



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN
LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL GRAU
SEMINARIO, HUÁNUCO – 2017.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN**

AUTORA:

Br. MARÍA ELENA BAHAMONDE TELLO

ASESOR:

Mgtr. GOYO DE LA CRUZ MIRAVAL

HUÁNUCO – PERÚ

2018

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL GRAU SEMINARIO, HUÁNUCO – 2017.

HOJA FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mg. Ana Bustamante Chávez

Secretaria

Mgr. Wilfredo Flores Sutta

Miembro

Mgr. Goyo de la Cruz Miraval

Asesor

AGRADECIMIENTO

- A la Universidad “CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”, a nuestros docentes de la Escuela de post grado, quienes con sus conocimientos brindados en la maestría, han enriquecido mi conocimiento.
- Al personal administrativos, docente y a los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco, por su apoyo en el trabajo de campo realizado para la presente investigación.
- Al docente Mgtr. Goyo De la Cruz Miraval, por su orientación en la realización de este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

A Dios por ser mi creador.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. 2017.

Nuestro estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental en el que se aplicaron un pre y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario. Para efectivizar nuestra investigación nos planteamos el siguiente enunciado: ¿De qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco - 2017? aplicando 12 sesiones referidas a las relaciones interpersonales. Posteriormente, se aplicó una prueba de post test, cuyos resultados demostraron que el 48% de los estudiantes obtuvieron un cierto grado de desarrollo en las relaciones interpersonales.

Tras la aplicación de la T de Student se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación del juego dramático como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos.

Palabras clave: Relaciones interpersonales, juego, dramatización, convivencia.

ABSTRACT

The present research was aimed at determining how the application of dramatic play as a strategy improves interpersonal relationships in the sixth grade students of the Miguel Grau Seminary Educational Institution, Huánuco. 2017.

Our study was of quantitative type with a pre-experimental design in which a pre and post test were applied to the experimental group. We worked with a sample population of 25 students of the sixth grade of the Educational Institution Miguel Grau Seminary. In order to carry out our research, we propose the following statement: How does the application of dramatic play as a strategy improves interpersonal relationships in the sixth grade students of the Miguel Grau Seminary Educational Institution, Huánuco - 2017? applying 12 sessions related to interpersonal relations. Subsequently, a test of post test was applied, whose results showed that 48% of the students obtained a certain degree of development in interpersonal relations.

After the application of Student's T is concluded accepting the research hypothesis that supports the application of dramatic play as a strategy to improve interpersonal relationships in students.

Key words: Interpersonal relations, play, dramatization, coexistence.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INDICE	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. MARCO TEÓRICO	
2.1 Bases teóricas relacionadas al estudio.....	15
2.2.1 Antecedentes.....	15
2.2.2 Juego dramático.....	25
2.2.3. Juego, expresiva y creatividad.....	30
2.2.4. Las relaciones interpersonales.....	34
2.2.5. La comunicación en la relaciones interpersonales.....	37
2.2.6. Ciclo experiencial de Kolb.....	36
2.2.7. Aprendizaje en el aula: relaciones interpersonales.....	43
2.2.8. Enseñanza tradicional y enseñanza progresista.....	49
2.2. Hipótesis de la investigación.....	70
2.3 Variables.....	71
III. METODOLOGÍA	
3.1 El tipo y el nivel de la investigación.....	72
3.2 Diseño de investigación.....	72
3.3 El universo y la muestra.....	73
3.3.1.Muestra.....	73
3.4 Definición y operacionalización de variables e indicadores	74

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	75
3.6. Plan de análisis.....	77
3.7. Matriz de consistencia.....	78
IV. RESULTADOS	
4.1 Resultados.....	80
V. CONCLUSIONES.....	89
RECOMENDACIONES.....	91
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	92
ANEXOS.....	94

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	80
Resultados de las relaciones interpersonales según el pre test y post test	
Tabla 2	82
Resultados de la convivencia según el pre test y post test	
Tabla 3	84
Resultados de la comunicación según el pre test y post test	
Tabla 4	86
Resultados de la actitud según el pre test y post test	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	81
Resultados de las relaciones interpersonales según el pre test y post test	
Gráfico N° 02	83
Resultados de la convivencia según el pre test y post test	
Gráfico N° 03	85
Resultados de la comunicación según el pre test y post test	
Gráfico N° 04	87
Resultados de la actitud según el pre test y post test	

I. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo titulado: el juego dramático como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco – 2017. Tiene como objetivo determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario. Para llevar a cabo este estudio se aplicó la investigación experimental, con el nivel de investigación cuantitativo y diseño pre experimental. Los datos recolectados han sido procesados, aplicándose el método estadístico mediante el programa Excel para ser presentados a través de tablas de frecuencia y pruebas de hipótesis para aceptar o rechazar la hipótesis.

Por su parte, Cardona, J. (2005), comenta: Es evidente que la relación interpersonal, como todo proceso humano, es algo sumamente complejo, y está propenso a sufrir interrupciones en cuanto a su fluidez. Existe un sinnúmero de barreras que impiden su efectividad. Es por ello, que hoy en día existe una gran problemática en relación a la finalidad de la misma.

El sector educativo no está al margen de dicha realidad. Muchas veces se ve inmerso dentro de situaciones en las cuales la relación interpersonal no es la más apropiada para lograr con éxito el desempeño de esta labor tan noble y delicada, como lo es la educativa.

La presentación del presente trabajo de investigación consta en V capítulos:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el problema en estudio. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se presenta la Metodología empleada en la investigación, para la observación de las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV se realiza el tratamiento de los resultados, para poder determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, se presentan los resultados mediante gráficos y tablas.

En el capítulo V se presentan las conclusiones a las que se llegó producto de la investigación realizada.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿De qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco - 2017?

Para lo cual se formuló el objetivo general: Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. 2017.

Y como objetivos específicos:

Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora la convivencia en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.

Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora la comunicación en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.

Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora la actitud en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Bases teóricas relacionadas al estudio

2.1.1. Antecedentes

Del tesista BOQUETE, G. (2010) en su tesis titulado. “EL USO DEL JUEGO DRAMÁTICO EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS: LAS DESTREZAS ORALES”. En cuyas conclusiones resumen lo siguiente: Es el momento de establecer las conclusiones sobre la hipótesis de partida y comprobar si se han cumplido los objetivos iniciales del trabajo de investigación, centrados principalmente en la integración del juego dramático en la enseñanza de lenguas. Como resultado de la aplicación del modelo de investigación-acción, y dado su carácter cíclico, en el que alternan procesos de reflexión y de puesta en práctica de las correcciones oportunas, estas conclusiones pueden ser útiles para diseñar propuestas de mejora a la programación desarrollada durante la investigación realizada en esta tesis.

De la tesis de Hernández, P. (2010) en su tesis titulada: “DESARROLLANDO LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EL SEGUNDO AÑO BÁSICO A TRAVÉS DEL JUEGO DRAMÁTICO Y EL TALLER DE TEATRO ESCOLAR - 2010”. En cuyas conclusiones encontramos los siguientes:

En cuanto a mantener una comunicación adecuada las encuestadas respondieron que existía la necesidad de involucrar a toda la comunidad

escolar, es decir que dicha comunicación se diera entre todos los actores que hacen vida dentro de la institución. Sin embargo, esto no se ajustó a la realidad, puesto que el 83% de las docentes poseen cierta preferencia y a veces existe discriminación en relación al saludo, situación que no debe estar presente en el ambiente escolar.

