



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Programa “Juegos teatrales” en el Desarrollo de Habilidades
Blandas en Estudiantes de 5º de Primaria del Colegio
Parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021**

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

AUTORA:

Flores Solís, Yanett Soledad (ORCID: 0000-0002-1577-0775)

ASESOR:

Dr. Pérez Saavedra, Segundo Sigifredo (ORCID: 0000-0002-2366-6724)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

A Dios Padre, que me regala un nuevo día y acompaña en cada paso que doy.

A mis adorados hijos: Ricardo y Teresa, porque son mi gran orgullo y mi motivación a seguir cumpliendo cada uno de mis objetivos.

A mis padres y hermanas por brindarme su apoyo incondicional.

Agradecimiento

Agradezco a Dios y a la Santísima Virgen de Guadalupe, por iluminarme permanentemente.

A mi asesor Dr. Pérez Saavedra Segundo Sigifredo por trasmitirme sus conocimientos y orientarme en mi trabajo de investigación.

A la I.E. “Apóstol San Pedro” donde realice la presente investigación y por último a todas aquellas personas que siempre me dieron su aliento para seguir adelante.

A cada integrante del grupo teatral GRUTEMA, por compartir sus enseñanzas y experiencias.

Índice

	Página
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	11
3.1 Tipo y diseño de investigación	11
3.2 Variables y operacionalización	12
3.3 Población	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5 Procedimientos	14
3.6 Método de análisis de datos	15
3.7 Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	39

Índice de tablas

		Página
Tabla 1	Confiabilidad de los instrumentos	14
Tabla 2	Niveles de habilidades blandas	16
Tabla 3	Distribución de niveles de la dimensión autoconciencia	17
Tabla 4	Distribución de niveles de la dimensión de la dimensión autogestión	18
Tabla 5	Distribución de niveles de la dimensión conciencia social	19
Tabla 6	Distribución de niveles de la dimensión habilidades sociales	20
Tabla 7	Resultados de la prueba la prueba de normalidad	21
Tabla 8	Nivel de significación de la variable habilidades blandas	22
Tabla 9	Nivel de significación de la dimensión autoconciencia	23
Tabla 10	Nivel de significación de la dimensión autogestión	24
Tabla 11	Nivel de significación de la dimensión conciencia social	25
Tabla 12	Nivel de significación de la dimensión habilidades sociales	26

Índice de figuras

		Página
Figura 1	Diseño pre experimental	11
Figura 2	Diferencias entre niveles de habilidades blandas	16
Figura 3	Niveles de la dimensión autoconciencia	17
Figura 4	Diferencias entre niveles de la dimensión autogestión	18
Figura 5	Diferencias entre niveles de la dimensión conciencia social	19
Figura 6	Diferencias entre niveles de la dimensión habilidades sociales	20

Resumen

La presente tesis titulada: Programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala -2021, tiene como objetivo mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de dicha institución educativa. El diseño de la investigación es de tipo preexperimental con una muestra por conveniencia de 30 estudiantes de 5º grado de primaria. El instrumento fue una guía de observación de las habilidades blandas, elaborada por la tesista, la cual consta de 21 ítems. Los resultados mostraron que en el pretest el nivel bajo era 73,3%, después del programa, en el posttest el nivel alto, fue 70%. Concluyendo que la aplicación del programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de habilidades blandas en la unidad de la investigación aplicada, corroborando por la prueba no paramétrica de Wilcoxon, cuyos resultados arrojaron $p=0.000$ menor que 0.05 y $z (-4,821^b)$; por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Palabras clave: Habilidades blandas, autoconciencia, autogestión, juegos teatrales.

Abstract

The present thesis entitled: Program "Theatrical Games" in the development of soft skills in students of 5th grade of the parish school "Apóstol San Pedro" Mala -2021, aims to show the influence of the "Theatrical Games" program in the development of soft skills in students of said educational institution. The research design is of a pre-experimental type with a convenience sample of 30 students from 5th grade of primary school. The instrument was an observation guide for soft skills, prepared by the thesis student, which consists of 21 items. The results showed that in the pretest the low level was 73.3%, after the program, in the posttest the high level was 70%. Concluding that the application of the "Theatrical Games" program significantly improves the development of soft skills in the applied research unit, corroborating by the Wilcoxon non-parametric test, whose results showed $p = 0.000$ less than 0.05 and $z (-4.821b)$; hence, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted.

Keywords: Soft skills, self awareness, self management, heatrical games.

I. INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo de rápidos cambios, donde enfrentamos retos y exigencias de este siglo XXI, un ejemplo claro de este cambio es la crisis actual, la pandemia, donde pone a prueba nuestras habilidades. En la actualidad la demanda personal y profesional requieren de ciudadanos preparados para adaptarse, resolver, enfrentar y desenvolverse en el mundo de la vida práctica; por ello es necesario desarrollar habilidades blandas desde muy temprana edad, siendo la escuela actual un ente promotor para lograr que los estudiantes desarrollen estas habilidades. Las habilidades blandas se deben fomentar en las escuelas desde el nivel primaria y se debe ir practicando a lo largo de la vida (Marrero, 2018).

A nivel internacional, en una investigación desarrollada 2009 y 2010 en cuatro países: Finlandia, Indonesia, Rusia y Senegal, participando 91 escuelas y casi 2.500 maestros, mostró que exiguos estudiantes adquieren habilidades blandas (Yankovic, 2014). En América Latina los sistemas educativos promueven habilidades cognitivas, enfocándose principalmente; por lo general no abordan el desarrollo de habilidades blandas, particularmente en primaria y secundaria (IDB 2012). Además, averiguaciones demostraron que los jefes de empresas o compañías latinoamericanas valoran mucho las habilidades no cognitivas o blandas, pero son escasas de encontrar estas habilidades en los empleadores jóvenes (Bassi, M., Busso, M., Urzúa, S., y Vargas, J., 2012a). Frente a lo mencionado, los jóvenes latinoamericanos que se incorporan al mundo laboral después de terminar el nivel secundaria de educación básica regular tienen grandes desventajas ya que no se encuentran preparados con los desafíos que demanda el siglo XXI.

A nivel Nacional, el Perú aún enfrenta importantes desafíos en términos del nivel de habilidades de las personas y registra la cifra más alta de Latinoamérica con dificultad para cubrir puestos de trabajo, una de las causas se encuentra en las habilidades blandas o cualidades personales requeridas por los empleadores, como lo señala el estudio de (Gaines y Mohammed 2013). Según estudio de Lee Hecht Harrison- DBM (2014), señalaron que es muy difícil

encontrar talentos jóvenes, atribuyendo que una de las causas es que los estudiantes no cuentan con las habilidades blandas o cualidades personales requeridas por los empleadores. Asimismo, el Centro Nacional de Planeamiento Estratégico señaló que los estudiantes que termina secundaria completa solo muestran el porcentaje de estas cualidades personales requeridas por las empresas: 20% ordenado, 29% honesto, 9% iniciativa y 42% responsabilidad (CEPLAN, 2014). La carencia de habilidades blandas coarta el desarrollo. No basta con conservar habilidades duras o conocimientos en el proceso educativo, sino que es necesario desarrollar habilidades blandas (Yamada, 2016). En nuestro país, son muy escasas las instituciones educativas públicas y privadas de EBR, que tienen programas o talleres donde se desarrollen las habilidades blandas en los estudiantes, incluso en los trabajos pedagógico de los docentes no se evidencia el desarrollo de éstas.

Después de lo expuesto, el colegio parroquial “Apóstol San Pedro”, Mala se ha logrado detectar que los docentes dan prioridad al desarrollo de habilidades duras o cognitivas, es decir a trabajar conocimiento de matemática, comunicación, ciencias, historia entre otras áreas; y no toman en cuenta las habilidades no cognitivas o habilidades blandas. Evidenciando que los alumnos carecen de resolución de problemas, iniciativa y liderazgo para trabajar en equipo, se comunican y expresan sus ideas con temor y poca libertad de opinión, lo que conlleva a una falta de confianza consigo mismo. Por tal motivo a la problemática observada, surge el interés por la investigación; ya que un niño que aprende y comprende a valorar lo que significa ser constante por sus objetivos, comunicar y escuchar a sus compañeros, trabajar sin miedo al fracaso a la par que aprende las habilidades duras, será en el futuro una persona preparada para competir e insertarse a las demandas del siglo XXI.

Considerando lo expuesto se planteó el problema general de la investigación: ¿Cómo influye el programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021?. Asimismo, los problemas específicos son ¿Cómo influye el programa “Juegos teatrales” en las dimensiones: autoconciencia, autogestión, conciencia social y habilidades sociales?

La presente investigación, se propone el programa “Juegos teatrales” basado en actividades de juegos teatrales que permite el desarrollo de las habilidades blandas. Se justifica teóricamente porque se sustenta en aportes a partir del registro de enfoques tradicionales y contemporáneos sobre el teatro. Así mismo, es imprescindible tener en cuenta los aportes teóricos tal como lo sustentó Goleman (1998) que manifestaron que el éxito de una persona está enfocado en las habilidades blandas. Asimismo, se justifica desde una posición práctica porque existe la necesidad de desarrollar habilidades blandas en los estudiantes desde muy temprana edad para mejorar el control de sus emociones, actúe con empatía y solidaria y afronte situaciones nuevas, apoyándonos en el programa “Juegos teatrales” que propone actividades de juegos teatrales de manera lúdica y dinámica. Desde el aspecto metodológico la propuesta se orientó a la elaboración de un programa que contribuye a mejorar las habilidades blandas a través de juegos teatrales dentro de una investigación pre experimental, utilizando como instrumento una guía de observación de elaboración propia, constituyéndose a utilizar el teatro como una herramienta didáctica del trabajo docente que servirá como modelo para futuras investigaciones de esta índole.

En cuanto al objetivo general de la investigación es: Mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro”, Mala 2021. Además, los objetivos específicos es mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en las dimensiones: autoconciencia, autogestión, conciencia social y habilidades sociales.

Por otra parte, tenemos la hipótesis general: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021. Asimismo, como hipótesis específicas, se tiene que el programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en sus cuatro dimensiones.

II. MARCO TEÓRICO

Los trabajos previstos a nivel nacional sobre la variable de habilidades blandas se tienen a Ventura (2019) quien en su indagación concluyó que las habilidades blandas tienen una relación e influyen significativamente en la mejora de los aprendizajes, logrando tener el nivel de Logro Esperado en 20 estudiantes de sexto grado del nivel primaria. Asimismo, Pantoja y Calero (2018) precisaron en su investigación que 15 estudiantes de 3° grado de primaria desarrollaron habilidades sociales utilizando el método Art Connection, la cual en este método se utilizó al teatro como herramienta para lograr los objetivos. En esta línea de investigación Valeriano y Patiño (2019) en su análisis documental concluyeron que los estudiantes que conciernen a la generación Z o Centennials se encuentran en desventajas en respecto a las habilidades blandas, ante ello, la importancia de realizar sesiones de aprendizajes y realizar actividades, como: debate, role-play, dramatizaciones, entre otras; que les permitan ser capaz de resolver situaciones retadoras.

En cuanto a los trabajos previos a nivel internacional sobre la variable Habilidades Blandas, se hallan evidenciados en Ortega, Febles y Estrada (2016) quienes en su investigación concluyeron que es necesario usar novedosas estrategias que involucren actividades para lograr y priorizar habilidades blandas desde tempranas edades y que estas le sirvan de apoyo a las nuevas competencias del aprendizaje que lo exige el mundo actual. Asimismo, Espiritusanto (2020) en su investigación sobre estrategia para desarrollar habilidades blandas en estudiantes, concluyó que 96 estudiantes de sexto grado del nivel primaria corren el riesgo de no poder integrarse al ámbito laboral sino se trabajan las habilidades blandas planteadas en el trabajo de investigación, como el liderazgo, empatía y comunicación.

En cuanto a las teorías relacionadas a la variable habilidades blandas o también conocidas con otros términos como: habilidades claves, habilidades transversales o socioemocionales, habilidades no cognitivas, habilidades esenciales; estos términos están muy relacionado al concepto de inteligencia emocional, y sobre todo los aspectos intrapersonales e interpersonales. Son

muchos los autores que definen este término: Para James y James (2004) manifestaron que las habilidades blandas son un conjunto de características personales que nos permiten diferenciarnos de otros, como: liderazgo, empatía, organización, comunicación; y que permiten definirnos como persona para desempeñarnos con éxito en los ámbitos laborales y profesionales. Por su parte, García (2012) definió que las habilidades blandas o habilidades no-cognitivas son habilidades que facilita el aprendizaje para interactuar con los demás y permite enfrentarnos a cualquier cambio, por ello, es indispensable para desempeñarse con éxito en el trabajo. Según Mujica (2015) mencionó que las habilidades blandas son aquellas características que tiene el individuo para actuar de manera satisfactoria en cualquier contexto de su vida. Además, el mismo autor manifestó que estas habilidades blandas están ligadas a la inteligencia emocional de cada individuo, es decir la capacidad de conocer y manejar las emociones tanto en nosotros mismos como en los demás, de esta manera nos permitirá relacionarnos adecuadamente con los demás y lograr el éxito. Asimismo, tal como lo describió Gardner (2001) refrendado por Goleman (1998) las competencias socioemocionales, interpersonales en su conjunto se denomina habilidades blandas y están íntimamente ligadas a la inteligencia emocional para lograr en la persona el éxito laboral y personal.

Existen diferentes autores que resaltan habilidades blandas más que otras. Para Doyle (2018) los tipos de habilidades blandas que deben tener las personas son: comunicación, pensamiento crítico, liderazgo, actitud positiva, trabajo en equipo y ética de trabajo. Según los especialistas, Gaines y Mohammed (2013) manifestaron que las habilidades blandas que maximizan capacidades y que se necesita tener de una persona son: la actitud, colaboración, comunicación, iniciativa, persistencia, resolución de problemas, profesionalismo, autodisciplina, trabajo en equipo, gestión del tiempo y ética de trabajo. Asimismo, en un informe la plataforma de cursos online Udemy (2018) a través de una encuesta determino que los tipos de habilidades blandas más fundamentales son: gestión de conflicto y tiempo, manejo del estrés, comunicación, cultura de la empresa, servicio al cliente, inteligencia emocional, productividad personal, narración y gestión de cambio. Conviene subrayar que estas listas que señalan en el párrafo anterior no son exhaustivas, pero nos

brindan una idea de los diversos tipos de habilidades blandas que son tomadas en cuenta para los trabajos laborales y profesionales que hoy en día demandan. Cada una de estas habilidades blandas están ligadas a la inteligencia emocional de cada persona, por lo que se debe poner en práctica constante frente a diversas situaciones que se nos presenta, para de esta manera ir desarrollándolas.

Las habilidades blandas ayudan no solo a incrementar aspectos laborales, sino mejora diferentes aspectos de nuestra propia vida, ofreciendo grandes ventajas. Según Heckman y Kautz (2012) han demostrado que las habilidades no cognitivas brindan beneficios no solo en la enseñanza, sino a la salud, la felicidad y el comportamiento pro-social para formar personas integrales. También García (2020) mencionó que las ventajas de las habilidades blandas permiten que las personas tengan una vinculación más afectiva, desarrollen empatía y logren alianzas estratégicas, otorgando a la persona satisfacción total. Por consiguiente, frente a las diversas ventajas que nos brindas para lograr éxito en las personas, es importante desarrollar desde tempranas edades estas habilidades no cognitivas o habilidades blandas, ya que si no se desarrolla en esa etapa es difícil hacerlo en una vida adulta.

