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de calentamiento de voz, cuerpo, concentración y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se motivan entre sí y se organizan para participar con decisión. *El maestro los motiva, dándoles confianza y apoyo, mediante juegos de concentración. Por ejm: Los educandos se imaginan que están tristes e inventan un dialogo al respecto, se imaginan que están en un bosque e improvisan un dialogo imaginándose la situación, improvisan una serie de situaciones, demostrando que están muy alegres con su trabajo. *Los púberes se sienten seguros y decididos de que su trabajo en equipo y cada vez mejoran en la toma de decisiones. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los niños ejecutan sus improvisaciones ante su maestro y compañeros, sintiéndose felices del resultado de su trabajo. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Desarrollar imaginación. *Expresar (Descubrir sus sentimientos). | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Evaluación del problema y sus alternativas. *Recolección de datos. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 23: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9 (07 DE MAYO)

Tema: Situaciones dramáticas.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Valorar su participación y la de sus compañeros. *Respetar la representación como parte de su proceso creativo. | *Argumenta sus logros y dificultades, valorando su participación y la de sus compañeros. *Se siente capaz de elegir un tema y llevarlo a cabo, valorando el trabajo realizado. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|--|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de calentamiento de voz, cuerpo, concentración y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se motivan entre sí y se organizan para dramatizar. *El maestro los motiva, dándoles confianza y apoyo, dándoles ejemplos de situaciones. Como: El muchacho que se sintió enfermo, un accidente, una discusión con su compañero, etc. *Los púberes se sienten seguros y decididos de aprender con la guía del maestro, demostrando mucha autonomía, afrontando retos y mejorando en la toma de decisiones. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los niños ejecutan la dramatización ante su maestro y compañeros, sintiéndose felices del resultado final. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Desarrollar imaginación. *Expresar (Descubrir sus sentimientos). | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Evaluación del problema y sus alternativas. *Recolección de datos. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 24: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10 (10 DE MAYO)

Tema: El juego dramático.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Valorar su participación y la de sus compañeros. *Respetar la representación como parte de su proceso creativo. | *Argumenta sus logros y dificultades, valorando su participación y la de sus compañeros. *Se siente capaz de elegir un tema y llevarlo a cabo, valorando el trabajo realizado. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|--|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de calentamiento de voz, cuerpo, concentración y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se motivan entre sí y se organizan para presentar la dramatización. *El maestro los motiva, dándoles confianza y apoyo, mediante juegos de confianza. Por ejm: Los educandos representan personajes de árboles, rocas, robots, muñecos de trapo, diferentes tipos de animales, etc. *Los púberes se sienten seguros y decididos de realizar sus actividades con la guía del maestro y cada vez afrontan nuevos retos y mejoran en la toma de decisiones. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los niños ejecutan los juegos dramáticos ante su maestro y compañeros, sintiéndose felices de sentir sus mejoras. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Capacidad de percepción. (Observación y análisis crítico del mundo que los rodea). *Explorar (Descubrir y crear para hallar alternativas de solución). | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Análisis. *Toma de decisión ((Verificación del resultado). | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 25: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11 (12 DE MAYO)

Tema: Juego de roles.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Valorar su participación y la de sus compañeros. *Respetar la representación como parte de su proceso creativo. | *Argumenta sus logros y dificultades, valorando su participación y la de sus compañeros. *Se siente capaz de elegir un tema y llevarlo a cabo, valorando el trabajo realizado. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|---|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de calentamiento de voz, cuerpo, concentración y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se motivan entre sí y se organizan para presentar la dramatización. *El maestro los motiva, dándoles confianza y apoyo, mediante juegos de confianza. Por ejm: Los púberes representan diversos estados de ánimo, luego juegan a diferentes roles, el policía, el médico, el ladrón, el mendigo, el anciano, el inválido, etc. *Los púberes se sienten seguros y decididos de lo que hacen, ya que cada trabajo representa un reto y decisiones que tienen que tomar. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los niños ejecutan diferentes juegos de roles ante su maestro y compañeros, sintiéndose felices de ser cada vez más autónomos y decididos. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprueba de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Evaluación del problema y sus alternativas. *Recolección de datos. | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Análisis. *Toma de decisión (Verificación del resultado). | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 26: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12 (14 DE MAYO)

Tema: La pantomima (El mimo).

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Valorar su participación y la de sus compañeros. *Respetar la representación como parte de su proceso creativo. | *Argumenta sus logros y dificultades, valorando su participación y la de sus compañeros. *Se siente capaz de elegir un tema y llevarlo a cabo, valorando su trabajo. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|--|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de calentamiento de voz, cuerpo, concentración y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se motivan entre sí y se organizan para realizar las indicaciones del maestro. *El maestro los motiva, dándoles confianza y apoyo, mediante indicarles las acciones que podrían realizar en pantomima; los estudiantes echan a volar su imaginación y creatividad realizando movimientos y gestos sin sonido, luego crean diálogos en pantomima. *Los púberes se sienten seguros y decididos de que su trabajo en equipo ha dado frutos y mejoran cada vez más en la toma de decisiones. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los niños ejecutan la dramatización ante su maestro y compañeros, sintiéndose felices del resultado final. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprueba de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Desarrollar imaginación. *Expresar (Descubrir sus sentimientos). | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Evaluación del problema y sus alternativas. *Recolección de datos. | *Orientación y guía del maestro. |

ANEXO 27: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13 (17 DE MAYO)

Tema: Dramatizando el tema elegido.

Capacidades e indicadores de logros:

| Capacidad | Indicador de logro |
|---|---|
| *Valorar su participación y la de sus compañeros. *Respetar la representación como parte de su proceso creativo. | *Argumenta sus logros y dificultades, valorando su participación y la de sus compañeros. *Se siente capaz de elegir un tema y llevarlo a cabo, valorando el trabajo final realizado. |

Desarrollo de la Sesión:

| Actividades y estrategias de aprendizaje | Tiempo | Recursos didácticos |
|---|------------|-----------------------------|
| Inicio: Juegos de calentamiento de voz, cuerpo, concentración y creatividad. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Proceso: Los estudiantes se motivan entre sí y se organizan para presentar su dramatización. *El maestro los motiva, dándoles confianza y apoyo. Los educandos se sienten muy contentos de los retos que han venido afrontando y de la dramatización que eligieron. *Los púberes se sienten seguros y decididos de que su trabajo en equipo ha dado frutos y lo demuestran en la dramatización virtual, comprobando que tomaron buenas decisiones respecto a su trabajo. | 40 minutos | Equipo de sonido, internet. |
| Salida: Los estudiantes ejecutan la dramatización virtual, ante su maestro y compañeros, sintiéndose felices del resultado final. | 20 minutos | Equipo de sonido, internet. |

Evaluación:

| Capacidades del Área | Indicadores | Medio de evaluación |
|--|--|----------------------------------|
| Aprueba de manera crítica manifestaciones artísticas culturales. | *Evaluación del problema y sus alternativas. *Recolección de datos. | *Orientación y guía del maestro. |
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. | *Análisis. *Toma de decisión (Verificación del resultado). | *Orientación y guía del maestro. |