En la tesis Sánchez, D. (2010) en su tesis titulado: “LA DRAMATIZACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA COMO EJE DEL APRENDIZAJE LÚDICO-CREATIVO - 2010” hacen mención haber llegado a las siguientes conclusiones:

El proceso de aprendizaje es similar al proceso creativo a nivel personal y a nivel social. La secuencia del proceso de creación puede ser aplicada para facilitar el proceso de aprendizaje, dando lugar al aprendizaje creativo que educa al individuo para adquirir los conocimientos que precisa y produce una actitud creativa capaz de generar nuevos conocimientos. Este autoaprendizaje mejora su calidad de vida.

En este proceso el juego es una actividad clave para conseguir el clima de desinhibición y libertad necesario para la creatividad, cuyo fin último es el bien de la comunidad, el progreso social y la evolución humana como sociedad organizada. En el juego se da una interacción entre el deseo de diversión despreocupada e irreflexiva y la necesidad humana de ponerse dificultades que superar y como resultado de esta

interacción se puede producir el aprendizaje y desarrollar la creatividad. Además el juego tiene otros efectos beneficiosos para la infancia: permite la autoexpresión, ayuda a organizar el mundo interior, a manifestar deseos, conflictos, necesidades y emociones.

Los tesisistas Lugo, E. y Santil, J. (2005); en su tesis titulado: “LINEAMIENTOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN DE LA U.P.E.L. UNIVERSIDAD PEDAGOGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR MATORIN- MONAGAS 2004-05” Se ha podido extraer las siguientes conclusiones relacionadas con nuestro trabajo de investigación.

Se evidencia que en esta población no existen diferencias de sexo que obstaculicen las relaciones de amistad entre compañeros de trabajo, indicando así que el grupo presenta una población sin prejuicios donde no existen diferencias demográficas que afecten las relaciones interpersonales.

El personal del departamento de administración de la UPEL reconoció que su grupo de trabajo no expresa totalmente confianza, compromiso, cooperación y solidaridad ante situaciones imprevistas lo cual no les permita la realización del trabajo eficazmente; es por ello que el trabajo en equipo determina el éxito o el fracaso de la organización.

El personal del departamento expreso desigualdad a la hora de tomar decisiones en su área de trabajo por la razón de que no se consideran sus observaciones y sugerencias, esto se debe a que la participación del empleado en la toma de decisiones es escasa, debido a un controlador centralizado.

Molina y Pérez (2006) en su tesis titulada: “EL CLIMA DE RELACIONES INTERPERSONALES EN EL AULA UN CASO DE ESTUDIO”. En cuyas conclusiones resumen lo siguiente:

Aun cuando el estudio de corte cualitativo se desarrolló en una sola aula, los continuos comentarios de los estudiantes, referidos a otros docentes, conducen a esperar que la situación encontrada sea semejante a lo que ocurre en las otras aulas. Esto lleva a preguntarse, ¿poseen los docentes que laboran en Educación Básica, las habilidades necesarias para gestionar adecuadamente el clima de relaciones interpersonales en el aula y contribuir con el desarrollo integral de sus estudiantes? ¿es posible, desde los postulados de la Teoría Crítica en Educación, establecer una serie de lineamientos que permitan diseñar programas para la capacitación de los docentes en las habilidades requeridas para la gestión adecuada del clima del aula de clases?.

Estas interrogantes llevan a reflexionar acerca de la necesidad, que pudieran tener los docentes, de recibir capacitación para desarrollar

habilidades personales y profesionales que les permitan convertirse en un individuo crítico y reflexivo acerca de su praxis pedagógica; así como también, para desarrollar habilidades para introducir y evaluar, de manera continua, los cambios que fueren necesarios, especialmente en lo relativo a la gestión del clima social y emocional, cuya adecuación es imprescindible para la convivencia armónica y para el aprendizaje eficaz, todo lo cual redundaría en la formación integral de los estudiantes, principio este, plasmado en los documentos oficiales que recogen las reformas legales del sistema educativo venezolano.

Para finalizar, es necesario señalar, que en la formación profesional de los docentes, no se contempla el desarrollo de competencias sociales y emocionales (dimensión personal), tampoco se plantea, el estudio del clima social y emocional, ni los procesos de convivencia en el aula y sus implicaciones en el aprendizaje. Esto, al relacionarlo con lo reportado en este artículo, hace pensar en que es necesario que el docente sea capacitado en estos temas. También, es oportuno sugerir, el fortalecimiento de la dimensión del docente como investigador, mediante el fortalecimiento de sus habilidades para elaborar y desarrollar proyectos de investigación-acción bajo los postulados de la Pedagogía Crítica.

Se espera que la información que aporta el estudio, oriente el diseño y la planificación de programas que permitan la capacitación de los

docentes y, como consecuencia de ello, se logre el mejoramiento de los procesos de gestión del clima social y emocional en el aula.

Castro y Otros (2010), su trabajo de investigación titulado: “LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LA TRANSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA PRIMARIA A LA SECUNDARIA”. En cuyas conclusiones encontramos los siguientes:

La investigación realizada permite concluir que, al ingresar a la secundaria, los alumnos mantienen adecuadas relaciones interpersonales con sus padres, docentes y compañeros. El amigo o amiga y el padre de familia son, para los estudiantes de séptimo nivel, figuras de apoyo muy importantes, especialmente cuando ellos enfrentan algún problema, es decir, se convierten en confidentes y ofrecen seguridad en un momento en que todo parece dar un giro y cambiar rápidamente, de ahí que velar por un clima de confianza y amistad parece ser una opción valiosa para los centros de educación secundaria, al momento de planificar la transición de los estudiantes de la primaria a la secundaria.

Las relaciones interpersonales son muy importantes en el desarrollo de todo ser humano y en el proceso de transición a la secundaria parecen cobrar un sentido especial para el estudiante, debido, primordialmente,

a que se multiplican en comparación con las que establece el alumno en la primaria, de ahí que preparar al estudiante en la dimensión afectiva requiere de un plan de trabajo institucional y del reconocimiento de la parte afectiva y relacional en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Otro hallazgo importante del estudio radica en que el autoconcepto positivo y tener proyectos de vida definidos se combinaron en la vida de los jóvenes que participaron en esta investigación, para que el proceso de transición a la secundaria se considerara como exitoso para, al menos, el 50% de los alumnos participantes. Este aporte de la investigación pone en evidencia que un plan de transición, al ser diseñado por miembros de la comunidad educativa, les exige conocer acerca de la dimensión afectiva y de los valores con que ingresan los muchachos al colegio, ya que ambos aspectos adecuadamente potenciados se convierten en factores de éxito en la transición de la primaria a la secundaria.

Como parte de la dimensión de las relaciones interpersonales, la investigación permite concluir que durante el proceso de transición a la secundaria, los estudiantes identifican una serie de valores tales como el respeto, el amor, la tolerancia y la convivencia como valores muy importantes, caracterizadores del tipo de relaciones que ellos establecen o desean establecer con las personas que integran el nuevo medio al que se enfrentan. Este hallazgo asegura que los jóvenes viven los valores y

los categorizan de acuerdo con sus necesidades, razón por la cual enfatizar en estos es determinante para los profesores, quienes mantienen un contacto permanente y de alguna manera modelan dichos valores. Asimismo, en el proceso de transición, los valores colaboran para la definición del autoconcepto del estudiante, el cual tiende a declinar durante el proceso de transición.

En relación con la figura de los docentes, se determinó que los factores que diferencian a los profesores considerados como mejores de los peores se centran, para los alumnos de séptimo nivel, en las relaciones interpersonales. Los estudiantes que cursan el séptimo nivel valoran la parte humanista de sus docentes, relacionada con la necesidad de afectividad, por ser este el año de transición de un sistema maternal en primaria a otro pluridocente, multimetodológico y multidisciplinar.