Por lo expuesto párrafos anteriores, considero que las escuelas serian el gran aliado para el apoyo y desarrollo de las habilidades blandas requiriendo de flexibilidad en el proceso educativo, insertándolo dentro del trabajo pedagógico de los docentes. Asimismo, en una entrevista realizada por World Economic Forum, Ma (2019) enfatizó que la educación es un desafío y debe cambiarse; los profesores no solo deben centrarse en conocimientos, también en áreas relacionadas con la persona y los valores, refiriéndose a que se debe de enseñar habilidades sociales o blandas. También Ibero Americana Chile (2017) señalaron que desarrollar habilidades blandas desde la etapa escolares, desarrollan en los niños capacidades de socialización, capacidad de escucha y sentido lúdico, permitiéndole tener una mejor interacción con sus compañeros y en su clase. Igualmente, Bossano (2018) explicó que, desde temprana edad, las habilidades blandas pueden ser aprendidas, y considerándolo como aprendizaje, es un proceso de ensayo y error que el niño debe enfrentar para interiorizarlas. En

efecto, es importante que dentro de la primera etapa escolar se desarrollen las habilidades blandas, de esta manera al pasar a niveles superiores escolares los estudiantes se encuentren preparados y con muchas más ventajas, por ello, los docentes deben mirar hacia estas perspectivas y enseñarlas de manera intencional a través de actividades curriculares o extracurriculares de manera lúdica, para tener a futuras personas exitosas.

Santos (2019) atribuyó que las probables causas que impida que se desarrollen habilidades blandas desde las escuelas, son: Que los docentes solo se basen en formar estudiantes con destrezas cognitivas o habilidades duras. No se incentivan a los estudiantes crear conocimientos propios. Desinterés de los padres de familia por conocer y desarrollar habilidades blandas en sus hijos. Los docentes utilizan métodos tradicionales y no se capacitan con métodos nuevos. Por lo expuesto, es necesario que haya un cambio en el sistema educativo e insertar en los trabajos pedagógicos las habilidades blandas en paralelo con las habilidades duras, asimismo, debe haber compromiso y responsabilidad de los docentes por formar personas íntegras para que sepan enfrentarse y desenvolverse con efectividad en cualquier entorno.

Según Goleman (1998) afirmó que hay habilidades más significativas que la inteligencia académica a la hora de alcanzar el éxito laboral, estas son la inteligencia emocional o habilidades blandas, como el mismo autor las cataloga en un estudio de su tesis doctoral, lo que nos lleva a la importancia de enfocar el desarrollo de estas. También se demostró a través recientes estudios que las habilidades blandas se pueden aprender para Goleman y Collins (2005) citado en Quesada (2019) es a través de cuatro capacidades fundamentales que son: autoconciencia, autogestión, conciencia social y habilidades sociales. Ante lo mencionado por Goleman (1999) las dimensiones empleadas en la presente investigación para las habilidades blandas estarán establecidas por: La dimensión autoconciencia que consiste en conocer y entender nuestros estados de emociones, reconocer nuestros desaciertos y ser realistas con los objetivos que podemos cumplir. Según el autor los individuos con una gran autoconciencia no son ni demasiado crítica ni excesivamente optimista, sino sincera consigo misma y con los demás. Como parte de los indicadores se mencionan a

identificar sus emociones y aptitudes. La segunda dimensión denominada autogestión, precisa como la intensa motivación de un líder para alcanzar sus metas, es decir, provienen de la conciencia de uno mismo, de controlar sus impulsos y emociones antes de actuar, si un líder actúa de esa manera, trasmite esa confianza a los demás. Por ello, como parte del indicador un líder debe manejar las emociones para afrontar alguna realidad. La tercera dimensión es la conciencia social que consiste en conocer y ser sensible del estado emocional de los demás e ir desarrollando la empatía, la sintonía, la exactitud empática y la cognición social. Como parte del indicador es actúa con empatía y solidaridad. En la última dimensión llamada habilidades sociales que a la par con la empatía, las personas son capaces de manejar las relaciones con los demás y conducirlos en determinada dirección. Como parte del indicador se menciona afronta situaciones nuevas con sus compañeros.

Con relación a la variable independiente consiste en la aplicación de un programa denominada “Juegos teatrales”, la cual se desarrolla en 12 sesiones orientadas a desarrollar actividades de juegos teatrales, de manera lúdica y con objetivos claros a desarrollar habilidades blandas. El juego es un medio de enseñanza que ayuda a fortalecer el desarrollo personal. Como lo señalaron Aguilera y Damián (2010) el juego es importante porque a través del ello el niño desarrolla su personalidad, se expresa libremente, interactúa socialmente, fortalece su creatividad y aprende a resolver problemas. De igual importancia, el teatro tiene grandes beneficios en el desarrollo de la personalidad del niño, como lo menciona Ponce (2013) el teatro es una actividad que desarrolla la expresión comunicativa, la relación con los demás, brinda seguridad de sí mismo y estimula su creatividad. Es así, que el teatro está relacionado al juego y en efecto, aporta aprendizajes significativos ya que el niño aprende con placer mediante el juego. Por ello, es necesario mencionar que los juegos teatrales brindan muchos beneficios en el desarrollo del individuo. Según Quintana, Quiñones, Rondoy, solorzano y Tanta (2015) los beneficios del juego teatral están basado en tres aspectos fundamentales a nivel personal, social y cognitivo. Con respecto al nivel personal, algunos de los beneficios son: primero, el juego teatral trasmite e inculcar valores, los cuales permitirá a la persona a tomar mejores decisiones; asimismo fomenta la creatividad, haciendo que la persona

encuentre soluciones con novedosas ideas para enfrentar los obstáculos que se presentan en su día a día. Y por último mejora el sentido crítico, lo que le permitirá razonar, evaluar y actuar de manera más objetiva ante una situación. Por lo expuesto, el juego teatral es de suma importancia porque desarrolla su autoestima, autoaceptación, capacidad de reconocer sus logros y demás competencias personales. En cuanto a los beneficios a nivel social, son: trabajo en equipo, acepta su entorno, desarrolla la tolerancia y empatía, dando paso a las ideas colectivas. (Laferrière, sf, p. 60- 61) En este aspecto, el niño aprende a relacionarse con sus pares, siendo capaz de aceptar, de ponerse en la situación del otro y discutir las ideas de los demás. Y, por último, los beneficios a nivel cognitivo inducirán al niño al desarrollo de la reflexión de la acción mediante el pensamiento (Laferrière, sf, p.13). Es decir, aprender a reconocer lo que hace y sus errores. Por lo tanto, los beneficios del juego teatral desarrollan de manera integral a la persona, intrapersonales e interpersonales, y aportan habilidades las cuales le serán útil en los diferentes ámbitos en el cual se va a enfrentar.

El juego teatral se puede partir desde las vivencias o experiencias personales. Según Babel (2008) y Vega (1997) coincidieron que el juego teatral es un nexo de comunicación porque permite desarrollar y responder a necesidades de expresión y de comunicación. Es decir, a través del juego teatral las personas pueden potencializar y reavivar el lenguaje corporal, la expresión, los movimientos y gestos, permitiéndoles expresar sus emociones y sentimientos con mucha más seguridad y confianza que son necesarias para crear vínculos comunicativos en el día a día.

Frente a lo expuesto, los juegos teatrales son útiles para desarrollar diversas habilidades en los niños, por lo que se considera trabajarlos en las escuelas. La educación no solo debe transmitir conocimiento, también deben generar habilidades (Linaza, 2013). Según Villalpando (2010) mencionó que el juego teatral es una herramienta didáctica porque desarrolla una metodología adecuada, que puede utilizarse para trabajar diferentes contenidos, de una manera ágil y amena. Es decir, puede utilizarse en el ámbito educativo como medios pedagógicos para generar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Asimismo, Córdoba (2008) mencionó que el juego teatral se

convierte en un instrumento para los educadores porque facilitar la adquisición de conocimientos, incentiva la comunicación, y mejora la convivencia de forma didáctica y divertida a la vez. Por lo mencionado en las líneas anteriores, el juego teatral es un proceso de enseñanza y aprendizaje que se debe trabajar en las escuelas como herramientas de trabajo pedagógico porque permite que el estudiante se conozca a sí mismo y a un grupo a través de actividades dinámicas que desarrollan habilidades en ellos, sino no hay diversión y placer del niño, entonces es difícil que haya juego teatral.

En relación a las características de los juegos teatrales. Según Palacios (2009) los juegos teatrales presentan las siguientes características: Permite el desarrollo de competencias básicas, promoviendo el desarrollo de la personalidad, de las competencias sociales y comunicativas, la motivación, la tolerancia y el espíritu de equipo. Persigue el enriquecimiento de los recursos expresivos e interpretativos que el alumno posee: la voz, el gesto dramático y la expresión corporal. Permite acceder a las tradiciones culturales y darle al alumno la posibilidad de participar en la vida escolar y cultural. Es decir, que las características de los juegos teatrales son claras, factibles, interesante e importantes para lograr los objetivos en las personas.

En cuanto a las fases del juego teatral se divide en tres, según Esparza (2012) la primera fase abarca la expresión corporal o del cuerpo, a través del cual el niño refleja lo que le pasa o siente. La segunda fase es el mimodrama que consiste en controlar movimientos y gestos para lograr comunicarlo. Y por último la fase de dramatización que están enfocados a representar situaciones inventadas con relación a sus vivencias. La adecuada selección de los juegos teatrales es de suma importancia. Por ello, Santos (2015) manifestó que para lograr el éxito de los objetivos del juego teatral se deben tener en cuenta los siguientes aspectos: Las particularidades de la edad y el nivel de preparación; el contenido motor del juego teatral; el tipo de juego teatral; el respeto entre los jugadores y los materiales. Con esto quiere decir que el docente dentro de la enseñanza teatral tiene una gran responsabilidad para lograr desarrollar al máximo las habilidades de sus estudiantes, sintiéndose estos motivados.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Teniendo en cuenta los conceptos de Hernández, Fernández y Baptista (2014), la presente investigación es de enfoque cuantitativo, realiza mediciones numéricas y análisis estadístico para recoger y procesar datos, con el propósito de mostrar la influencia del programa “Juegos Teatrales” en el desarrollo de las habilidades blandas.

Así mismo, es una investigación de tipo aplicada, asumiendo el diseño pre experimental: Pretest y postest en un solo grupo, no se empleó grupo de control; se aplicó a un grupo de estudiante de 5^o grado de primaria, con prueba de entrada previa al tratamiento experimental, a continuación, se aplicó la propuesta del programa “Juegos teatrales” y finalmente una prueba posterior al estímulo, como lo señalan Hernández, Fernández y Baptista (2010).

Su esquema es el siguiente:

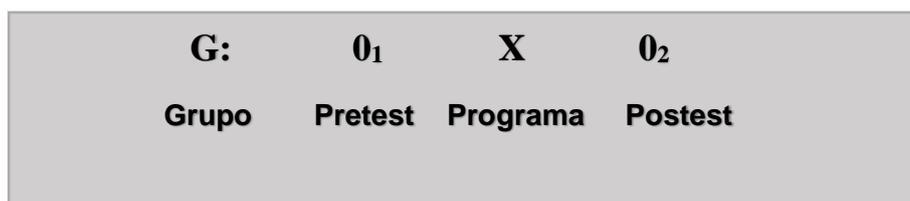


Figura 1. Diseño preexperimental

Dónde:

- G: Representa al grupo conformado por 30 estudiantes de 5^o de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro”, Mala.
- O₁: Representa a la observación de entrada (Pretest) para medir el desarrollo de habilidades blandas.
- X: Programa experimental “Juegos teatrales”
- O₂: Representa a la observación de salida (Postest) para medir el desarrollo de habilidades blandas.

3.2. Variables y operacionalización

La definición conceptual sobre la variable dependiente habilidades blandas; Goleman (1998) señaló a la agrupación de competencias socioemocionales ligadas a la inteligencia emocional y que es el eje transversal para que el sujeto alcance el éxito laboral y persona. En cuanto a la definición operacional, la variable habilidades blandas están conformada por cuatro dimensiones: Autoconciencia, Autogestión, Conciencia Social y Habilidades sociales. Además, por cuatro indicadores y un total de veintiún ítems, del 1 al 6 para la primera dimensión, 7 al 11 para la segunda dimensión, del 12 al 15 para la tercera dimensión y del 16 al 21 para la cuarta dimensión, con las cuales se midió la variable.

Por otro lado, la definición conceptual de la variable independiente del programa “Juegos teatrales”, Villalpando (2010) mencionó que el juego teatral es una herramienta didáctica porque desarrolla una metodología adecuada, que puede utilizarse para trabajar diferentes contenidos, de manera ágil y amena. Con relación a la definición operacional el programa “Juegos teatrales” consistirá en desarrollar 12 sesiones, cada sesión con una duración de 1 hora pedagógica, es decir, 45 minutos, donde las unidades de análisis participarán desarrollando diferentes actividades de juegos teatrales.

3.3. Población

En esta investigación la población se compone de 105 estudiantes que se encuentran en quinto grado de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro”, de la ciudad de Mala, en la provincia de Cañete de la región Lima; distribuidos en cuatro secciones, de las cuales una de ellas (Sección A) pasó a ser el grupo experimental.

La investigación es de muestra por conveniencia no probabilística, ya que es más factible trabajar con este grupo (Johnson, 2014, Hernández-Sampieri et al., 2013 y Battaglia, 2008b) la elección de los elementos no se basa en fórmulas, sino depende del propósito del investigador. Por lo expuesto, la muestra estuvo

constituida por 30 estudiantes de quinto grado de la sección “A” del nivel primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro”, del distrito de Mala.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Torres (2004) mencionó que la observación es el procedimiento empírico del método científico que tiene como propósito la obtención de información de hechos de la actualidad. Esta investigación se empleó la técnica de la observación, de manera que se observó cuidadosamente el hecho, se tomó la información necesaria y se registró para realizar su análisis. Toda técnica de investigación se aplica mediante un instrumento, donde técnica e instrumento deben corresponderse. En esta investigación se aplicó el instrumento de una guía de observación, que es considerada como instrumento de la técnica de la observación. De acuerdo a Rojas (2011) la guía de observación se centra en la captación no solo de interacciones verbales, incluso de gestos, para registrando de manera escrito. En este sentido, la guía de observación fue construida por la investigadora, planteando los ítems de cada indicador de las dimensiones de la variable en base a definiciones expuestas en el marco teórico (Ver anexo)

En este proceso de construcción propia se requirió de validación del instrumento por juicio de expertos, quienes indicaron su conformidad teniendo en cuenta los criterios de pertinencia, relevancia y claridad de los ítems. (Ver anexos). Asimismo, como lo señaló Mejía (2005) la validez de un instrumento consiste en que mida con autenticidad lo que tiene que medir. Por ello, la validación de mi instrumento estuvo a cargo de tres expertos, como se menciona en la siguiente tabla (Ver anexo).

Para la estadística de la confiabilidad como mencionó Briones (2000) la confiabilidad es el grado de confianza y seguridad en el que se acepta los resultados obtenidos. Así mismo la estadística de confiabilidad se desarrolló a través del KR (20) de Richardson para un número de 21 ítems, cuyo valor es: 0,874317; lo que indica que el instrumento es altamente confiable y por lo tanto puede ser aplicado. Para dar fe que el instrumento aplicado sea pertinente con los objetivos de la investigación, fue revisado por expertos, contando con tres

expertos evaluadores, habiéndoseles hecho llegar una carta de presentación de la investigación a cada uno, acompañado de una matriz de evaluación del instrumento a validar. Es aplicable a escala de dos valores posibles, cuyos ítems tienen como respuestas dicotómicas dos alternativas, es decir, pueden codificarse como 1 o 0 (SÍ- NO).

Tabla 1

Confiabilidad de los instrumentos

Estadísticas de fiabilidad	
KR (20) de Richardson basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,874316788	21

El instrumento es altamente confiable, al ser el resultado del KR (20) =0,874316788; por lo tanto, se puede aplicar a la muestra. El instrumento consta de 21 ítems, se aplicó a 11 estudiantes de un total de 30 que son la muestra, es decir, para la prueba piloto. Cabe precisar, que se optó por la prueba KR (20) de Richardson, porque es un instrumento con respuestas dicotómicas.

3.5. Procedimiento:

Se ejecutó en la institución educativa “Apóstol San Pedro”, se remitió una carta dirigida al director, una vez aceptado se procedió a realizar el pretest a los estudiantes, luego se aplicó el programa “Juegos teatrales” a través de la plataforma virtual Microsoft Teams, medio por la cual trabaja la institución educativa con sus estudiantes. Después se aplicó el postest y se realizó su procedimiento y los resultados obtenidos sirvieron para medir la influencia del programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de 5° grado de primaria. Se ejecutó dentro del hora escolar, trabajándose en la hora tutoría, arte y cultura y libre disponibilidad.

3.6. Métodos de análisis de datos:

Los datos obtenidos mediante la guía de observación, fueron incorporados en la base de datos del programa Microsoft Office Excel 2019 y también se ingresó al programa estadístico IBM SPSS Versión 25, los resultados descriptivos obtenidos según frecuencias y porcentajes; para encontrar los resultados inferenciales se realizó la prueba de hipótesis con la prueba de Wilcoxon, puesto que es una prueba no paramétrica que compara el rango medio de dos muestras relacionadas determinando así la diferencia entre el pretest y postest, y así determinar la influencia de los Juegos teatrales en el desarrollo de habilidades blandas. Además, cabe precisar que se empleó una hoja de cálculo de Excel 2019 para elaborar la base de datos en la que se introdujeron las respuestas obtenidas producto de la aplicación del instrumento.

3.7. Aspectos éticos:

La investigación realizada cuenta con la autorización de las autoridades correspondientes de la institución educativa donde se realizó la investigación también los resultados al aplicar la técnica de la observación son fiables, la investigación es original y no hay plagio. Se respetó la confidencialidad de los participantes. Asimismo, se respetó los derechos de autor citando correctamente según las normas internacionales de referencia bibliográfica APA, en su séptima edición. También se tuvo en cuenta el reglamento de investigación de la escuela posgrado de la Universidad Cesar Vallejo.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 2

Niveles de habilidades blandas

	Pretest		Postest		
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Válido	Bajo	22	73.3%	3	10%
	Medio	5	16.7%	6	20%
	Alto	3	10%	21	70%
	Total	30	100%	30	100%

Fuente: Elaboración propia.

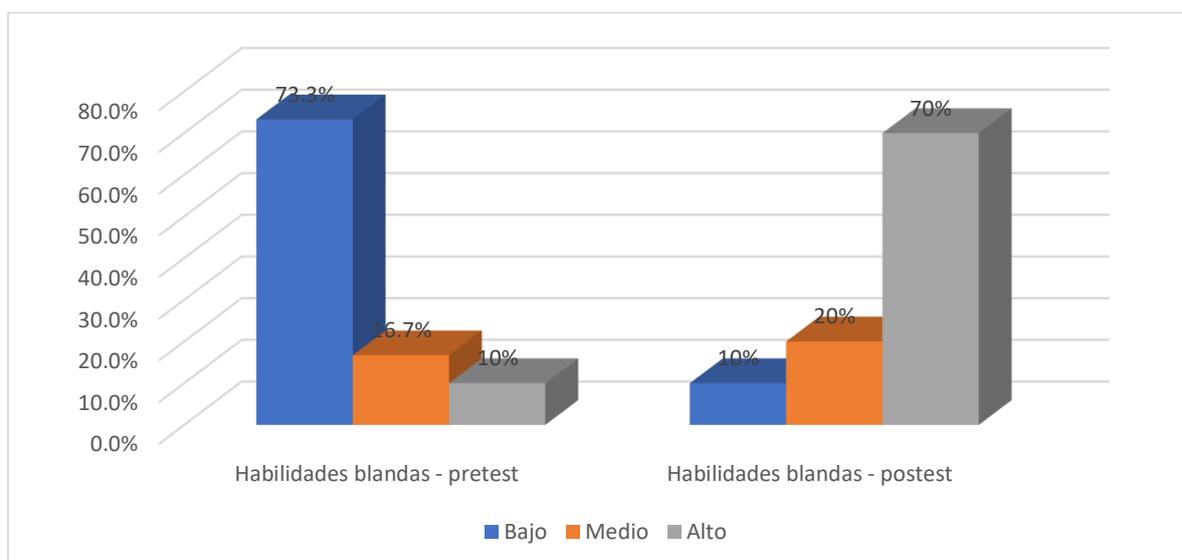


Figura 2. Diferencias entre niveles de habilidades blandas

Se observa en la figura 2, la comparación de las habilidades blandas, en el pretest el 73.3% de los estudiantes se ubican en el nivel bajo, el 16.7% se encuentran en el nivel medio y un 10% se ubican en un nivel alto. Asimismo, en la postest después de aplicar el programa “Juegos teatrales” el desarrollo de habilidades blandas mejoró al 70% de estudiantes obtuvieron un nivel alto, el 20% un nivel medio y un 10% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo.

Tabla 3

Distribución de niveles de la dimensión autoconciencia.

	Pretest		Postest		
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Válido	Bajo	18	60%	2	6.7%
	Medio	8	26.7%	12	40%
	Alto	4	13.3%	16	53.3%
	Total	30	100%	30	100%

Fuente: Elaboración propia.

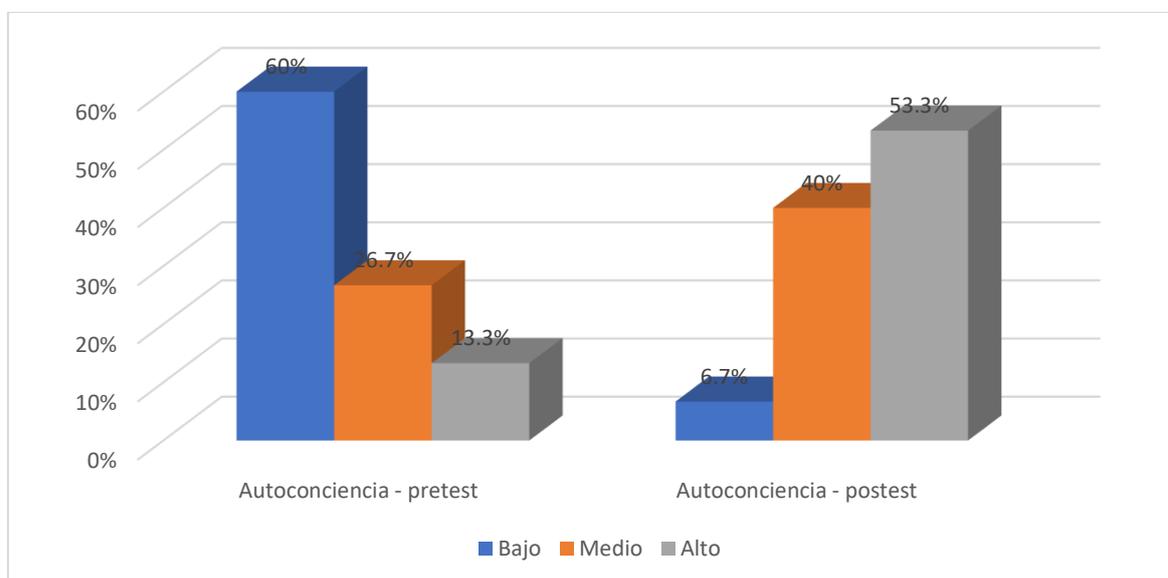


Figura 3. Niveles de la dimensión autoconciencia

Se observa en la figura 3, la comparación de la autoconciencia, en el pretest el 60% de los estudiantes se ubican en el nivel bajo el 26.7% se encuentran en el nivel medio y un 13.3% se ubican en un nivel alto. Asimismo, en la postest después de aplicar el programa “Juegos teatrales” el desarrollo de la autoconciencia superó al 53.3% de estudiantes obtuvieron un nivel alto, el 40% un nivel medio y un 6.7% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo.

Tabla 4

Distribución de niveles de la dimensión de la dimensión autogestión

	Pretest		Postest		
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Válido	Bajo	20	66.7%	4	13.3%
	Medio	7	23.3%	9	30%
	Alto	3	10%	17	56.7%
	Total	30	100%	30	100%

Fuente: Elaboración propia.

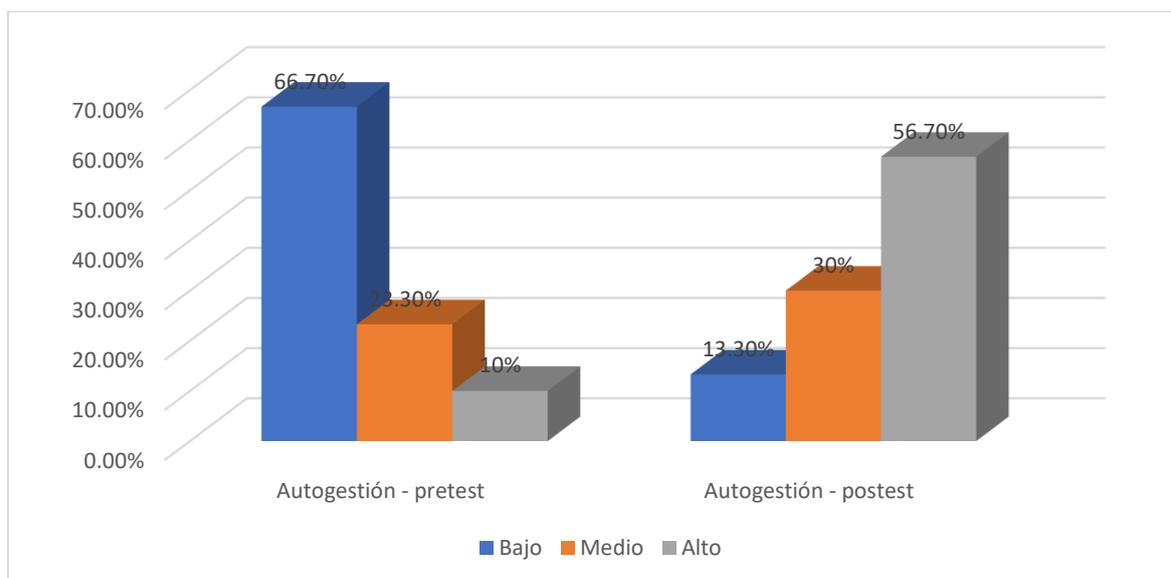


Figura 4. Diferencias entre niveles de la dimensión autogestión

Se observa en la figura 4, la comparación de la autogestión, en el pretest el 66.7% de los estudiantes se ubican en el nivel bajo el 23.3% se encuentran en el nivel medio y un 10% se ubican en un nivel alto. Asimismo, en la postest después de aplicar el programa “Juegos teatrales” el desarrollo de la autogestión se elevó al 56.7% de estudiantes obtuvieron un nivel alto, el 30% un nivel medio y un 13.3% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo.

Tabla 5

Distribución de niveles de la dimensión conciencia social

		Pretest		Posttest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	19	63.3%	3	10%
	Medio	9	30%	11	36.7%
	Alto	2	6.7%	16	53.3%
	Total	30	100%	30	100%

Fuente: Elaboración propia.

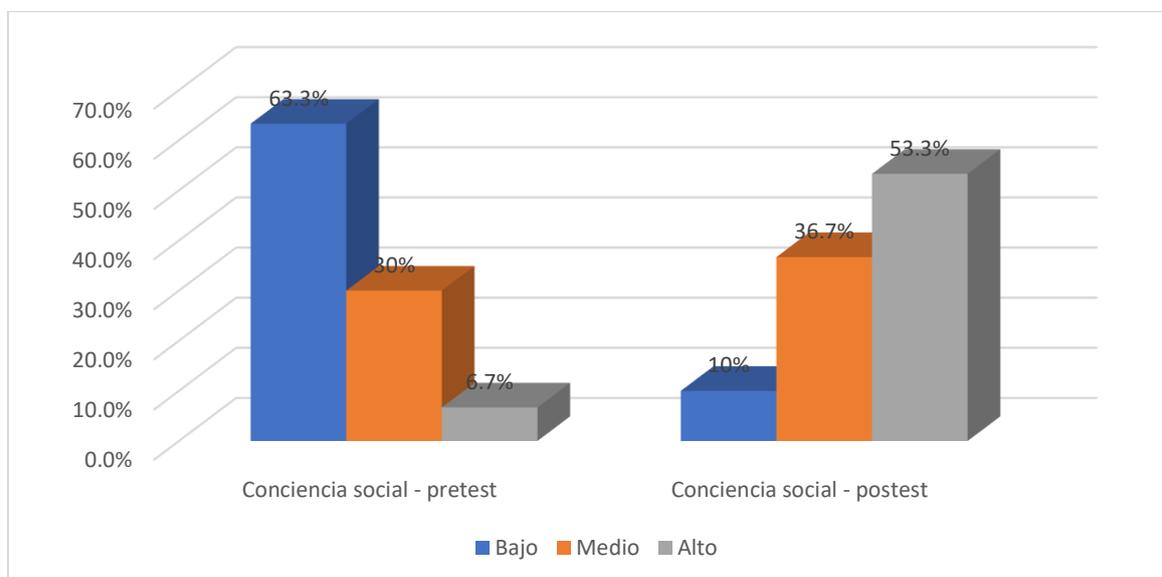


Figura 5. Diferencias entre niveles de la dimensión conciencia social

Se observa en la figura 5, la comparación de la conciencia social, en el pretest el 63.3% de los estudiantes se ubican en el nivel bajo el 30% se encuentran en el nivel medio y un 6.7% se ubican en un nivel alto. Asimismo, en la posttest después de aplicar el programa “Juegos teatrales” el desarrollo de la conciencia social mejoró al 53.3% de estudiantes obtuvieron un nivel alto, el 36.7% un nivel medio y un 10% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo.

Tabla 6

Distribución de niveles de la dimensión habilidades sociales.

	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	43.3%	2	6.7%
Medio	11	36.7%	9	30%
Válido Alto	6	6%	19	63.3%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Elaboración propia.