En términos generales, los estudiantes durante la transición a la secundaria, se enfrentan a un ambiente de relaciones más amplio y complejo, que enfrentan, en primera instancia, recurriendo a la figura de sus padres y amigos cercanos. Asimismo, el carácter humano del docente no desaparece por el simple hecho de cambiar de institución o bien de la cantidad de profesores, es así como la necesidad de relacionarse con valores como el respeto y la tolerancia cobran gran importancia para un grupo de jóvenes, cuyo autoconcepto tiende a

declinar y, por tanto, requiere de personas que le brinden una red de apoyos

Tapia (2013) en su tesis titulado: “LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE PADRES E HIJOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCO MISIONAL MONS. ALBERTO ZAMBRANO PALACIOS- PROYECTO ENCUENTRO DE LA CIUDAD DEL PUYO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011-2012.” hace mención haber llegado a las siguientes conclusiones:

Se determinó la incidencia de las relaciones interpersonales entre padres e hijos de la Unidad Educativa Fisco Misional Mons. Alberto Zambrano Palacios Proyecto Encuentro de la Ciudad de Puyo, durante el año lectivo 2010-2012, encontrando la fuente de la problemática según arrojan los resultados de las encuestas dirigido a padres, estudiantes y profesores del centro educativo.

Se diagnosticó las causas de la problemática de la población investigada, siendo el factor económico, la relación laboral y la estabilidad de sus hogares, como causas principales que llevan a tornar una vida conflictiva en los niños según manifiestan los encuestados y que se han visto obligados a trabajar por necesidad y descuidar sus estudios, siendo un índice muy alto. Y por la misma razón no tienen

tiempo para compartir entre padres e hijos y peor aún dedicarle tiempo a orientar en la resolución de sus tareas escolares y cuyos objetivos planteados por la unidad educativa.

La falta de comunicación entre padres e hijos, hace que produzca un distanciamiento notorio en las responsabilidades de los niños de la Unidad Educativa Fisco Misional Mons. Alberto Zambrano Palacios- Proyecto Encuentro de la Ciudad de Puyo.

La falta de ayuda en el desarrollo de tareas en el hogar es notoria, agudizando en hogares que presentan desintegración familiar, acompañado para todos sus integrantes con maltrato físico y psicológico que trae secuelas en los niños no solo en su aprendizaje sino también en su comportamiento.

La situación económica de los estudiantes de la Unidad Educativa Fisco Misional Mons. Alberto Zambrano Palacios- Proyecto Encuentro de la Ciudad de Puyo, tiene influencia predominante en las relaciones interpersonales dentro de un hogar, que les obligan a sus integrantes a optar por situaciones laborales extremas o a su vez la migración, de esta manera se pierde los espacios de tiempo para dedicarle a la familia, y los niños caen en el riesgo de optar por la deserción escolar.

El pensamiento de muchos padres, se mantiene que la educación de sus hijos es responsabilidad de los centros educativos. Por el contrario es responsabilidad de los padres ayudar en los hogares a llenar vacíos, pero la realidad es otra, la situación económica muchas veces obliga a tomar medidas extremas, descuidando los hogares y dejando a la deriva a los hijos y peor aún su educación. Todo ello ha generado un desinterés y una falta de comprometimiento en ayudar en la educación de los hijos y reflejada en su rendimiento escolar.

Se propone la implementación de un manual de uso muy sencillo y práctico, que todos los usuarios puedan comprender.

2.1.2. Juego dramático

El juego dramático es un juego en el que se combinan básicamente dos sistemas de comunicación: el lingüístico y la expresión corporal. Sus principales objetivos son los siguientes:

- Ejecutar la expresión lúdica.
- Desarrollar la facultad de imitación.
- Experimentar las posibilidades básicas del propio juego (movimiento, sonido, ruido, mueca, ademán...).
- Afianzar el dominio personal.
- Desarrollar la memoria.

Se desarrolla a través de varias posibilidades: el juego puede ser libre, es decir, es el que realiza un individuo o un grupo de personas sin ninguna dirección. Es la improvisación la materia que coge importancia en este apartado:

- Juego dramático organizado informalmente: la persona encargada de nuestro aprendizaje debe marcarnos unas pautas a seguir, para coordinar y organizar la acción.
- Juego dramático organizado formalmente: en él habría que disponer de un espacio amplio que posibilite el movimiento, ser sabedores de una obra de teatro; conociendo su argumento, repartir sus personajes entre los individuos participantes de la actividad, los ensayos oportunos para así poder adecuar la obra a nuestras necesidades y poderla representar dentro de nuestras capacidades.

Los juegos de relajación incluidos dentro del grupo de juego dramático organizado informalmente, son unos de los más necesarios. Se realizaran individualmente, en posiciones estáticas, no necesariamente después de los ejercicios realizados sino también son aconsejables antes de actuar, de realizar una improvisación, todo ello nos ayudara a una mayor concentración y relajación.

Un área de juego dramático es buena para ayudar a los individuos a un desarrollo social porque motiva la cooperación social. El juego

dramático también promueve la experiencia en vivo y en directo con materiales reales.

A través de estas experiencias podemos explorar nuestras curiosidades y darle un sentido al mundo que nos rodea. Finalmente, el juego dramático también construye la aptitud cultural.

Juego dramático es, en nuestra concepción, un sinónimo de «Dramatización», la denominación que ha triunfado en las disposiciones oficiales⁵. Traducción literal del «jeu dramatique» francés, el término está muy difundido en nuestro país debido al éxito de esta técnica pedagógica, inaugurada por Leon Chancerel en los años treinta, y, con diferentes matices, muy extendida desde los años setenta en el marco de L'École Nouvelle y su movimiento de renovación de la escuela (Dasté, Jenger y Voluzan, 1977; Beauchamp, 1978 y 1984).

No es única la concepción y metodología sobre esta actividad y sus fines. De hecho, subsiste con relativa fuerza un planteamiento y una práctica escolar en la que se mantiene una clara dependencia del juego dramático respecto al teatro. No se concibe de manera autónoma, sino como una etapa de preparación previa al teatro; muchas de sus propuestas se orientan hacia la comunicación artística y la formación actoral y se sigue buscando, a pesar de la frustración y del sentimiento de fracaso de tantas generaciones de niños, la preparación de pequeños

«artistas» frente al desarrollo personal y la satisfacción de sus verdaderas necesidades expresivas.

El planteamiento en el que me inscribo y que pretendo definir aquí se centra en el juego libre y personal y se aleja del teatro formalizado.

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

Su finalidad es lograr una experiencia educativa integradora de lenguajes expresivos que, basada en el juego y el protagonismo de los niños, posibilite su expresión personal, el impulso de su capacidad y actitud creativas y la mejora de sus relaciones personales. El niño puede decir mediante la acción lo que es y lo que quiere en un lenguaje globalizador que no parcela artificialmente sus manifestaciones expresivas. A cara descubierta o tras la máscara, descubre una

sensibilidad personal y las posibilidades comunicativas del cuerpo y la voz, el gesto y el movimiento, la palabra y la música, el color y las formas, así recrea la realidad, amplía su experiencia y aumenta su bienestar. Se trata de proporcionarles la ocasión de enriquecer el campo de su experiencia y de mejorar su vida y sus relaciones a partir de las situaciones más diversas, superando inhibiciones, miedos y complejos. Un espacio y un tiempo para aumentar la sensibilidad, la observación y la escucha y para desarrollar la creatividad expresiva. En definitiva, para explorar las posibilidades infinitas de un lenguaje que combina todos los medios de expresión con el ambicioso fin de fomentar la expresión creadora y contribuir al desarrollo integral de la personalidad de todos los niños y niñas sin distinción.

El lenguaje del teatro es aquí un medio al servicio del desarrollo individual y colectivo. Sin escenario ni espectadores, busca su satisfacción en la actividad misma, en la calidad educativa del proceso, y prescinde del valor artístico del producto. Lo fundamental es la exploración y el placer compartido mediante el juego, el desenvolvimiento expresivo y creador de cada niño/a y su participación física, emocional y lúdica en el seno de un grupo (Tejerina, 1994 y 1997).

2.1.3. Juego, expresión y creatividad

La importancia del juego es esencial y determina el resto de las características, de tal modo que si su papel se deteriora o anula, la actividad cambia de signo.

La razón principal, demostrada en numerosas investigaciones, es que el juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva y constituye una formidable plataforma para la creatividad. Como señala Bruner (1984, p. 219): “Jugar para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.”

Conviene mencionar algunas de las conclusiones de trabajos decisivos sobre la teoría y los beneficios del juego infantil para fundamentar importantes conclusiones en el ámbito del juego dramático en la Educación Primaria.

El juego es el medio natural de aprendizaje del niño, crea una zona de «desarrollo próximo» (Vigotsky, 1979, p. 156) en la cual se mueve por encima de su edad promedio y de su conducta habitual. En su actividad lúdica espontánea con otros niños, se demuestra que el niño se encuentra seguro y dispuesto para crear y experimentar, se sitúa en

el límite máximo de sus capacidades, afirma su autocontrol y consigue metas que asimila con facilidad porque están de acuerdo con sus posibilidades reales y su gratificación personal (Vandenplas-Holper, 1982). El juego se define en términos de «ensayo sin riesgos» (Lotman, 1973, p. 105): Permite colocarse voluntariamente en situaciones que no pertenecen a la realidad, pero que le son análogas, por lo que resulta muy eficaz como instrumento de adquisición de diferentes situaciones vitales y de aprendizaje de tipos de comportamiento. Entendamos bien que la expresión «sin riesgos» se refiere a la ausencia de consecuencias o efectos negativos fuera del juego, no a que el niño no se arriesgue en su ejercicio lúdico. Es bien sabido que en el mismo va más allá de lo conocido, se atreve, porque sus fallos no tienen consecuencias frustrantes y esta circunstancia como subraya Bruner (1984, p. 212) es la que lo convierte en un poderoso medio para la exploración y el aprendizaje creativo. Por otro lado, su carácter de cuasirrealidad confiere libertad y audacia al jugador. De ahí el valor terapéutico y la liberación implícita que conlleva el juego dramático en tantas ocasiones: los niños se atreven a comportarse de manera distinta a la habitual, eligiendo personajes adecuados a sus necesidades. Así, es frecuente que los más tímidos desempeñen el rol de niños terribles (Tappolet, 1982).

Sabemos que la creatividad no se manifiesta en cualquier situación con igual grado. Wallach y Kogan hablan de “obstáculos

motivacionales” para referirse a conductas previas que inhiben las capacidades que el individuo posee tanto en el plano creativo, como en el de la inteligencia. Se refieren, por ejemplo, al temor a ser juzgados, a la preocupación paralizante por la opinión sobre la competencia y el rendimiento personal, a la presencia de mayor número de errores si se está sometido a juicios de valor, a la inhibición ante la mirada de los otros, etc. Y observan que el juego libre elimina estos obstáculos, ratificando anteriores investigaciones: “La conciencia creativa tiende a manifestarse cuando el individuo, en una “modalidad lúdica”, alienta posibilidades sin preocuparse respecto del propio éxito o fracaso personal y del modo en que la imagen de sí mismo aparece a los ojos de los demás” (1983, p. 84).

El juego es el reino de la libertad, el ambiente para el descubrimiento y el hallazgo. Su gran potencial pedagógico en cuanto impulso eficaz de la expresión de los niños, se basa en que está en el origen de toda actividad creadora. El psicólogo Winnicott considera que es jugando cómo se puede manifestar la capacidad creativa: «en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores» y resalta la importancia de la creatividad en la vida humana: “... el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador” (1982, pp. 79-80). Por todo lo expuesto, parece sustancial que la expresión dramática infantil hunda sus raíces en el juego y sus presupuestos ineludibles: el placer, la libertad, el ritmo personal... y que en su

práctica pedagógica se prescindan del juicio, la exhibición, los modelos estéticos y las rigideces programáticas.

Su esencia debe ser la atención a los verdaderos intereses y necesidades expresivas de los niños y el rechazo a los condicionamientos y manipulación de quienes buscan un producto para alardear y también de los que actúan con la permisividad fácil ante algunas tendencias infantiles, entre las que merece especial mención el exhibicionismo. Como bien demostró Peter Slade en su investigación antológica sobre la expresión dramática infantil (1954), cuando éste hace su aparición los intentos creativos se deterioran profundamente. Los delicados procesos de la integración del yo con los demás, el descubrimiento del cuerpo, los movimientos naturales del círculo y la espiral en el espacio..., quedan hechos trizas. El final lógico de todos estos es un pequeño ser jactancioso y rimbombante que se parece por subir a un escenario. La forma teatral del proscenio se opone diametralmente a la sinceridad y al ensimismamiento y perjudica por igual a las dos actitudes opuestas, el exhibicionismo y la introversión. Nuestra tarea, continúa Slade, es guiar al niño extrovertido para no fomentar este deseo siempre latente y demostrarle que “compartir con” es, en todos los aspectos, más saludable que “actuar ante”. Al mismo tiempo, apoyar a su contrario, el introvertido, ofrecerle siempre la plataforma del juego y su libertad de incorporarse al mismo para que adquiera confianza y seguridad.

El juego dramático se constituye entonces en una actividad endógena sin proyección exterior, que se centra en el placer del juego compartido, el desarrollo de la expresión personal y el impulso de la creatividad (aptitud y actitud) como cualidad que, en mayor o menor grado, todos los niños poseen y pueden desarrollar.

2.1.5. Las relaciones interpersonales

Todas las personas establecemos numerosas relaciones a lo largo de nuestra vida, y a través de ellas, intercambiamos formas de sentir y de ver la vida; también compartimos necesidades, intereses y afectos.

Resulta increíble es que día a día, podamos relacionarnos con tantas personas considerando que, “cada cabeza es un mundo”.

En esa diferencia, reside la gran riqueza de las relaciones humanas, ya que al ponernos en contacto intercambiamos y construimos nuevas experiencias y conocimientos; pues tenemos que hacer un esfuerzo para lograr comprendernos y llegar a acuerdos.

Esto último no resulta tan complicado, si tomamos en cuenta que la mayor parte de las personas compartimos algunas ideas, necesidades e intereses comunes; por eso, las relaciones interpersonales son una

búsqueda permanente de convivencia positiva entre hombres y mujeres, entre personas de diferente edad, cultura, religión o raza.

Diferentes definiciones sobre las relaciones interpersonales

Las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas durante la realización de cualquier actividad. (Mercedes Rodríguez Velázquez).

Es la interacción por medio de la comunicación que se desarrolla o se entabla entre una persona y al grupo al cual pertenece. (Georgina Ehlermann).

Es la etapa en la que el individuo entra en una relación más profunda con otras personas ya sea de amistad o negocios y hay respeto mutuo de opiniones y a la vez ciertas sugerencias relacionadas al tema. Es la capacidad que tenemos para trabajar juntos con una meta definida, haciendo del trabajo diario una oportunidad de vida para uno mismo y los seres que nos rodean.

Es la capacidad que tenemos para comunicarnos entre sí con una o más personas, con respeto y estableciendo lazos de comunicación efectivos.

¿Cómo nos relacionamos con los demás?