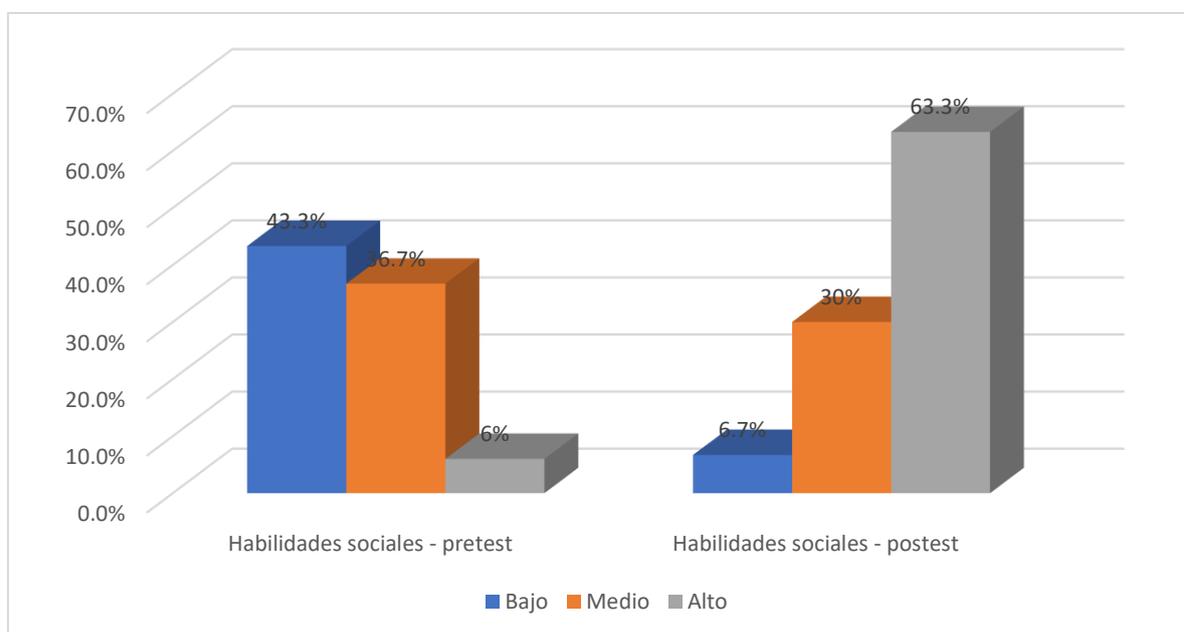


Figura 6. Diferencias entre niveles de la dimensión habilidades sociales.

Se observa en la figura 6, la comparación de las habilidades sociales, en el pretest el 43.3% de los estudiantes se ubican en el nivel bajo el 36.7% se encuentran en el nivel medio y un 6% se ubican en un nivel alto. Asimismo, en la postest después de aplicar el programa “Juegos teatrales” las habilidades sociales mejoró al 63.3% de estudiantes obtuvieron un nivel alto, el 30% un nivel medio y un 6.7% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo.

Prueba de Normalidad

Tabla 7

Resultados de la prueba la prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades blandas	,173	30	,023
Autoconciencia	,200	30	,004
Autogestión	,292	30	,000
Conciencia social	,360	30	,000
Habilidades sociales	,228	30	,000

En la tabla 7 se presentan los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov - Smirnov (K – S) se observa que la mayoría de los puntajes de la variable no se aproximan a una distribución normal, ya que el coeficiente obtenido es significativo ($p < 0,0000$) y la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Wilcoxon.

Resultados inferenciales

Nivel de significancia:

El nivel de significación teórica " $\alpha=0.05$ " que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%

Regla de decisión: Si p valor $< 0,05$, rechazar H_0 ; Si p valor $\geq 0,05$, aceptar H_0

Prueba de hipótesis general

H_0 : El programa "Juegos teatrales" no mejora el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial "Apóstol San Pedro" Mala, 2021.

H_a : El programa "Juegos teatrales" mejora el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial "Apóstol San Pedro" Mala, 2021.

Tabla 8

Nivel de significación de la variable habilidades blandas

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades blandas -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Habilidades blandas	Rangos positivos	30 ^b	15,50	465,00
	Empates	0 ^c		
	Total	30		

Estadísticos de prueba^a

	Habilidades blandas - Habilidades blandas
Z	-4,821 ^b
Sig.	,000

asintótica(bilateral)

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 8, la variable habilidades blandas presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -4,821^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: El programa “Juegos teatrales” no mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autoconciencia en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Ha: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autoconciencia en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Tabla 9

Nivel de significación de la dimensión autoconciencia.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Autoconciencia -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Autoconciencia	Rangos positivos	26 ^b	13,50	351,00
	Empates	4 ^c		
	Total	30		

Estadísticos de prueba^a

	Autoconciencia - Autoconciencia
Z	-4,636 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 9, la dimensión autoconciencia presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -4,636^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autoconciencia en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: El programa “Juegos teatrales” no mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autogestión en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Ha: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autogestión en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Tabla 10

Nivel de significación de la dimensión autogestión.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Autogestión - Autogestión	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	6 ^c		
	Total	30		

Estadísticos de prueba^a

	Autogestión - Autogestión
Z	-4,463 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 10, la dimensión autogestión presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -4,463^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autogestión en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: El programa “Juegos teatrales” no mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión conciencia social en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Ha: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión conciencia social en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Tabla 11

Nivel de significación de la dimensión conciencia social

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Conciencia social -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Conciencia social	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00
	Empates	14 ^c		
	Total	30		

Estadísticos de prueba^a

	Conciencia social - Conciencia social
Z	-3,755 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 11, la dimensión conciencia social presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -3,755^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión conciencia social en estudiantes de 5^o de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Prueba de hipótesis específica 4

Ho: El programa “Juegos teatrales” no mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión habilidades sociales en estudiantes de 5^o de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Ha: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión habilidades sociales en estudiantes de 5^o de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

Tabla 12

Nivel de significación de la dimensión habilidades sociales

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades sociales -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Habilidades sociales	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	6 ^c		
	Total	30		

Estadísticos de prueba^a

	Habilidades sociales - Habilidades sociales
Z	-4,524 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 12, la dimensión habilidades sociales presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -4,524^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión habilidades sociales en estudiantes de 5^o de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.

V. DISCUSIÓN

El estudio de investigación tuvo como objetivo mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de 5º grado del nivel primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala.

Tras la aplicación del programa se evidenció un cambio favorable en la unidad de investigación. De acuerdo a los resultados de la tabla 2, en el pretest el 73.3% de los estudiantes se ubican en el nivel bajo y en el posttest después de aplicar el programa “Juegos teatrales” los estudiantes obtuvieron un nivel alto al 70%.

En tal sentido, hay una semejanza con la tesis de Pantoja y Calero (2018) cuyo uno de los objetivos de la investigación fue visualizar al teatro como metodología para el desarrollo de las habilidades blandas, concluyendo que el teatro aporta significativamente al desarrollo de estas habilidades en estudiantes del nivel primaria, ayudándolos a desenvolverse, elevar su autoestima, expresar ideas y trabajar en equipo, por lo que mencionaron que es necesario trabajar en las aulas. Conuerdo con lo expuesto por los tesistas, ya que el teatro ayudó a la mayoría de los estudiantes de mi investigación a desarrollar habilidades blandas.

En referencia a la hipótesis específica 1, concluyó que dimensión autoconciencia presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -4,636^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autoconciencia en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021. Esto significa que las actividades realizadas a través de los juegos teatrales ayudaron a un 53.3% a obtener un nivel alto, demostrando que los estudiantes tengan capacidad para reconocer y expresar sus emociones, identifiquen sus fortalezas y capacidades, muestren seguridad de sí, se adapten a los cambios y eleven su autoestima.

Estos resultados, se apoyó a lo expuesto por Cáceres (2016) para generar habilidades blandas, se debe iniciar conociéndonos como individuos para luego entender a los demás. Coincidiendo con lo mencionado por Goleman (1998) que es fundamental que las personas aprendan el qué y el por qué de sus emociones y comprender nuestro comportamiento. Desde esta perspectiva considere importante trabajar en mi investigación la dimensión de la autoconciencia ya que si los estudiantes no son conscientes de sí mismo tendrán una gran desventaja en las relaciones con los demás.

En cuanto a la hipótesis específica 2, concluyó que la dimensión autogestión presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -4,463^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autogestión en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021. Estos resultados indican que el 56.7 % de los estudiantes obtuvieron un nivel alto, demostrando esfuerzo por conseguir sus metas, iniciativa, optimismo y agilidad para adaptarse a cambios, lo que conlleva a tener liderazgo; considerando que se debe seguir desarrollándose esta habilidad.

Hay una semejanza con la tesis de Espiritusanto (2020) quien concluyó que el liderazgo es muy bajo, solo un 33% de estudiantes investigados desarrollan esta habilidad, la cual presentarían grandes desventajas para enfrentarse a situaciones similares e integrarse al campo laboral si no se superan las habilidades blandas.

Se apoyó a la teoría de Goleman (1998) un líder debe ser capaz de autogestionar sus emociones para alcanzar con claridad sus objetivos. Asimismo, Mujica (2015) indicó que las habilidades blandas son rasgos de nuestra personalidad que nos permite manejar actividades diarias e interactuar con los demás, lo que nos lleva a concluir que son importantes para potencializar el liderazgo. En este sentido, considero que el docente debe promover el desarrollo de estas habilidades blandas a través del teatro de manera didáctica.

En referencia a la hipótesis específica 3, concluyó que en la dimensión conciencia social presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -3,755^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión conciencia social en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021. Esto implica que un 53.3% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, demostrando servicio y empatía.

Hay una semejanza con la tesis de Valeriano y Patiño (2019) quienes manifestaron que para desarrollar habilidades blandas se debe optar por realizar actividades novedosas y llamativas que respondan a las necesidades de los estudiantes, como: debate, role-play, dramatizaciones, escenificaciones, entre otras. También señalaron que no se debe preferir escuela tradicionalista, puesto que es una metodología completamente ajena a la nueva enseñanza. Por lo expuesto coincido que las escuelas no solo deben centrarse en trabajar áreas académicas, sino que a la par deben trabajar y desarrollar las habilidades no cognitivas a través del teatro, ya que estas habilidades son de gran importancia para formar una nueva generación.

Por consiguiente, se apoyó las bases teóricas de Goleman (1999) mencionó que las relaciones interpersonales y la empatía logran que los individuos trabajen en equipo. Asimismo, Linaza (2013) y Ma (2019) concordaron que las escuelas deben no solo transmitir conocimiento sino desarrollar habilidades blandas. Esto quiere decir, que para desarrollar habilidades de conciencia social se debe trabajar desde la infancia, en las escuelas a través de talleres. En este sentido, Singer, Guzmán y Donoso (2009) señalaron que el asistir a talleres sobre habilidades blandas mejoran significativamente estas habilidades.

Concerniente a la hipótesis específica 4, concluyó que la dimensión habilidades sociales presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde, $z = -4,524^b$), con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el

desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión habilidades sociales en estudiantes de 5° de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021. En consecuencia, podemos determinar que el 63.3% de estudiantes obtuvieron un nivel alto, demostrando facilidad de comunicación, capacidad de resolución, trabajo en equipo y liderazgo.

Además, hay una semejanza con la tesis de Ortega (2016) concluyó que es necesario usar novedosas estrategias que involucren actividades para lograr y primar habilidades blandas desde el nivel primaria; al mismo tiempo estas estrategias deben servir como apoyo a los nuevos aprendizajes que lo exige el mundo actual. Por lo que coincide en la importancia de insertar en el trabajo pedagógico espacios de talleres teatrales donde los estudiantes puedan desarrollar todas las habilidades mencionadas. Así también deben de participar en capacitaciones o talleres de índole teatral, ya que en la localidad de la investigación existe grupo teatral. Cabe enfatizar que un niño aprende significativamente a través de juegos. Como coinciden Aguilera y Damián (2010) a través del juego el niño desarrolla toda su personalidad y aprende a relacionarse con los demás.

De la misma forma se apoyó a la teoría de Goleman (1998) manifestó que, dentro de las habilidades sociales, se distinguen la empatía, la orientación hacia el servicio, el desarrollo de los demás, el aprovechamiento de la diversidad, la conciencia política, así como la comunicación, el liderazgo, la catalización del cambio, la resolución de conflictos y las habilidades de equipo.

Por consiguiente, desarrollar habilidades blandas a través de juegos teatrales es una estrategia útil para lograr personas preparadas y exitosas. De lo contrario no darles la importancia a estas habilidades, el estudiante tendrá grandes desventajas en la sociedad.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Los resultados determinaron que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021, logrando que el 70% se encuentre el nivel alto.

Segunda: Se determinó que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autoconciencia, logrando que el 53.3% se encuentre en el nivel alto, esto significa que los estudiantes reconocen de manera honesta su mundo interno, emociones, fortalezas y debilidades, necesarias como punto de partida para a posterior entender a los demás.

Tercera: Se evidenció que el 56.7% de los estudiantes muestran un nivel alto en la autogestión, esto significa que el programa “Juegos teatrales” mejora significativamente el desarrollo de las habilidades blandas. Sin embargo, se debe seguir desarrollando esta dimensión para que de manera autónoma los estudiantes logren sus objetivos.

Cuarta: Se comprobó que un 53.3 % muestran un nivel alto en la dimensión conciencia social en estudiantes de 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021, concluyendo que el programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de habilidades blandas, esto implica que los estudiantes lograron reconocer y comprender las necesidades de otros, lo que le permitirá seguir relacionándose de manera eficaz en su entorno.

Quinto: En cuanto a la dimensión habilidades sociales, se mostró la influencia del programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de las habilidades blandas, que tras la aplicación un 63.3 % de los estudiantes lograron un nivel alto, demostrando que tienen un comportamiento eficaz a la hora de interactuar en un grupo.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Al director y docentes de la I.E. “Apóstol San Pedro” deben abordar habilidades blandas en las áreas curriculares y ejecutar talleres de teatro en la Institución Educativa desde el nivel inicial hasta el nivel secundaria para que los estudiantes se preparen para una vida universitaria y laboral.

Segunda: Los docentes de la institución educativa no solo deben centrarse en trabajar habilidades duras, conocimiento de las distintas áreas, sino utilizar estrategias que generen confianza y les ayude a sus estudiantes a conocerse a sí mismo, valora sus fortalezas y reconocer sus debilidades de manera positiva.

Tercera: Se recomienda capacitar a los docentes de aulas o tutores para promover la autogestión y/o participar de taller de autogestión para elevar el logro de estas habilidades.

Cuarta: A la comunidad educativa participar en actividades de cooperación y promover talleres de teatro, ya que tienen muchos beneficios en el desarrollo de habilidades que engloban a la conciencia social.

Quinta: Los docentes de la institución brinden información a los padres de familia sobre la importancia de desarrollar habilidades sociales.