Cuando nos relacionamos con los demás, deseamos dar, pero también recibir; escuchar y ser escuchados, comprender y ser comprendidos.

Las dificultades están casi siempre relacionadas con la falta de valoración y apreciación que tenemos sobre nosotros mismos, o bien, con que no hemos aprendido a ver las cosas como “el otro” las ve y a respetar su punto de vista.

La aceptación y reconocimiento de nosotros mismos, nos puede ayudar a superar estas actitudes negativas y mejorar la relación con otras personas; Tratemos a los demás como nos gustaría que nos trataran.

En nuestra vida, desde que nacemos hasta que morimos, tenemos diferentes tipos de relaciones, con distintas personas, y en cada una de ellas establecemos distintos lazos; estas relaciones podrían ser las siguientes:

La familia: Es el primer grupo al cual pertenecemos, en el que aprendemos a expresarnos y desarrollamos la capacidad para comunicarnos. Si nos desarrollamos en un ambiente donde existe violencia, es posible que aprendamos a relacionarnos y comunicarnos con miedo y agresión; si el ambiente es cálido y respetuoso, podemos sentirnos en libertad para decir lo que pensamos y sentimos.

Los amigos y amigas: Con los amigos y amigas podemos darnos confianza, intercambiar ideas e identificarnos. A veces, los amigos y las amigas representan los hermanos o hermanas que hubiéramos querido tener; con ellos establecemos lazos profundos de afecto que nos mantienen unidos por un largo tiempo y desarrollamos un tipo de comunicación diferente al de nuestra familia.

La pareja: Con la pareja, la relación que desarrollamos puede ser totalmente diferente a la que tenemos con la familia y los amigos. Comunicamos que deseamos estar con esa persona, conocerla y que estamos muy motivados para iniciar una relación.

2.1.6. La comunicación en las relaciones interpersonales

Uno de los aspectos más importantes de las relaciones entre las personas es la comunicación, ya que a través de ella logramos intercambiar ideas, experiencias y valores; transmitir sentimientos y actitudes, y conocernos mejor.

Nuestra condición de ser social, nos hace sujetos de las relaciones interpersonales y de la comunicación desde el momento mismo de nuestro nacimiento, la supervivencia y el desarrollo del individuo van a estar ineludiblemente vinculados a estas relaciones sociales y comunicativas.

Un individuo competente en el desempeño de sus relaciones interpersonales, es aquel que cuenta con recursos personológicos, que le permiten utilizar y manejar de manera acertada y efectiva sus habilidades comunicativas, en dependencia de los diferentes contextos sociales en los que se desenvuelve.

Gran parte de nuestro tiempo lo comprometemos en la comunicación interpersonal, la mayoría de nuestras necesidades la satisfacemos a través de nuestras relaciones con otras personas; estas interacciones, su calidad y el grado en que permiten dicha satisfacción, dependen mayormente de nuestra capacidad y habilidad para comunicarnos de manera efectiva.

Diferentes formas de comunicación: Comunicación verbal y no verbal

Comunicación no verbal

Es la que se da mediante indicios, signos y que carecen de estructura sintáctica verbal, es decir, no tienen estructura sintáctica por lo que no pueden ser analizadas secuencias de constituyentes jerárquicos.

Las formas no verbales de comunicación entre los seres vivos incluyen, luces, imágenes, sonidos, gestos, colores y entre los humanos los sistemas simbólicos como además las señales, las banderas (sistemas simbólicos) y otros medios técnicos visuales. Estos sistemas simbólicos son creados por los hombres para comunicarse y para ello deben

ponerse de acuerdo acerca del significado que van a atribuirle a cada señal.

En nuestra vida cotidiana, constantemente estamos enviando mensajes no verbales a otras personas (muecas, señalemos con el dedo), que pueden ser mucho más importantes de lo que nosotros creemos. La comunicación corporal, antes que lenguaje en términos evolutivos, es una parte esencial del sistema de comunicación, y el vehículo para muchas transacciones humanas fundamentales que el discurso solo no puede comunicar.

Comunicación verbal

Es una de las formas más importantes para relacionarnos y establecer contacto con otras personas; se da de forma oral y por escrito.

Dificultades para comunicarnos y relacionarnos

A pesar del papel tan importante que tiene la comunicación en nuestra vida, no siempre se da de manera fácil. A veces al comunicarnos con personas con las que tenemos diferencias (de edad, sexo, escolaridad) podemos pensar que no nos entienden, eso nos puede desanimar y hacer sentir incomprendidos.

Pero así podemos sacar provecho a lo que podemos aprender de los demás, lograremos transformar en beneficios esas limitaciones.

Lo primero en la comunicación es atreverse a hablar con los demás, perder el miedo a expresar nuestros sentimientos, experiencias, sensaciones; para eso, necesitamos ordenar nuestras ideas, de manera que sepamos qué vamos a decir y cómo queremos hacerlo.

Es importante que cuando escuchemos, lo escuchemos todo, con atención y hasta el final. También es importante que al comunicarnos no olvidemos:

Hablar de manera clara y sencilla

- Ver a los ojos de la otra persona y demostrarle que se quiere la comunicación con ella.
- Conciliar lo que expresamos con nuestros gestos, con lo que decimos con palabras.
- Escuchar con todos nuestros sentidos.
- No juzgar ni afectar la comunicación de otros, mediante la burla o la ridiculización.
- No tratar de demostrar lo que no se es o no se sabe.

Relaciones interpersonales en el entorno social

En una sociedad cada vez más cambiante, acelerada y despersonalizada, el encuentro con el otro y, por extensión, el encuentro de uno mismo a través del otro no es tarea fácil. Sin embargo, esta dimensión interpersonal es un factor común en los múltiples modelos de madurez

psicológica propuestos por diferentes autores. Carpenter, desde su modelo de Competencia Relacional, hace alusión a la sensibilidad emocional y la empatía; Smith destaca la importancia de la capacidad de relación estrecha con otros; Allport establece como criterios de madurez personal la relación emocional con otras personas, auto objetivación, conocimiento de sí mismo y sentido del humor, entre otros; y Heath, desde una perspectiva dimensional evolutiva, hace referencia al alocentrismo como una de las características fundamentales.

“Las personas se comunican porque esa comunicación es totalmente necesaria para su bienestar psicológico. La comunicación no es sólo una necesidad humana sino el medio de satisfacer otras muchas. La capacidad de comunicación interpersonal, no debe medirse exclusivamente por el grado en que la conducta comunitaria ayuda a satisfacer las propias necesidades, sino también por el grado en que facilite a los otros la satisfacción de las suyas”.

Las relaciones interpersonales constituyen, pues, un aspecto básico en nuestras vidas, funcionando no sólo como un medio para alcanzar determinados objetivos sino como un fin en sí mismo (Monjas 1999). Por tanto, la primera conclusión a la que podemos llegar es que la promoción de las relaciones interpersonales no es una tarea optativa o que pueda dejarse al azar.

Desde el campo psicoeducativo estamos viviendo un interés creciente por la llamada educación emocional. Autores como Gardner (1995) a través de las Inteligencias Múltiples y, más recientemente, Goleman (1996) con su concepto de Inteligencia Emocional, han inclinado sensiblemente la balanza ante los aspectos emocionales del individuo. La extensa obra de estos y otros autores (Pelechano 1984, Mayer, Caruso y Salovey 1999) afirman con rotundidad que el éxito personal ya no depende tanto de nivel de inteligencia lógico-matemática como de las habilidades que el sujeto tenga para manejar contextos interpersonales.

Si esto es así, y parece serlo a la luz de los datos tanto empíricos como fenomenológicos, la consecuencia es clara: hemos de educar a las futuras generaciones en habilidades como la empatía, la resolución de conflictos interpersonales, el manejo de sus sentimientos y emociones, el control de la ansiedad, la toma de perspectiva y estrategias comunicativas, ya que les estaremos preparando para el éxito, entendido éste como un elemento que contribuye a una mayor calidad de vida.

Según Bisquerra (1999) la educación emocional tiene como objetivo último potenciar el bienestar social y personal, a través de un proceso educativo continuo y permanente que aúne el crecimiento emocional y el cognitivo, porque ambos son necesarios para el desarrollo de la personalidad integral.

De acuerdo con este autor, la educación emocional facilita actitudes positivas ante la vida, permite el desarrollo de habilidades sociales, estimula la empatía, favorece actitudes y valores para afrontar conflictos, fracasos y frustraciones y, en definitiva, ayuda a saber estar, colaborar y generar climas de bienestar social.

2.1.7. Aprendizaje en el aula: relaciones interpersonales

La educación es un proceso de relación, ya que implica la transmisión de conocimientos y de valores entre las personas, por ello el tema de las relaciones interpersonales en la escuela ha sido uno de los que ha ocupado mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, ya que los resultados dependerán de estas relaciones y de las características de la interacción entre quien enseña y quien aprende.

La bondad o no de las relaciones interpersonales en la educación depende de muchos factores que podemos aglutinar en tres grandes variables: el contexto en el que se desarrollan, la conducta relacional de los participantes y la diferente concepción que en cada etapa se ha tenido de la educación.

El aula como contexto de aprendizaje

El aula es el contexto donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, es un escenario interactivo en el que el maestro y alumno ejercen su actividad, teniendo como objetivo los mismos fines y la dinámica social que se produce en el aula como resultado de la interacción origina una serie de características determinantes del aprendizaje que depende de la estructura de participación, fundamentalmente del alumno y de la estructura académica y su organización.

Maestros y alumnos se ven inmersos en un rico contexto psicológico y social, del que los participantes, los fines que se proponen y el modo en el que se interpretan la situación interactiva que se produce, deriva de la relación entre los factores físicos, sociales y psicológicos que están presentes.

Así pues, el aprendizaje en el aula se configura como un proceso intrínsecamente mediado y al mismo tiempo constructivo, cultural y comunicativo, resultado de un entramado de relaciones y pautas de interacción personal que por ello permite la configuración de un espacio comunicativo ajustado a una serie de reglas que facilitan la comunicación la consecución de los objetivos.

La enseñanza se entenderá como el conjunto de actividades en las que maestros y alumnos comparten parcelas cada vez más amplias de conocimientos respecto a los contenidos del currículo; si ambos interlocutores no llegan a establecer en el aula un sistema conceptual y terminológico, no será posible la comunicación y como consecuencia tampoco el aprendizaje. Esto se llama interactividad, que se define como la articulación de las actuaciones del profesor y de los alumnos que tienen lugar en el marco real de la enseñanza y giran en torno a una tarea o un contenido de aprendizaje determinado.

La conducta del profesor eficaz en el aula

El profesor es el encargado más directo e inmediato de apoyar promover el aprendizaje de los alumnos. Desde los primeros pasos de la psicología de la educación se han dado distintos puntos de vista sobre cómo debe actuar el educador en el aula, así, unas veces se le ha considerado como el encargado de repartir o suministrar conocimientos, mientras que actualmente se le ve, sobre todo, como un mediador en la construcción de significados que el aprendiz debe llevar a cabo.

Se considera competente y eficaz al profesor que consigue que sus alumnos alcancen los objetivos educativos, aunque esta eficacia depende del marco conceptual en el que nos situemos.

Paradigmas explicativos de la eficacia docente

Paradigma presagio-producto

Al principio, la eficacia educativa se hacía depender de los rasgos de personalidad que caracterizan a un buen profesor, obtenidos de las valoraciones y estimaciones intuitivas hechas por alumnos y expertos y se investigaba sobre cuáles son las características ideales: la capacidad de autocontrol, la aptitud pedagógica, el interés por la materia y los alumnos, la cooperación, la atracción, la estabilidad emocional, el liderazgo, la atracción e incluso la apariencia física. Todos estos rasgos se agrupan en torno a dos polos: el afectivo-emocional y el intelectual-directivo en un contexto de enseñanza tradicional, pero no se demostró que los profesores que poseen estas cualidades referidas sean más eficaces. Este primer referente de la eficacia docente se conoce como paradigma predicción-producto, pues conociendo previamente las características de la personalidad del profesor, podemos predecir o presagiar el grado de rendimiento de los alumnos. Se trata de un modelo que no tiene en cuenta la interacción profesor- alumno ni la influencia del contexto en el que se desarrolla la actividad docente.

Paradigma de los métodos de enseñanza

En un segundo estadio se puso a los métodos de enseñanza y se vio que mediante la utilización de un método u otro podrían obtenerse resultados diferentes y la cuestión se centraba en definir y comprobar el método más eficaz.

Pronto se vio que ningún método es universalmente valido por sí mismo, sino que otros factores que atañen al alumno, al maestro o al contexto educativo intervienen influyendo positiva o negativamente en la eficacia de cualquier método.

Paradigma proceso-producto

Este paradigma surge del análisis de la relación entre la conducta docente del profesor y el resultado o producto final obtenido, es decir el rendimiento de los alumnos. Los estudios llevados a cabo no se habían desarrollado suficientemente hasta los años 50 y 60 en los que el interés se centró en identificar patrones estables de comportamiento llamados estilos de enseñanza o dimensiones del clima del aula y fue entonces cuando la investigación proceso-producto se generalizó. De modo que la situación va a cambiar a partir de ahora con autores como Dunkin y Biddle, Flanders, Bennett...que se dan cuenta de que el conocimiento de las conductas que proporcionan mejores resultados académicos permite elaborar programas de modificación de esas conductas y adecuarlas así a las exigencias educativas. Esto requiere un conocimiento más profundo de la interacción profesor- alumno y de lo que ocurre en las aulas, mediante procedimientos de observación sistemática.

Los autores mencionados describen como conductas del profesor más eficaces para el proceso educativo las siguientes:

- Comienzo de la clase refiriéndose y analizando los requisitos necesarios para el aprendizaje;
- Planteamientos de objetivos;
- Exposición de los conocimientos de forma clara y ajustada al ritmo de los alumnos;
- Prestar ayuda al alumno para la comprensión de los contenidos;
- Flexibilidad en la utilización de diferentes métodos instruccionales;
- Revisión frecuente y sistemática del trabajo realizado por los alumnos;
- Establecimiento de un ritmo de trabajo adecuado a la capacidad de los alumnos;
- Los alumnos aprenden más en aquellas clases en las que el profesor conduce y supervisa su trabajo;
- El rendimiento es mayor cuando existe un cierto grado de repetición en la exposición de los contenidos;
- Debe darse a los estudiantes el tiempo suficiente para asimilar la nueva información;
- Las respuestas correctas deben ser reconocidas como tales;
- En las respuestas incorrectas, el profesor dará las claves;

Paradigma del pensamiento del profesor

En los paradigmas anteriormente descritos, la relación era unidireccional, la atención se centraba en el profesor, en sus rasgos, en sus métodos y todo ello derivaba hacia el rendimiento del alumno como

termino del proceso. Son paradigmas que tienen sus fundamentos en el conductismo. Sin embargo, la situación cambia cuando aparecen en escena los nuevos modelos de aprendizaje cognitivo, centrándose la atención más bien en el alumno. Ahora el profesor ya no es el hacedor, el constructor del aprendizaje, sino el diseñador de la situación propicia para que el alumno lo construya e interesa, por tanto, cómo planifica la clase, cómo elabora teorías implícitas, su capacidad de toma de decisiones y cuáles son sus valores, teorías y creencias que mediatizan toda su estrategia instruccional, ya que la actividad escolar sólo tiene sentido en relación con el contexto psicológico en el que el profesor planifica y decide.