REFERENCIAS

- Aguilera, M. y Damián, M. (2010). La importancia de jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *Revista electrónica de Psicología Iztacala*, (13) 4, p. 56-79.
- Babel, C. (20 de agosto 2008). El juego teatral. Cyberzine de Arte y Cultura <http://clon.uam.mx/spip/spip.php?article673>
- Bassi, M., Busso, M., Urzúa, S., y Vargas, J. (2012a). *Desconectados: Habilidades, educación y empleo en América Latina*. Washington, DC: InterAmerican Development Bank <https://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=36723125>
- Briones, G. (2000). *La investigación social y educativa*. Convenio Andrés Bello. (3ªed.), Editores. Litográficas Calidad LTDA. <https://dokumen.tips/documents/briones-guillermo-investigacion-social-y-educativa-nro-1.html>
- Cáceres, R. (11 de noviembre de 2016). Estas son las cinco habilidades blandas para obtener un buen empleo. *Gestión*.
- Centro Nacional de Planeamiento Estratégico. (2014). La educación del futuro y el futuro de la educación. Recuperado de https://www.ceplan.gob.pe/documentos_/la-educacion-del-futuro-y-el-futuro-de-la-educacion
- Centro Nacional de Planeamiento Estratégico. (2015). Pronósticos y escenarios: Educación en el Perú al 2030. La aplicación del modelo International Futures. Recuperado de https://www.ceplan.gob.pe/documentos_/pronosticos-y-escenarios-educacion-en-el-peru-al-2030-la-aplicacion-del-modelo-international-futures/
- Córdoba, P. (2008). El juego teatral: aprende y diviértete. *Buscar empleo*. Disponible en <https://buscarempleo.republica.com/formacion/el-juego-teatral-aprende-y-diviertete.html>

- Doyle, A. (2018). *Top Soft Skills Employers Value With Examples*. The Balance Careers. Obtenido de <http://www.thebalancecareers.com/list-of-soft-skills-2063770>
- Esparza, A. (2012). El juego teatral como recurso para facilitar el desarrollo de la personalidad en el niño preescolar. [Tesis de licenciatura, universidad Pedagógico Nacional].<http://200.23.113.51/pdf/29035.pdf>
- Espinoza, M., y Gallegos, D. (2020). Habilidades blandas y su importancia de aplicación en el entorno laboral: perspectiva de alumnos de una universidad privada en Ecuador, *Revista Espacio*, (41)23, p.109-120. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n23/a20v41n23p10.pdf>
- Espiritusanto, Y. (2020). Estrategia para desarrollar habilidades blandas en estudiantes de 6to grado de la Escuela Primaria Ervido Créales. *UCE Ciencia*. 8 (2). <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/195>
- Gaines, R. y Mohammed, M. (2013). *Soft Skills Development in K12 Education*. Lawrenceville. Georgia Institute for School Improvement. https://2wh2pdomc1q415tdl40khdki-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2014/08/GLISI_SSRResearchBrief_E1.pdf
- García, C. (2012). *Aprendizaje experiencial en el desarrollo de habilidades “blandas”*. Obtenido de Repositorio Universidad Alberto Hurtado <https://repositorio.uahurtado.cl/bitstream/handle/11242/5549/TRSLagos.pdf?sequence=1&%20isAllowed=y>
- García, A. (24 de febrero 2020). *¿Qué son las habilidades blandas y cuáles son sus ventajas?* . The markethink. <https://www.themarkethink.com/negocios/habilidades-blandas-ventajas/>
- Goleman, D. (1998). *Working with emocional inteligencia* (1era. edición ed.). Kairos S.A., Barcelona, España. Disponible en:[http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/La.practica.de_.la_.i nteligencia.emocional.pdf](http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/La.practica.de_.la_.i.nteligencia.emocional.pdf)
- Goleman, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional*. Editorial Kairos S.A., Barcelona, España. Disponible en:<https://mendillo.info/Desarrollo.Personal/La.practica.de.la.inteligencia.emocional.pdf>
- Goleman, D. (2005). *La inteligencia emocional: Por qué es más importante que el coeficiente intelectual*. Ed. Le Libros. <https://ciec.edu.co/wp->

- content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf
- Heckman, J. y Kautz, T. (2012). Hard evidence on soft skills. Cambridge, MA: National Bureau of Economic Research, NBER Working Paper 18121. https://www.nber.org/system/files/working_papers/w18121/w18121.pdf
- Hernández, R., Fernández, C, y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación*. (5ª. ed.). Ed. McGrawHillEducation / Interamericana Editores, S.A de C.V <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C, y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. (6ª. ed.). Ed. McGrawHillEducation / Interamericana Editores, S.A de C.V <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Ibero Americana Chile. (24 de mayo de 2017). FMDOS. Obtenido de <https://www.fmdos.cl/noticias/habilidades-blandas-ninas-ninos/>
- Inter-American Development Bank. (2012). Desconectados: Habilidades, educación y empleo en América Latina. ISBN: 978-1-59782-149-0. <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Desconectados-Habilidades-educaci%C3%B3n-y-empleo-en-Am%C3%A9rica-Latina.pdf>
- James, F., y James, L. (2004). Teaching career and technical skills in a “mini” business world. *Business Education Forum*, 59(2), p.39-41
- Laferrière, G. (s/f). La pedagogía teatral, una herramienta para educar. *Revista Educación Social*. (13) p. 54- 65. Recuperado de: <http://dialnet.uni.rioja.es/serviet/autor?codigo=183114>
- Lee Hecht Harrison- DBM (2014). Estudios de las brechas perceptuales entre empleadores y estudiantes, sobre el ingreso al Mercado Laboral del Perú. https://issuu.com/lhhdbmperu/docs/encuesta_ingreso_al_mercado_laboral
- Linaza, J. (2013). EL JUEGO ES UN DERECHO Y UNA NECESIDAD DE LA INFANCIA. *Bordón. Revista De Pedagogía*, (65)1, p.103-117. Recuperado a partir de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65107>

- Marrero, O. (2018). Habilidades blandas: Necesarias para la formación integral del estudiante universitario. *Revista Científica Ecociencia*, ISSN 1390-9320.p.16<http://ecociencia.ecotec.edu.ec/upload/php/files/diciembreespe/04.pdf>
- Mejía, E. (2005). *Técnicas e instrumentos de investigación*. (1º ed.). Editorial e Imprenta de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasU6/tecnicas.pdf>
- Mujica, J. (2015). *¿Qué son las habilidades blandas y como se aprenden?* Educrea. [En línea] 01 de 2015. Disponible en: <https://educra.cl/wp-content/uploads/2016/02/DOC-habilidadesblandas.pdf>.
- Ortega, C., Febles, J., y Estrada, V. (2016). Una estrategia para la formación de competencias blandas desde edades tempranas. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2),35-41. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v35n2/rces03216.pdf>
- Ortega, S. (2017). *Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas*. Editorial Centro de Publicaciones - Universidad ECOTEC. <https://www.ecotec.edu.ec/content/uploads/investigacion/libros/desarrollo-habilidades.pdf>
- Ortega, T. (2016). Informe de educación mayo 2016. *Desenredando la conversación sobre habilidades blandas*. <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2016/05/Soft-Skills-InDesign-Spanish-v4.pdf>
- Palacios, I. (2009). Taller del teatro en la escuela. *Innovación y experiencias educativas* ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 n° 20 http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/3448/T033_73650533_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pantoja, M., y Calero, C. (2018). *Desarrollo de Habilidades Sociales en el Teatro*. [Informe de pregrado, Universidad Ricardo Palma].
- Peña, M. (9 de octubre de 2019). *Jack Ma Futuro de la educación*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=eUGF4sDvfDg>
- Ponce, B. (28 de febrero de 2013). *Beneficios del teatro para los niños*. Obtenido de<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>

- Quesada, D. (2019). *Habilidades blandas para mejorar la interrelación de los líderes gerenciales en su recurso humano en la E.S.E. hospital Santa Matilde de Madrid*. [Tesis de Maestría, universidad EAN].
<https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/9772/QuesadaDeisy2019?sequence=1&isAllowed=y>
- Quintana, Y., Quiñones, M., Rondoy, F., Solórzano, R., & Tanta, M. (2015). *El juego teatral en la infancia*. [Informe académico, universidad César Vallejo]. <https://es.slideshare.net/MariajoseQuiñones/el-juego-teatral-en-la-infancia>
- Redacción Perú. (23 de abril de 2018). *Inperfectas*. Obtenido de <https://peru.com/mujeres/soy-mama/que-son-habilidadesblandas-y-como-potenciarlas-nuestros-ninos-noticia-562517>
- Rodríguez, J. (2020). Las habilidades blandas como base para el buen desempeño del docente universitario. *INNOVA Research Journal*, (5)2, p.186-199. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n2.2020.1321>
- Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: Una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, (12)24, p. 294.
- Santos, M. (2015). *Juegos teatrales para desarrollar la expresión corporal de los niños de educación inicial de la escuela Juan Gómez Burau, comuna Libertador Bolívar, parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2014-2015*. [Tesis de licenciatura, universidad estatal Península Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2826/1/UPSE-TEP-2015-0093.pdf>
- Santos, M. (2019). *Habilidades blandas en el ambiente áulico propuesta: manual de procesos formativos*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41143>
- Tito, M., & Serrano, B. (2016). Desarrollo de soft skills una alternativa a la escasez de talento humano. *INNOVA Research Journal*, (1)12, p. 59-76. <https://doi.org/10.33890/innova.v1.n12.2016.81>
- Torres, M. (2004). *La investigación científica: cómo abordarla*. 2ª ed. Ed. Doble Hélice. ISBN 968-7731-38-7

- https://www.researchgate.net/publication/290396337_La_Investigacion_cientifica_como_abordarla_2a_ed
- Udemy (2018). Informe de carencias en capacidades 2018. <https://research.udemy.com/wp-content/uploads/2019/01/Udemy-Espan%CC%83a.pdf>
- Valeriano, A., y Patiño, J. (2019). *Desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes pertenecientes a la generación z*. [Tesis pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola].
- Vega, R. (1997). El juego teatral como herramienta didáctica. <https://www.academia.edu/11630919/>
- Ventura, W. (2019). *Desarrollo de habilidades blandas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de nivel primaria de la institución educativa “43006-Tala” del distrito de Torata – Moquegua 2019*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
- Villalpando, M. (2010). *El teatro como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje en primaria y secundaria*, 2010 [Tesis de licenciatura, Universidad de Desarrollo Profesional de Costa Rica]. http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/3448/T033_73650533_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yankovic, B. (2014). *Las habilidades blandas... ¿De qué se trata?* Parte I. Portal educativo. Universidad de Talca.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Matriz de consistencia

Título: Programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de 5° de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021							
Autor: Flores Solís Yanett Soledad							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema general: ¿Cómo influye el programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de 5° de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021?</p> <p>Problemas específicos 1: ¿Cómo influye el programa “Juegos teatrales” en la dimensión autoconciencia?</p>	<p>Objetivo general: Mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de 5° de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021</p> <p>Objetivos específicos 1: Mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en su dimensión autoconciencia en los estudiantes de 5° grado de primaria.</p>	<p>Hipótesis general: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de 5° de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” Mala, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas 1: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autoconciencia en los estudiantes de 5° grado de primaria.</p>	Variable 1: Habilidades blandas				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Autoconciencia	Identifica sus emociones y aptitudes.	Del 1 al 6	Dicotómica Sí=1 No=0	Bajo 0-7
			Autogestión	Maneja las emociones para afrontar alguna realidad.	Del 7 al 11		Medio 8-14
			Conciencia Social	Actúa con empatía y solidaridad.	Del 12 al 15		Alto 15-21
			Habilidades sociales	Afronta situaciones nuevas con sus compañeros.	Del 16 al 21		
		Variable 2:					

Problemas específicos 2:	Objetivos específicos 2:	Hipótesis específicas 2:	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
<p>¿Cómo influye el programa “Juegos teatrales” en la dimensión autogestión?</p> <p>Problemas específicos 3: ¿Cómo influye el programa “Juegos teatrales” en la dimensión conciencia social?</p> <p>Problemas específicos 4: ¿Cómo influye el programa “Juegos teatrales” en la dimensión habilidades sociales?</p>	<p>Mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en su dimensión autogestión en los estudiantes de 5º de primaria.</p> <p>Objetivos específicos 3: Mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en su dimensión conciencia social en los estudiantes de 5º de primaria.</p> <p>Objetivos específicos 4: Mostrar la influencia del programa “Juegos teatrales” en su dimensión habilidades sociales en los estudiantes de 5º de primaria.</p>	<p>El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión autogestión en los estudiantes de 5º de primaria.</p> <p>Hipótesis específicas 3: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión conciencia social en los estudiantes de 5º de primaria.</p> <p>Hipótesis específicas 4: El programa “Juegos teatrales” mejora el desarrollo de las habilidades blandas en su dimensión habilidades sociales en los estudiantes de 5º de primaria.</p>					
Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos		Estadística a utilizar			

<p>Nivel: - Descriptiva</p> <p>Diseño: -Pre experimental</p> <p>Método: -Hipotético deductivo</p>	<p>Población: Se compone por 105 estudiantes que se encuentran en 5º de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro”</p> <p>Tamaño de muestra: Es de muestra no probabilística por conveniencia.</p>	<p>Variable 1: Habilidades blandas</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Autor: Yanett Soledad Flores Solís</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Validez mediante juicio de expertos.</p> <p>Ámbito de Aplicación: Estudiantes de 5º grado de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro”</p> <p>Forma de Administración: Plataforma Microsoft Teams</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Se observó una situación problemática en los estudiantes del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” de Mala, 2021; lo que conllevó a realizar un programa para desarrollar habilidades blandas, de tal forma se realizó un programa titulado “Juegos teatrales”, la cual consistió en desarrollar 12 sesiones. Asimismo, se construyó un instrumento, denominado Guía de observación de Habilidades blandas, tomando en cuenta las dimensiones según Goleman, autor base de mi investigación, considerando también la matriz de consistencia: las variables, dimensiones, indicadores y los ítems. Posteriormente se realizó el análisis pretest y postest a la variable Habilidades blandas, su procesamiento y los resultados obtenidos para medir el impacto de la aplicación del programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes del colegio parroquial “Apóstol San Pedro” de Mala. El desarrollo del programa se ejecutó a través de la plataforma MS Teams con 30 estudiantes, que constituyen la muestra por conveniencia, desarrollándose dentro de las áreas curriculares.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Los datos obtenidos se analizaron con el programa estadístico IBM SPSS Versión 25, los resultados descriptivos obtenidos según frecuencias y porcentajes; para encontrar los resultados inferenciales se realizó la prueba de hipótesis con la prueba estadístico de Wilcoxon, puesto que es una prueba no paramétrica que compara el rango medio de dos muestras relacionadas determinando así la diferencia entre el pretest y postest y determinar el impacto del programa “Juegos teatrales” en el desarrollo de habilidades blandas. Además, se empleó una hoja de cálculo de Excel 2019 para elaborar la base de datos en la que se introdujeron las respuestas obtenidas producto de la aplicación del instrumento.</p>
--	---	--	--

Anexo 2. Matriz de operacionalización de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Programa “Juegos teatrales”	Según Villalpando (2010) mencionó que el juego teatral es una herramienta didáctica porque desarrolla una metodología adecuada, que puede utilizarse para trabajar diferentes contenidos, de manera ágil y amena.				
Habilidades blandas	Goleman (1998) señaló como un conjunto de competencias socioemocionales, interpersonales que están íntimamente ligadas a la inteligencia emocional y que constituyen el eje transversal para que una persona logre el éxito laboral y persona.	La variable está caracterizada en cuatro dimensiones de las cuales se obtienen 21 ítems que contiene la guía de observación.	Autoconocimiento	-Identifica sus emociones y aptitudes.	Dicotómica Bajo 0-2 Medio 3-4 Alto 5-6
			Autogestión	-Maneja las emociones para afrontar alguna realidad.	Dicotómica Bajo 0-4 Medio 5-8 Alto 9-12
			Conciencia social	-Actúa con empatía y solidaridad.	Dicotómica Bajo 0-5 Medio 6-10 Alto 11-15
			Habilidades sociales	-Afronta situaciones nuevas con sus compañeros.	Dicotómica Bajo 0-7 Medio 8-14 Alto 15-21

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LAS HABILIDADES BLANDAS

Nombre del estudiante:

Fecha:

Nombre del observador:

OBJETIVO: Observar y evaluar las habilidades blandas en los estudiantes.

INSTRUCCIONES: Observe si la ejecución de las actividades que se enuncian las realiza los estudiantes que se está evaluando y marcar con una "X" el cumplimiento o no en la columna correspondiente.

N°	DIMENSIONES / ítems		
	DIMENSIÓN 1: AUTOCONCIENCIA	Si	No
1	Reconoce sus emociones.		
2	Conoce sus fortalezas y limitaciones.		
3	Tiene confianza en sus capacidades.		
4	Mantiene el control en situaciones críticas.		
5	Es honesto(a) e íntegro(a) en lo que realiza.		
6	Se adapta con facilidad a los cambios		
	DIMENSION 2: AUTOGESTIÓN	Si	No
7	Se siente cómodo(a) con las nuevas ideas y enfoques.		
8	Se esfuerza por conseguir sus metas.		
9	Se adecua a los problemas que se presenta en clase.		
10	Tiene la capacidad para actuar con iniciativa.		
11	Es persistente pese a las dificultades.		
	DIMENSIÓN 3: CONCIENCIA SOCIAL	SÍ	No
12	Tiene la capacidad de comprender los sentimientos y puntos de vista de los demás.		
13	Ayuda a desarrollar las capacidades de sus compañeros.		
14	Tiene predisposición de servicio hacia los demás.		
15	Aprovecha las oportunidades que le brinda el conocer diferentes tipos de personas.		

	DIMENSIÓN 4: HABILIDADES SOCIALES	SÍ	NO
16	Se comunica con los demás con facilidad.		
17	Tiene capacidad de resolver conflictos.		
18	Asume el liderazgo en el trabajo de equipo.		
19	Establece relaciones de confianza con su entorno.		
20	Realiza trabajos colaborativos en forma armoniosa.		
21	Tiene habilidad para realizar trabajo en equipo		

Anexo 4. Validez del contenido por juicio de experto del instrumento

Nº	Grado académico	Expertos	Resultados
1	Doctor	Pérez Saavedra Segundo Sigifredo	Aplicable
2	Magister	Manrique Meza Isabel	Aplicable
3	Doctora	Chalco Ramos Lourdes Nancy	Aplicable

Anexo 5. Ficha técnica:

Variable	: Habilidades blandas
Técnica	: Observación
Instrumentos	: Guía de observación de las habilidades blandas (pretest y postest)
Autora	: Yanett Soledad Flores Solís
Año	: 2021
Monitoreo	: Validez mediante juicio de expertos.
Ámbito de Aplicación	: Estudiantes de 5° grado de primaria del colegio parroquial “Apóstol San Pedro”

Anexo 6. Certificado de validez



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES BLANDAS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: AUTOCONCIENCIA							
1	Reconoce sus emociones.	X		X		X		
2	Conoce sus fortalezas y limitaciones.	X		X		X		
3	Tiene confianza en sus capacidades.	X		X		X		
4	Mantiene el control en situaciones críticas.	X		X		X		
5	Es honesto(a) e íntegro(a) en lo que realiza.	X		X		X		
6	Se adapta con facilidad a los cambios.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: AUTOGESTIÓN							
7	Se siente cómodo(a) con las nuevas ideas.	X		X		X		
8	Se esfuerza por conseguir sus metas.	X		X		X		
9	Se adecua a los problemas que se presenta en clase.	X		X		X		
10	Tiene la capacidad para actuar con iniciativa.	X		X		X		
11	Es persistente pese a las dificultades.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: CONCIENCIA SOCIAL							
12	Tiene la capacidad de comprender los sentimientos y puntos de vista de los demás.	X		X		X		
13	Ayuda a desarrollar las capacidades de sus compañeros.	X		X		X		
14	Tiene predisposición de servicio hacia los demás.	X		X		X		
15	Aprovecha las oportunidades que le brinda el conocer diferentes tipos de personas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: HABILIDADES SOCIALES							

16	Se comunica con los demás con facilidad.	X		X		X	
17	Tiene capacidad de resolver conflictos.	X		X		X	
18	Asume el liderazgo en el trabajo de equipo.	X		X		X	
19	Establece relaciones de confianza con su entorno.	X		X		X	
20	Realiza trabajos colaborativos en forma armoniosa.	X		X		X	
21	Tiene habilidad para realizar trabajo en equipo.	X		X		X	

Observaciones: Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones de la variable habilidades blandas.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Pérez Saavedra, Segundo Sigifredo

DNI: 25601051

Especialidad del validador: Gestión de la Educación

26 de mayo de 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 Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES BLANDAS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: AUTOCONCIENCIA							
1	Reconoce sus emociones.	X		X		X		
2	Conoce sus fortalezas y limitaciones.	X		X		X		
3	Tiene confianza en sus capacidades.	X		X		X		
4	Mantiene el control en situaciones críticas.	X		X		X		
5	Es honesto(a) e íntegro(a) en lo que realiza.	X		X		X		
6	Se adapta con facilidad a los cambios.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: AUTOGESTIÓN							
7	Se siente cómodo(a) con las nuevas ideas.	X		X		X		
8	Se esfuerza por conseguir sus metas.	X		X		X		
9	Se adecua a los problemas que se presenta en clase.	X		X		X		
10	Tiene la capacidad para actuar con iniciativa.	X		X		X		
11	Es persistente pese a las dificultades.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: CONCIENCIA SOCIAL							
12	Tiene la capacidad de comprender los sentimientos y puntos de vista de los demás.	X		X		X		
13	Ayuda a desarrollar las capacidades de sus compañeros.	X		X		X		
14	Tiene predisposición de servicio hacia los demás.	X		X		X		
15	Aprovecha las oportunidades que le brinda el conocer diferentes tipos de personas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: HABILIDADES SOCIALES							

16	Se comunica con los demás con facilidad.	X		X		X	
17	Tiene capacidad de resolver conflictos.	X		X		X	
18	Asume el liderazgo en el trabajo de equipo.	X		X		X	
19	Establece relaciones de confianza con su entorno.	X		X		X	
20	Realiza trabajos colaborativos en forma armoniosa.	X		X		X	
21	Tiene habilidad para realizar trabajo en equipo.	X		X		X	

Observaciones: Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones de la variable habilidades blandas.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Ludgarda Ysabel Manrique Meza

DNI:25548407

Especialidad del validador: Magister en Educación

25 de mayo de 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 Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES BLANDAS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: AUTOCONCIENCIA							
1	Reconoce sus emociones.	X		X		X		
2	Conoce sus fortalezas y limitaciones.	X		X		X		
3	Tiene confianza en sus capacidades.	X		X		X		
4	Mantiene el control en situaciones críticas.	X		X		X		
5	Es honesto(a) e íntegro(a) en lo que realiza.	X		X		X		
6	Se adapta con facilidad a los cambios.	X		X		X		
	DIMENSION 2: AUTOGESTIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Se siente cómodo(a) con las nuevas ideas.	X		X		X		
8	Se esfuerza por conseguir sus metas.	X		X		X		
9	Se adecua a los problemas que se presenta en clase.	X		X		X		
10	Tiene la capacidad para actuar con iniciativa.	X		X		X		
11	Es persistente pese a las dificultades.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: CONCIENCIA SOCIAL	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Tiene la capacidad de comprender los sentimientos y puntos de vista de los demás.	X		X		X		
13	Ayuda a desarrollar las capacidades de sus compañeros.	X		X		X		
14	Tiene predisposición de servicio hacia los demás.	X		X		X		
15	Aprovecha las oportunidades que le brinda el conocer diferentes tipos de personas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: HABILIDADES SOCIALES	Si	No	Si	No	Si	No	

16	Se comunica con los demás con facilidad.	X		X		X	
17	Tiene capacidad de resolver conflictos.	X		X		X	
18	Asume el liderazgo en el trabajo de equipo.	X		X		X	
19	Establece relaciones de confianza con su entorno.	X		X		X	
20	Realiza trabajos colaborativos en forma armoniosa.	X		X		X	
21	Tiene habilidad para realizar trabajo en equipo.	X		X		X	

Observaciones: Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones de la variable habilidades blandas.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Chalco Ramos Lourdes Nancy

DNI: 09038356

Especialidad del validador: Doctora en Administración de la Educación

22 de mayo de 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 Informante.

Anexo 7. Prueba piloto

ESTUDIANTES	DIMENSIÓN: AUTOCONCIENCIA						DIMENSIÓN: AUTOGESTIÓN					DIMENSIÓN: CONCIENCIA SOCIAL					DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES					Total
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	
E 1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
E2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
E3	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
E4	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	8
E5	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	3
E6	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3
E7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	18
E8	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	14
E9	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	15
E10	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3
E11	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	12
P	1	0.5454545	0.8181818	0.4545455	0.9090909	0.6363636	0.4545455	0.5454545	0.7272727	0.4545455	0.3636364	0.5454545	0.6363636	0.7272727	0.4545455	0.5454545	0.4545455	0.4545455	0.3636364	0.7272727	0.6363636	26.672727
q(1 - P)	0	0.4545455	0.1818182	0.5454545	0.0909091	0.3636364	0.5454545	0.4545455	0.2727273	0.5454545	0.6363636	0.4545455	0.3636364	0.2727273	0.5454545	0.4545455	0.5454545	0.5454545	0.6363636	0.2727273	0.3636364	
pq	0	0.2479339	0.1487603	0.2479339	0.0826446	0.231405	0.2479339	0.2479339	0.1983471	0.2479339	0.231405	0.2479339	0.231405	0.1983471	0.2479339	0.2479339	0.2479339	0.2479339	0.231405	0.1983471	0.231405	4.4628099

Cálculo de confiabilidad Kuder Richardson(KR21)

Se representa de la siguiente manera:

$$r_k = \frac{n}{n-1} \cdot \frac{V_t - \sum pq}{V_t}$$

En donde:
 r_k = coeficiente de confiabilidad.
 N = número de ítems que contiene el instrumento.
 V_t = varianza total de la prueba.
 $\sum pq$ = sumatoria de la varianza individual de los ítems.

$$KR(20) - 21 = \frac{26.67272727 - 4.462809917}{21 - 1} = \frac{22.20991735}{20} = 1.110495867$$

$$KR(20) = 1.05 \cdot 0.832682655 = 0.874316788$$

Anexo 8. Base de datos en Excel

The screenshot shows the Microsoft Excel interface with the following elements:

- Title Bar:** Base de datos.xlsx - Excel
- File Name:** yanett
- Menu Bar:** Archivo, Inicio, Insertar, Disposición de página, Fórmulas, Datos, Revisar, Vista, Ayuda, ¿Qué desea hacer?, Compartir
- Ribbon (Inicio):** Fuente (Calibri, 11), Alineación (Ajustar texto, Combinar y centrar), Número (General, 000, 00), Estilos (Formato condicional, Dar formato como tabla, Estilos de celda), Celdas (Insertar, Eliminar, Formato), Edición (Ordenar y filtrar, Buscar y seleccionar)
- Formula Bar:** AJ51
- Worksheet:** Hoja1
- Data Table:** A large table with columns for 'PRE TEST' and 'POST TEST'. The 'PRE TEST' section is divided into four sub-sections. The 'POST TEST' section is also divided into four sub-sections. To the right, there are two summary columns: 'SUMA PRETEST' and 'SUMA POSTEST', each with sub-columns for the four sub-sections. The table contains numerical data for each row.

Anexo 9. Autorización de aplicación del instrumento



DUC IN ALTUM

I.E. DE ACCIÓN CONJUNTA "APÓSTOL SAN PEDRO"
Autorizado por R.D. N° 0536

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Mala, 17 de junio de 2021

OFICIO N° 006-21-IEAC-"ASP"-M

Dr.
Carlos Venturo Orbegoso
Jefe Escuela de Posgrado UCV Filial Lima
Campus Lima Norte.

ASUNTO: Autorización para trabajo de investigación.
REFERENCIA: Carta P. 02222-2021-UCV-VA-EPG-FOI/J

Por medio del presente documento me dirijo a Ud. para hacerle llegar un cordial saludo y en respuesta al documento de la referencia, AUTORIZO a la profesora Yanett Soledad Flores Solís, identificada con DNI N° 43487915 ha realizar el trabajo de investigación: Programa "Juegos teatrales" en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de 5° de primaria del colegio parroquial "Apóstol San Pedro" Mala- 2021, al culminar el trabajo de investigación emitir un informe a la Dirección de los resultados.

Hago propicia la ocasión para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,




Pbro. Víctor Luis Huapaya Quispe
DIRECTOR



I. Datos generales:

- 1.1. Denominación : Programa "Juegos teatrales"
- 1.2. I.E. : "Apóstol San Pedro"
- 1.3. Nivel : Primaria
- 1.4. Grado y Sección : 5° "A"
- 1.5. Aplicador del programa : Prof. Yanett Soledad Flores
Solís
- 1.6. Duración : 12 días

II. Fundamentación:

El presente programa denominado "Juegos teatrales" se basa en teorías tradicionales y contemporáneos del teatro, la cual consta de 12 sesiones de juegos teatrales de manera divertida, dinámica y placentera, que busca en los estudiantes desarrollar habilidades blandas, como una necesidad de preparar desde temprana edad a personas para que sepan enfrentar los retos de la vida.

Asimismo, la ejecución del programa se realizó a través de la plataforma Microsoft Teams ya que es el medio virtual que trabajan los estudiantes.

III. Objetivo:

Mostrar la influencia del programa "Juegos teatrales" en el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de 5° grado de primaria de la Institución Educativa "Apóstol San Pedro", Mala– 2021.

IV. Indicadores e instrumento de evaluación:

INDICADORES	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none">- Identifica sus emociones y aptitudes.- Maneja las emociones para afrontar alguna realidad.- Actúa con empatía y solidaridad.- Afronta situaciones nuevas con sus compañeros.	Guía de observación

V. Cronograma de actividades:

El programa “Juegos teatrales” tuvo una duración de 12 días hábiles, con un tiempo de una hora pedagógica (45 minutos).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGANDO NOS CONOCEMOS”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
 1.3. DURACIÓN : 45 minutos
 1.4. FECHA : 04-06-2021
 1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes se conozcan mejor y controlen sus emociones.
- Que los estudiantes a través de expresiones corporales y no verbal reconozcan emociones de sí mismo y de los demás.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia la sesión dando a conocer la intención principal del Programa, dejando claro que no se busca calificar ni juzgar. - Luego se realiza la presentación de los estudiantes y de la facilitadora. Para esta actividad se utiliza el juego teatral llamado “Irrelevante” que consiste en mencionar su nombre y un hecho importante que le ocurrió o que le agrada. Hola Soy ... y ayer me...	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10 min.
DESARROLLO	- Luego la facilitadora realiza una introducción al segundo juego teatral, realizando expresiones gestuales: ¿Quién no sonrió alguna vez mirando al cielo? ¿A quién no le dio miedo rasparse y que le saga sangre? ¿Quién no lloró por algún dolor? ¿Pero qué pasa con eso que no podemos ver ni		

	<p>tocar, eso que sentimos dentro y que expresamos con sonrisas, tristeza, enojo o asombro?</p> <p>-Se invita a participar del juego teatral: “Canto con emociones”.</p> <p>-Se explica que el juego consiste en exageran movimientos y la voz al entonar la canción.</p> <p style="text-align: center;">Canción: “Canto con emociones”</p> <p>Las manos, las manos, las manos tienen dedos, los dedos, los dedos, los dedos tienen uñas, las uñas, las uñas tienen mugres, la mugre, la mugre se barre con la escoba, la escoba, la escoba se coge con las manos... (cambiar a otra emoción).</p> <p>- Luego en grupos de 2 en un tiempo de 3 minutos se realiza el siguiente juego teatral llamado “Presentación invertida”, donde los estudiantes tendrán que conocerse. El estudiante A hablará lo que desea contar de su vida, mientras que el estudiante B le escucha y observa su gestualidad, tono de voz, su corporalidad, para luego invertir los roles, para luego presentar al compañero que escucharon.</p>		30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “¡LUCES, CÁMARA Y ACCIÓN!”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
 1.3. DURACIÓN : 45 minutos
 1.4. FECHA : 07-06-2021
 1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes aprendan a resolver situaciones con inmediatez.
- Que los estudiantes generen confianza en sus capacidades.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia con un cordial saludo a los estudiantes, preguntando ¿Cómo se sienten? -Luego la facilitadora le invita a participar del calentamiento del cuerpo a través del juego teatral: “A bañarnos”. -Se explica el juego teatral: Este juego consiste en dar indicaciones narradas para que estas sean ejecutadas por los estudiantes al ritmo de la pandereta. Por ejemplo: Hoy me siento muy feliz y tomaré un rico baño, me lavo el cabello y se enjuaga, me cepillo los dientes...	Virtual: plataforma Microsoft Teams Pandereta	10 min.