2.1.8. Enseñanza tradicional y enseñanza progresista

Dewey, desarrolló una labor destacada en los comienzos de la psicología de la educación, iniciando un movimiento basado en el aprendizaje activo y la instrucción centrada en el alumno y que se conocerá como educación progresista, liberal, activa, abierta o escuela nueva. Utilizó la expresión “un organismo en un ambiente” con la que intentaba poner en manifiesto que no se puede estudiar el aprendizaje de forma abstracta, sino que debe ser analizado en el contexto en que se produce. Otra afirmación fue que el niño no es un recipiente vacío esperando a que se le llene de conocimientos, pues tanto el profesor como el alumno forman parte de un proceso que necesariamente ha de

ser interactivo, el proceso de enseñanza-aprendizaje y propuso una nueva metodología que abogaba por la enseñanza activa en la que el profesor actúa más bien como un orientador.

La enseñanza tradicional se basa en la autoridad académica y profesional del maestro que busca la transmisión de conocimientos, no tiene en cuenta la diversidad de los alumnos, el aprendizaje se hace depender del dominio por parte del profesor de la técnica de enseñanza más adecuada. El papel del alumno es recibir de forma pasiva y almacenar la información transmitida. La relación que se establece es de autoridad-sumisión y la comunicación que va en un solo sentido, del profesor al alumno. La enseñanza progresista en cambio, defiende la participación del alumno en su aprendizaje como proceso activo basado en el descubrimiento, mientras que el profesor desempeña el papel de guía, su intervención es menos directa y autoritaria, se caracteriza por la flexibilidad y la participación conjunta mediante la comunicación que va en diversos sentidos: profesor-alumno, alumno-profesor, alumno-alumno; se caracteriza asimismo, por ser una persona entregada, bien organizada, imaginativa y con capacidad de previsión. Por tanto podemos decir que la relación entre el profesor y el alumno es más cercana, más expresiva y se respeta la autonomía y la iniciativa de cada uno, aunque pronto se comenzara a recibir críticas por ser excesivamente blanda.

Estilos de enseñanza

Los estilos son métodos de conducta educativa que el maestro sigue de manera habitual en el ejercicio de su profesión; esto conlleva una forma particular de programar la materia, de organizar la clase y de relacionarse con los alumnos.

Los primeros estudios acerca de los estilos de enseñanza tienen mucho que ver con las tres formas de liderazgo ya clásicas de Lewin, Lippitt y White que vendrían a determinar los distintos grados de control que dimana de cada una de ellas, y consecuentemente, las características de las relaciones que pueden establecerse en la dinámica social de la clase.

Estos tres tipos de liderazgo son:

- El liberalismo o liderazgo de dejar hacer, caracterizado por una actitud completamente permisiva del profesor.
- El liderazgo autocrático, cuyos resultados son un control excesivo y riguroso que genera en los alumnos un alto grado de dependencia del profesor y competitividad y hostilidad entre ellos. No obstante, esta estructura produce resultados académicos cuantitativamente altos
- Liderazgo democrático o participativo, en el que los alumnos comparten entre sí y con el profesor la toma de decisiones y la organización del trabajo en el aula. Los resultados obtenidos no tienen por qué ser inferiores a los del estilo autocrático y son

cualitativamente diferentes, contribuyendo al desarrollo moral y social del sujeto y no sólo al desarrollo cognitivo.

La diferencia entre el estilo autocrático y el democrático no está en la productividad sino en el tipo de relaciones interpersonales derivadas de uno u otro. Por otra parte, hay que tener en cuenta las características de personalidad del alumno, pues los más dependientes reaccionan favorablemente a las técnicas de dirección y con falta de iniciativa ante las técnicas permisivas.

Modelo de Flanders

Lo más significativo acerca de los estilos de enseñanza está marcado por los trabajos de Flanders referidos a la interacción, iniciados a mediados de los cincuenta del pasado siglo. El autor propone dos nuevos estilos: el directo y el indirecto, centrados en el análisis de la interacción profesor –alumno y en la eficacia del docente. El estilo directo se corresponde con el autocrático o dominante, es un estilo centrado en el profesor que en este caso se caracteriza por el recurso a la autoridad, en cambio en el indirecto el profesor tiene una mentalidad abierta, establece empatía y tiene un contacto afectivo con el grupo.

Modelo de Bennet

Bennet comienza su actividad investigadora enfocada a determinar cuál de los dos estilos, tradicional o progresista, produce efectos cognitivos

y afectivos más favorables y la conclusión a la que llega es que el debate entre enseñanza tradicional y progresista no tiene razón de ser siempre que se plantee de manera excluyente porque ninguna de las dos refleja por sí sola lo que sucede en la realidad educativa.

Explica que unos profesores y otros proceden de acuerdo con lo que él llama estilo mixto con mayor o menor grado de participación del estilo liberal o del estilo formal y de acuerdo con ello, distribuye los métodos de enseñanza a lo largo de un continuo de tipos o categorías, cuyos extremos coincidirían con el estilo liberal puro y con el estilo formal puro, que pueden describirse del modo siguiente:

- Se permite al alumno elegir su trabajo y sentarse donde quiera, no se recurre a exámenes ni deberes y se opta por una motivación intrínseca.
- El control sigue siendo bajo, se permite movimiento y la conversación, libre elección de asiento, pocos exámenes y pocas calificaciones.
- Sube el grado de control y se recurre más a exámenes.
- Se permite al alumno elegir su trabajo individual o de grupo, las calificaciones son más frecuentes.
- Se trabaja en grupo libremente elegido. Se recurre a exámenes más frecuentemente.
- Separación de asignaturas, se trabaja en grupo, el control es suave.
- Trabajo individual, control más estricto, se castigan las faltas

- El profesor organiza el trabajo de forma individual, la libertad de movimiento la conversación está limitada.
- El control es alto, no se permite el movimiento y la conversación y para hacerlo hay que pedir permiso al profesor.
- El profesor imparte la lección de forma magistral, organiza grupos y premiará o castigará por las notas.
- Se pone énfasis en la separación de materias y se impone el trabajo en clase y se castiga a los desobedientes.
- Se distribuye la materia de forma rígida por las lecciones en cada asignatura. Se opta por la motivación extrínseca y los refuerzos materiales.

Interacción profesor alumno

Se entiende la interacción educativa en palabras de Coll y Solé como “la situación en la que el profesor y alumno actúan simultánea y recíprocamente en un contexto determinado, en torno a una tarea o un contenido de aprendizaje con el fin de lograr unos objetivos definidos”.

Durante varias décadas, el estudio de la interacción estuvo orientado por la preocupación y necesidad de identificar las claves de la eficacia docente, que se hacía depender exclusivamente del comportamiento del maestro y de los métodos utilizados. Pero la adopción de la perspectiva cognitivista supuso un vuelco radical en la manera de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje; actualmente se interpreta más como

una actividad armónica entre profesores, actividades, contexto y aprendices que como una correa de transmisión a través de un monologo desde alguien que sabe a personas que no saben.

El educador ya no es el protagonista, pero su intervención sigue siendo clave y no puede quedar relegada a un segundo plano, puesto que maestro y alumno han de construir conjuntamente realizando cada uno su función propia.