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>-La facilitadora explica el siguiente juego teatral llamado “Ruleta de imitación”</p> <div data-bbox="406 322 954 663" data-label="Image"> <p>The image shows a circular wheel divided into six colored segments (red, blue, green, yellow, pink, purple). Each segment contains a small illustration of a person in a different costume or outfit. To the left of the wheel is a yellow circle with the word 'PARAR' (STOP) in black, and a red arrow pointing towards the wheel. Below the wheel is a blue rectangular box with the text 'RULETA DE IMITACIÓN' in white capital letters. The background is a soft, multi-colored gradient.</p> </div> <p>- Se explica que el juego teatral consiste en imitar personajes que saldrán al azar al girar la ruleta y representarla en una situación cotidiana. Indicando que pueden utilizar cualquier objeto que está a su alcance.</p> <p>- Se indica que al inicio de cada participación de sus compañeros en conjunto deben decir las siguientes palabras: ¡Luces, cámara y acción! .</p>	<p>-Ruleta virtual</p> <p>-Objetos o prendas de vestir.</p>	<p>30 min.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre las actividades realizadas a través de preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció la actividad?, ¿Qué emociones sintieron?, ¿Qué dificultad tuvieron durante los juegos teatrales?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		<p>5 min.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGAMOS A IMPROVISAR”
1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
1.3. DURACIÓN : 45 minutos
1.4. FECHA : 08- 06-2021
1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes aprendan a dar resolución a situación presentadas.
- Que los estudiantes exploren y controlen sus emociones.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se inicia con el saludo amable a los estudiantes, preguntando ¿Por qué están aquí?</p> <p>- La facilitadora invita a realizar ejercicios gesticulares, como un calentamiento al luego teatral. Por ejemplo: sonrían sin abrir la boca, hagan alguna mueca, etc.</p>	Virtual: plataforma Microsoft Teams	15min.

	<p>--Luego se invita a los estudiantes a participar del juego teatral titulado: "Contamos sin repetir".</p> <p>- La facilitadora explica en qué consiste: Se forma 3 grupos de 10 estudiante cada uno. Participa cada grupo según su turno, el reto es contar hasta el número 10 sin que se repita.</p>		
DESARROLLO	<p>-Se indica el siguiente juego teatral, explicando previamente y de manera breve sobre la improvisación.</p> <p>-Se invita a participar del juego teatral, llamado: "Adivina que es", la cual consiste en coger un objeto que le guste al estudiante, puede ser: una muñeca, una pelota, etc.</p> <p>-El estudiante usará su objeto para crear otros objetos teniendo en cuenta similitudes de forma, luego a través de acciones en situaciones los demás estudiantes adivinan qué objeto es, quién adivina continuará su participación.</p>	Objeto	25 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “ME EXPRESO JUGANDO”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
 1.3. DURACIÓN : 45 minutos
 1.4. FECHA : 09- 06-2021
 1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes se expresen con fluidez.
- Que los estudiantes se expresen sin temor o vergüenza.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de iniciativa y creatividad.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se saluda a los estudiantes con cordialidad y se pregunta ¿Qué desean de esta clase? - Se le invita a ponerse de pie y realizar el juego teatral: “imitamos animales” -Se explica en que consiste el juego teatral: La facilitadora inicia dando indicaciones la cual van a imitar los estudiantes (cuerpo y voz) al mencionar al animal todos tienen que imitarlo su forma de caminar, el sonido, entre otras características que considere.	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10 min.

	<p>Ejemplo: Hao (levantamos un brazo), águila blanca (extendemos los brazos), halcón emplumado (las dos manos sobre la cabeza), to totoro sentado (brazos cruzados en el pecho) que el jefe dice: a rugir como leones, y así sucesivamente participaran.</p>		
DESARROLLO	<p>-Se realiza el siguiente juego teatral “En vivo y en directo desde...”</p> <p>-Luego se explica en que consiste: Para este juego cada uno de ustedes imitará a un reportero y usando un micrófono (objeto cualquiera o el puño de su mano), iniciarán el reportaje “en vivo y en directo” desde el lugar donde estén recibiendo su clase los estudiantes.</p> <p>Por ejemplo: Estamos en vivo y en directo desde Mala. Informarles que la temperatura a descendido en estos últimos días a 15° grados, Pasamos ahora con ... (menciona el nombre de otro compañero).</p>	Objetos	30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre las actividades realizadas: ¿Cómo se sintieron al realizar los juegos teatrales? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaron?</p> <p>- Se les felicita por la participación.</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGANDO, SOY LIDER”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
 1.3. DURACIÓN : 45 minutos
 1.4. FECHA : 10-06-2021
 1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes aprendan a tomar decisiones e iniciativa.
- Que los estudiantes aprendan a dirigir y conducir un grupo de trabajo.
- Que predisposición de servicio a sus compañeros.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN:

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La facilitadora inicia con un saludo amable y le pregunta ¿Qué es lo mejor de ti, que traes para trabajar? -Luego invita a los estudiantes a participar del juego teatral: “Espejo grupal”. -La facilitadora lidera primero, haciendo diferentes sonidos y movimientos, y los estudiantes imitan al mismo tiempo como si fueran un espejo. Luego la facilitadora pasará el liderazgo a un estudiante (que levanta la mano), diciendo: “Y ahora lidera...” y así sucesivamente.	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10min.

DESARROLLO	<p>- La facilitadora invita a participar del siguiente juego teatral “Foco de atención”</p> <p>- Se explica en que consiste:</p> <p>Todos los estudiantes apagan sus cámaras. Empieza quien quiera (participación voluntaria), encendiendo su cámara realiza una propuesta de sonido y movimiento repetitivo; los demás deben estar atentos para ser el foco de atención con otra propuesta de manera rápida, no dejando que ninguno pase los 5 segundos en el foco de atención.</p>		30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada, realizando preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Qué es lo mejor de ti, que distes para trabajar?</p> <p>-Se agradece la participación.</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “EL VENDEDOR”
1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
1.3. DURACIÓN : 45 minutos
1.4. FECHA : 11- 06-2021
1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los estudiantes enfrenten situaciones imprevistas.
- Que los estudiantes muestren confianza en sus capacidades.
- Que los estudiantes se comuniquen con facilidad.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-La facilitadora inicia con un saludo cordial con los estudiantes y le pregunta ¿Qué emoción sienten y por qué?</p> <p>-Se invita a los estudiantes a ponerse de pie para realizar calentamiento del cuerpo a través del juego teatral “bailando”.</p> <p>-La facilitadora explica que al son de la música: https://youtu.be/f0h4bSBvtM los participantes se dejen llevar y hagan lo que les pida su cuerpo.</p>	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10min.

DESARROLLO	<p>-La facilitadora invita a los estudiantes a realizar el siguiente juego teatral “El vendedor”, la cual consiste en que cada estudiante tendrá un objeto que más le agrade, y en un tiempo de 30 segundos ofrecerá su objeto para convencer y vender su producto al público, compañeros.</p> <p>Se resalta que los objetos deben tener funciones irreales.</p> <p>Ejemplo: Compañeros en esta ocasión estoy vendiendo un producto innovador, es el Galaxis 1000 con la que podrás llamar no solo a los diferentes países del mundo sino puedes realizar llamadas y contestar debajo del agua ...</p>	Objetos diversos	25 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora dialoga con los estudiantes sobre la actividad realizada: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué fue lo más difícil de realizar? ¿Cómo pudieron superarlo?</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUNTOS SOMOS UNO”
1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
1.3. DURACIÓN : 45 minutos
1.4. FECHA : 14-06-2021
1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que estudiantes aprendan a trabajar en equipo y de manera armoniosa.
- Que aprendan aceptar las ideas de sus compañeros de trabajos.
- Que los estudiantes asuman liderazgo en el trabajo grupal.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia con un saludo cordial a los estudiantes. -La facilitadora invita a realizar el calentamiento de voz, a través del juego teatral titulado “Coral vocálica”	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10min.

	<p>-Se forman grupo de 5 estudiantes al azar.</p> <p>-Se explica en que consiste el juego teatral: Cada grupo entonaran una sola vocal según lo hayan determinado. Los integrantes de cada grupo deben estar pendiente a los movimientos de la mano de la facilitadora que indicará altura para entonar la vocal con intensidad bajo, media o alta.</p>		
DESARROLLO	<p>-Se invita a participar del siguiente juego teatral: "Excusas"</p> <p>- En grupo de 5 estudiantes, la facilitadora cuestionará a los estudiantes por grupo- Por ejemplo: ¿Por qué vienen a esta hora? Los estudiantes tendrán que mencionar y crear cualquier excusa.</p> <p>- Se indica que la regla principal del juego es no echarse la culpa entre ellos, ayúdense para salir de esa situación.</p>		30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora dialoga con los estudiantes realizando preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sienten trabajar en equipo? ¿Qué dificultad tuvieron?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “SUMAMOS IDEAS”
1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
1.3. DURACIÓN : 45 minutos
1.4. FECHA : 15-06-2021
1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo.
- Que los estudiantes generen confianza en los estudiantes.
- Que los estudiantes ayuden a desarrollar capacidades a sus compañeros.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se saluda e invita a los estudiantes a realizar el juego teatral “Invento idiomas”.</p> <p>-Se pide la participación de dos voluntarios.</p> <p>-Se explica el juego teatral: El estudiante A empieza hablar en un idioma inventado, a lo que el estudiante B, traducirá ese mensaje al público.</p>	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10min.

	<p>Por ejemplo:</p> <p>Estudiante A: amuca gua tama</p> <p>Estudiante B (traduce): Dice que está contento de haber llegado a casa.</p>		
DESARROLLO	<p>-La facilitadora invita a participar del juego teatral “Me encanta”</p> <p>-El juego consiste en hacer lluvia de ideas para realizar un evento. Por ejemplo: Un evento para celebrar y decoración un cumpleaños, etc. Teniendo en cuenta que después de cada idea se debe decir en conjunto “Me encanta”, luego un estudiante debe sumar a la propuesta.</p> <p>-Se da sugerencias a los estudiantes que las ideas deben ser fuera de lo común.</p>		25 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora dialoga con los estudiantes realizando preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció la actividad?,</p> <p>¿Cómo se sienten con las ideas que aportan sus compañeros?</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGAMOS A IMPROVISAR”
1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
1.3. DURACIÓN : 45 minutos
1.4. FECHA : 16-06-2021
1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los estudiantes se expresen oralmente en público.
- Que los estudiantes mantengan el control de la situación y sea persistente a las dificultades.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>-Se inicia con un saludo cordial a los estudiantes.</p> <p>-Realizamos calentamiento a través del juego teatral: “Cantamos al ritmo de...”</p> <p>-La facilitadora iniciará tarareando al ritmo que desee. Por ejemplo: papapapa, papapa. Al terminar mencionará el nombre de un compañero para que imita el ritmo e invite otro ritmo para luego señalar a otro compañero y así sucesivamente.</p>	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10min.

DESARROLLO	<p>-Luego se invita a participar del juego teatral: "Convénceme"</p> <p>-Para este juego se forma grupo de 4 estudiantes. El juego consiste en que 2 estudiantes A tendrán que convencer a 2 estudiantes B, frente a la situación que plantea la facilitadora.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Los estudiantes A, van heredar una mansión, pero para que sean las propietarias necesitan que legalice y firme los estudiantes B.</p> <p>Los estudiantes B tienen analizan la situación y decidirán si aceptan o rechazan.</p>		25 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora dialoga con los estudiantes realizando preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p>		10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “CONTAMOS HISTORIAS”
1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
1.3. DURACIÓN : 45 minutos
1.4. FECHA : 17-06-2021
1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los estudiantes construyan historias a partir de la creatividad y la imaginación.
- Que los estudiantes se sientan cómodas a las nuevas ideas.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia con saludo cordial a los estudiantes y se les invita a realizar el siguiente juego teatral: “Bailes raros”</p> <p>- La facilitadora explica el juego teatral, cada estudiante elegirá una zona de su cuerpo para proponerlo al momento de bailar. Ejemplo:</p> <p>A mí me gusta bailar con el hombro, ahora escojo a... (menciona el nombre de su compañero) y así sucesivamente.</p>	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10min.

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>-Se continua y explica el siguiente juego teatral: “La silla que quema”, este juego consiste en contar una historia o una noticia urgente, sin parar de hablar. Para ello, se agrupa de 4 estudiantes la cual encenderán sus cámaras.</p> <p>-La facilitadora dará una premisa que genere urgencia. Ejemplo: Godzilla está atacando la ciudad, una jauría de perros están atacando el barrio, etc. Y una de la participante empezará a contar la noticia, sin parar de hablar, cuando este dudando o bajando el ritmo, la otra compañera debe interrumpirla y seguir contando la historia, hasta que la facilitadora los detenga.</p> <p>-La facilitadora les menciona que el trabajo en equipo es mantener el ritmo de la historia de manera grupal.</p>		<p>25 min.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>-La facilitadora dialoga con los estudiantes realizando preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Qué dificultad tuvieron y cómo lo superaron?</p>		<p>10 min.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “TÚ HISTORIA, MI CUENTO”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
 1.3. DURACIÓN : 45 minutos
 1.4. FECHA : 18-06-2021
 1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los estudiantes aceptan e incorporar ideas de los demás.
- Que los estudiantes se adapten a los cambios o situaciones.
- Que los estudiantes trabajen en forma armoniosa y colaborativa.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia con un saludo cordial a los estudiantes preguntando ¿Qué te quieres llegar hoy del taller? -Se invita a realizar el juego teatral: “Reino de hadas”	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10min.

	<p>-Todos imitaran lo que hace la facilitadora. Ejemplo: Ponen su mano en la parte baja del abdomen y los estudiantes dirán: “Fi, Fay, Fo. Fum” usando el resonador del abdomen. ¿Sienten como vibra esa parte del cuerpo? Luego la facilitadora menciona gigante y todos dicen: “Fi, Fay, Fo. Fum”. Si se coge el pecho los estudiantes dirán: Reina dice: Yo gobierno este reino y todos dicen: “Fi, Fay, Fo. Fum”</p>		
DESARROLLO	<p>-La facilitadora invita a participar del siguiente juego teatral: “Sí, y...”.</p> <p>-Se explica que en uno de los estudiantes tiene que iniciar una escena con una afirmación y seguir la secuencia de la situación planteada por el compañero anterior. Por ejemplo: Es un día muy frío en Mala. El otro estudiante continuará con: Sí, y no logro encontrar mi abrigo de invierno. Y así sucesivamente hasta que la historia llega a un final.</p>		30 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora dialoga con los estudiantes realizando preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron de esta actividad?</p>		5 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGANDO ROLES”
1.2. AULA Y SECCIÓN : 5° “A”
1.3. DURACIÓN : 45 minutos
1.4. FECHA : 21-06-2021
1.5. RESPONSABLE : Yanett Soledad Flores Solís

II. OBJETIVO A LOGRAR

- Que los estudiantes planteen situaciones de juegos de roles.
- Que los estudiantes sean honestos con lo que realiza.
- Que los estudiantes sean persistentes pese a las dificultades.

III. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTO	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Se inicia de manera cordial. -La facilitadora invita a realizar el siguiente juego teatral: “El mundo al revés y celebrar el error”. -Se explica a los estudiantes en que consiste el juego teatral.	Virtual: plataforma Microsoft Teams	10min.

	<p>-La facilitadora indica acciones para que los estudiantes realicen acciones opuestas. Ejemplo: sentarse/pararse mirar a la derecha/mirar a la izquierda. Cabeza arriba/cabeza abajo Si algún estudiante se equivoca, se celebrará el error (aplaudir efusivamente).</p>		
DESARROLLO	<p>-La facilitadora les invita a participar del juego teatral: "Yo soy...".</p> <p>-Se explica que tendrán que imitar algún familiar, dramatizando una escena de su familiar a imitar. Para ello, le dará dos minutos para conseguir objetos del familiar a imitar. Los estudiantes tendrán en cuenta la voz, la manera de caminar, sus gestos, movimientos.</p>	Objetos	25 min.
CIERRE	<p>-La facilitadora dialoga con los estudiantes realizando preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron?</p>		10 min.

Anexos 11. Fotos del programa “Juegos teatrales”

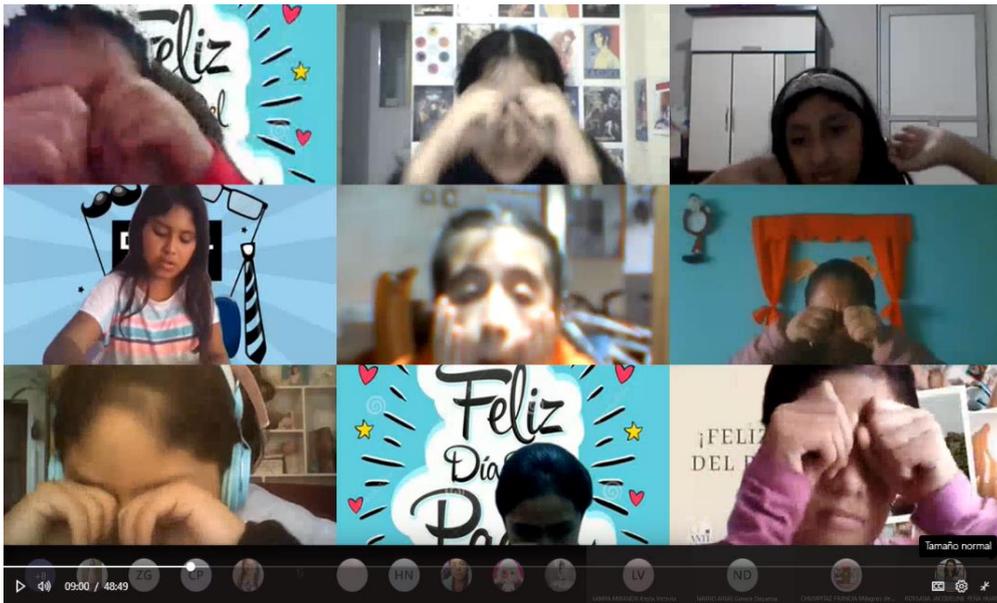


Foto 1. Juego teatral: “Canto con emoción”



Foto 2: Juego teatral: “Ruleta de imitación”

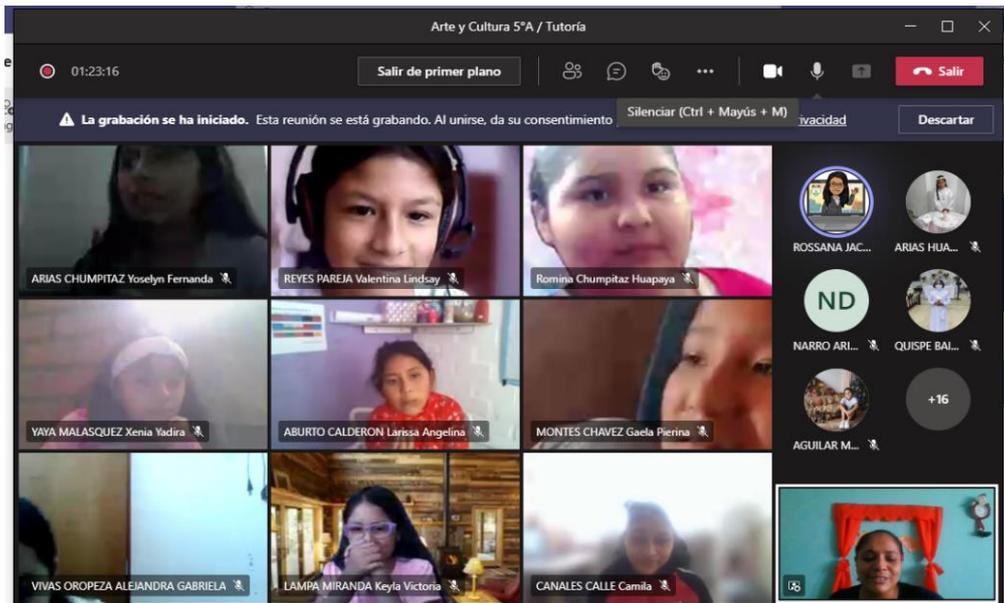


Foto 3. Juego teatral "Contamos sin repetir"

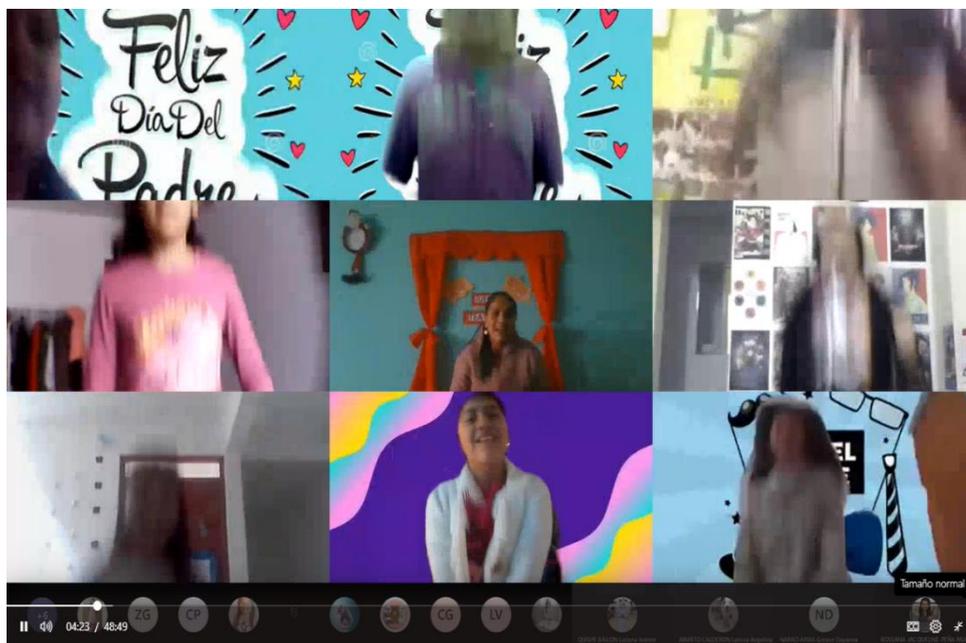


Foto 4. Juego teatral "Bailando"

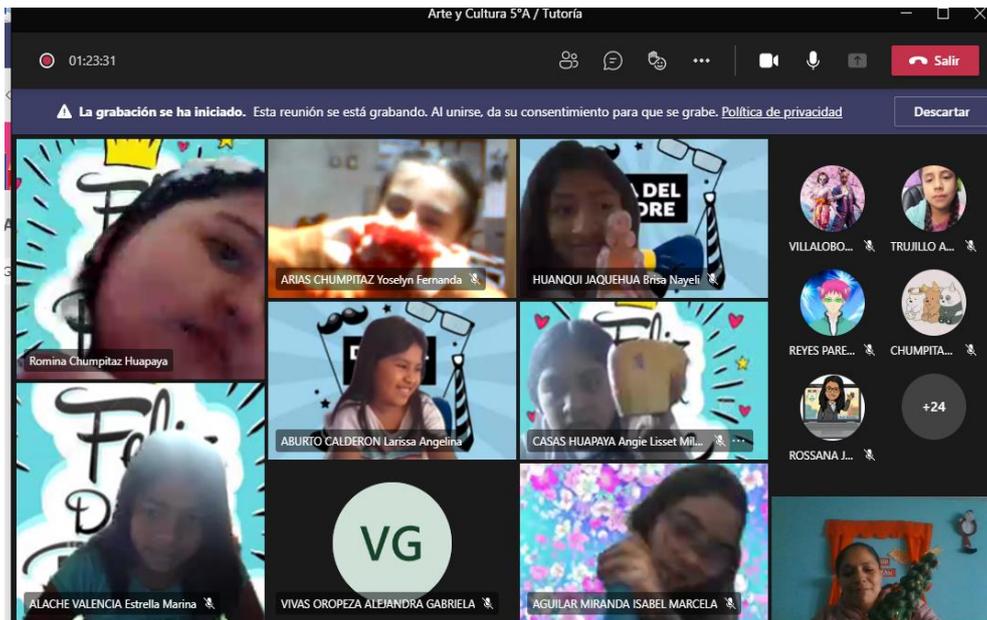


Foto 5. Juego teatral “El vendedor”

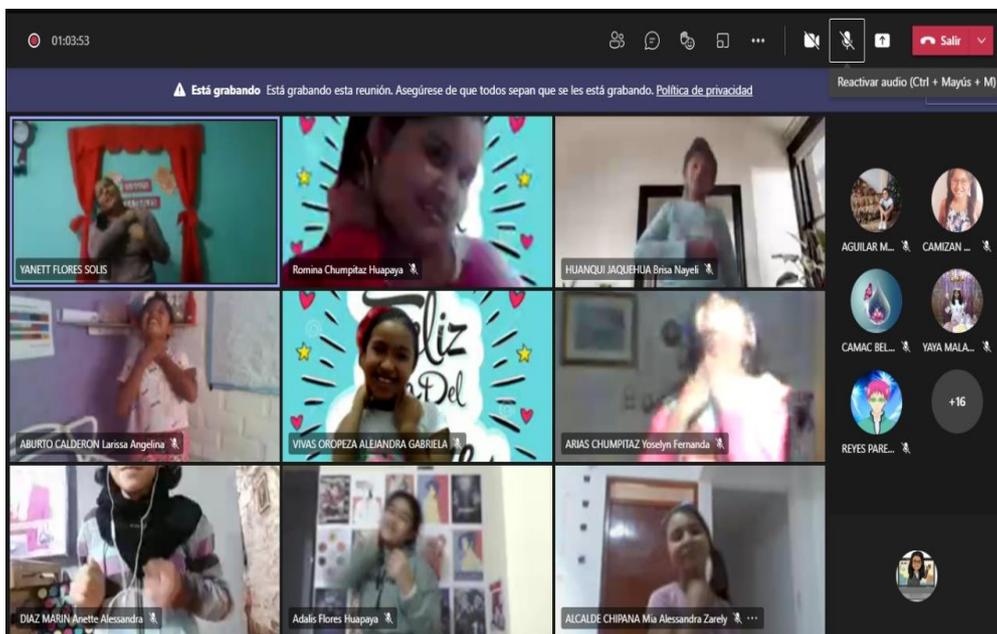


Foto 6. Juego teatral “A bañarnos”

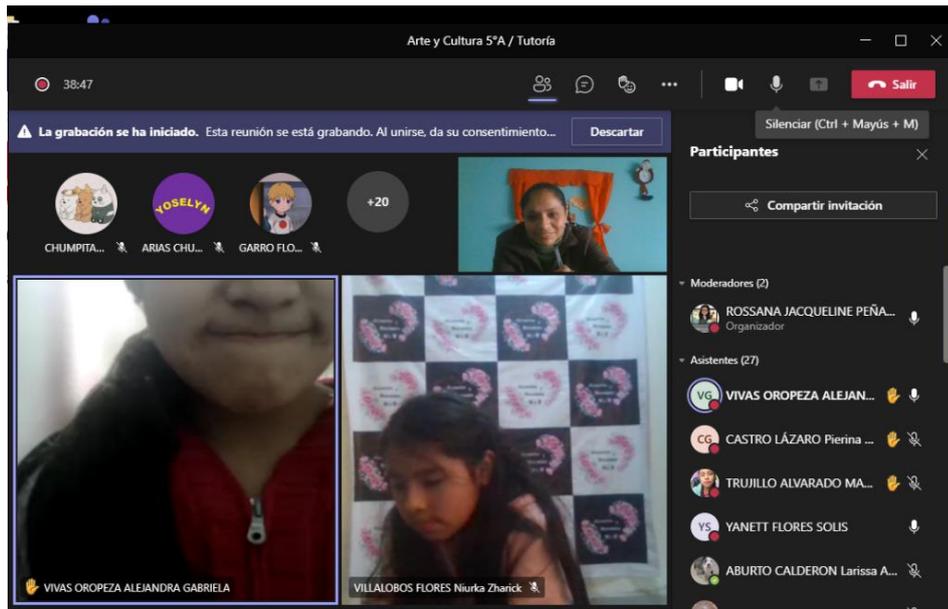


Foto 7. Juego teatral: “En vivo y en directo desde...”

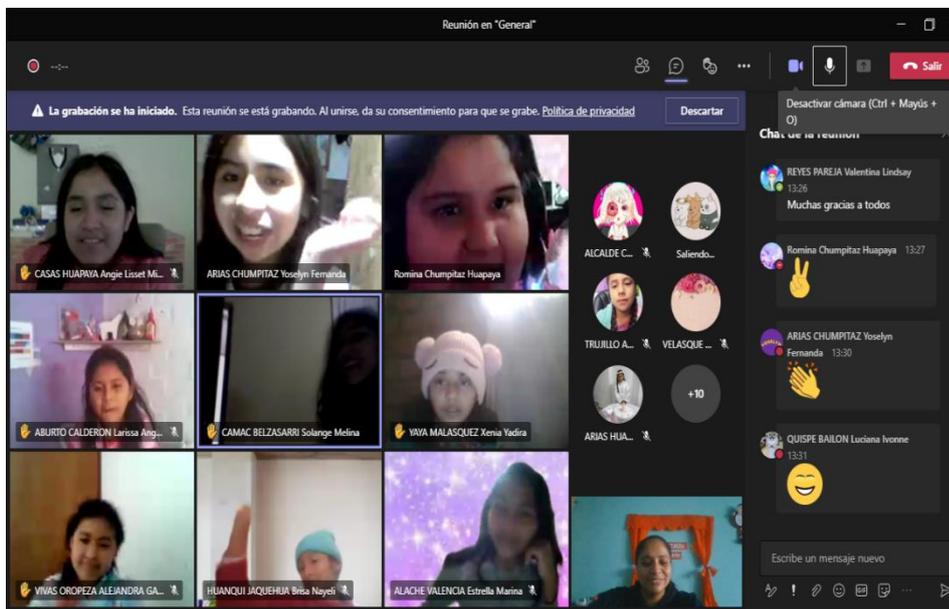


Foto 8. Juego teatral: “ Sí, y ...”