Planteamiento de Vigotsky

Podemos decir que Vigotsky representa hoy en día el modelo más destacado desarrollo de la interacción en el campo de la enseñanza entendida como un proceso de construcción social entre el profesor, los alumnos y los contenidos de aprendizaje y llevada a cabo mediante el lenguaje cualquier sistema de comunicación que permita crear un contexto común de entendimiento y términos de referencia compartidos como base para que surja una intención y el discurrir de forma conjunta hacia los mismos objetivos.

Para Vigotsky, los individuos no construyen en solitario, sino al lado de otras personas que han construido antes porque todos los procesos psicológicos superiores son producto del contexto social e histórico que nos toca vivir. De esta forma lo que hace el sujeto es reconstruir en su interior los significados construidos ya en el plano cultural mediante un

proceso que Vigotsky define como internalización o interiorización: transformaciones de una interpretación social o interpersonal de los procesos cognitivos mediante el lenguaje o la comunicación con los demás en una interpretación intrapersonal o psicológica mediante el lenguaje interno.

El autor destaca también el concepto de mediador como el hecho central de su psicología. Los mediadores sociales son las personas de mayor experiencia u otros instrumentos, fundamentalmente el lenguaje, por ello será el papel del profesor como mediador quien propicie la conexión de los dos niveles del alumno: el nivel individual y el nivel social.

Relaciones interpersonales profesor–alumno (el proceso de andamiaje)

Según Vigotski la única forma eficaz de enseñar es la que va un poco por delante del desarrollo y lo dirige, ya que sin este adelanto la enseñanza no sería suficiente para las necesidades de los alumnos.

Este desarrollo lo situaríamos a nivel del desarrollo real y del desarrollo potencial, la finalidad sería llegar a un sistema de conocimientos compartidos en el que el alumno adquiere los conocimientos del maestro.

La construcción de esta nueva situación es tarea del alumno y del maestro como mediador a quien compete regular el proceso y establecer las estrategias que más adelante servirán como andamiaje para el desarrollo progresivo del aprendizaje de los alumnos.

Para vigotski el aprendizaje se produce en un escenario de interacción social privilegiado que es la escuela, en la cual tiene lugar el proceso del andamiaje que antes hemos citado.

Este concepto del andamiaje fue introducido por Bruner y nos sirve para explicar cómo ejerce la influencia activa del profesor en la zona del desarrollo próximo del alumno, con esta idea se quiere poner de manifiesto la necesidad de apoyo que el educador presta al aprendiz y el carácter transitorio de los mismos, ya que estos apoyos se deben ir retirando de forma progresiva a medida que el alumno va alcanzando cuotas de autonomía y de control en el aprendizaje, así las relaciones interpersonales en ocasiones pueden servir para el desarrollo de uno mismo, como es el caso del profesor – alumno en la escuela.

Por otra parte, no debemos olvidar que el proceso del andamiaje requiere la variación constante, tanto cualitativa como cuantitativa, de las formas de ayuda que el profesor ofrece a los alumnos dependiendo de las necesidades que estos vayan teniendo.

La finalidad del proceso de andamiaje es aumentar los recursos cognitivos de quien recibe la ayuda y dirigirle hacia la consecución total del control total de la situación, este control en un principio está en manos del profesor el cual lo ira pasando a manos del alumno de forma gradual.

Interacción, expectativas y rendimiento académico

Las relaciones interpersonales y la forma que tengamos de tratar a las personas que nos rodean puede ser determinante para su conducta futura e incluso condicionar los actos de las personas con las que nos relacionamos.

Como ejemplo de esto podemos citar el caso de un experimento realizado en un colegio, el experimento se basaba en aplicar a los alumnos de primaria de ese colegio una serie de pruebas y simular haber identificado entre los alumnos un pequeño grupo de “desarrollo acelerado”; Esto lo dan a conocer los profesores que aceptan los resultados aunque no existan y se les dice que observaran una mejora en estos alumnos durante el curso.

Al final del año escolar los resultados confirman lo previsto, las notas habían mejorado y estos alumnos eran percibidos por sus profesores de forma más positiva, la conclusión que obtenemos de esto es que las

expectativas del profesor aun no teniendo base real modifican positiva o negativamente la conducta de los alumnos.

El concepto que tienen profesor y alumno entre sí, es decir, la idea que tiene el uno del otro, es un elemento condicionante y determinante del proceso educativo, la opinión que los alumnos tienen de los profesores, lo que piensen de ellos tiene repercusión en su forma de enseñar, y viceversa, la idea que los profesores tienen de los alumnos condiciona el propio aprendizaje de estos.

El concepto de expectativa encuentra su sentido en el marco de la interacción educativa, podemos hablar de “profecía de autocumplimiento” para referirnos a cuando alguien profetiza algo acerca de la conducta de otra persona y consigue modificar su conducta para que se cumplan sus expectativas.

En el caso del educador y el educando las relaciones son muy intensas y frecuentes, de modo que desde el primer encuentro surge una percepción y una manera de verse que después se ira matizando por vías de aceptación o rechazo.

Tenemos que tener en cuenta que tanto las expectativas como las formas en que nos comunicamos no son intencionales, se transmiten generalmente en virtud del sistema de comunicación no verbal como la

expresión facial, el tono de voz, el contacto ocular, el lenguaje corporal

En la formación de expectativas juega un papel muy importante la información recibida así como el aspecto físico o la primera impresión que luego ira cediendo importancia a rasgos de mayor entidad como los cognitivos, los académicos, los afectivos, etc.

Otros elementos de menor interés a tener en cuenta son la clase social , y el estatus socioeconómico que en ocasiones favorecen o dificultan la interacción entre las diferentes personas; La conducta del estudiante también será un factor a tener en cuenta, así como el temperamento, pudiendo deducir con estos que los estudiantes que se muestran más simpáticos y se adaptan fácilmente son valorados por encima de sus posibilidades reales; El origen étnico, sobre todo si es de otra cultura muy diferente, también es un factor que puede influir en las expectativas ya que los códigos de comunicación no son los mismos para todos y por ultimo tenemos que tener en cuenta los antecedentes familiares, relacionados con la clase social y el origen étnico. Todos estos patrones determinaran el trato profesor – alumno en la escuela.

Los autores Good y Bronphy nos presentan un estudio con los comportamientos más habituales que describen la dinámica de la comunicación de expectativas, por ejemplo, el profesor procederá de la siguiente manera con los alumnos sobre lo que tienen bajas expectativas:

- Esperará menos tiempo a que el alumno de una respuesta
- Dará la solución el mismo o preguntará a otro alumno antes de ofrecer claves de ayuda
- Aceptará las respuestas inapropiadas mostrando así la ignorancia del alumno
- Criticará frecuentemente los fracasos impidiendo de esta manera la iniciativa
- Los éxitos serán más ignorados y frecuentemente reforzados
- No habrá retroalimentación positiva ante las respuestas correctas
- Le prestará menor atención y apoyo
- Le preguntará pocas veces
- Le asignará un asiento más alejado y evitará su proximidad física
- Se rebajan los niveles de exigencia y se les pedirá menos colaboración
- Ante la duda se bajarán las puntuaciones
- Se les responderá de forma breve y sin acompañar las respuestas de manifestaciones afectivas ni cariñosas
- Le dará menos explicaciones y sus ideas las tendrá menos en cuenta
- Le mostrará piedad y lastima ante el fracaso que atribuirá a la falta de capacidad

Por otra parte podemos ver el contraste que existe en el comportamiento del profesor con altas expectativas:

- Esperará más tiempo la respuesta adecuada
- Replanteara la pregunta si es preciso dando indicios o pistas que le lleven a la solución adecuada
- Reforzará mediante la alabanza las respuestas correctas
- Minimizará los fracasos siendo menos crítico y así incentivará la iniciativa del alumno
- Resaltará los éxitos aunque sean escasos
- Animará con gestos y palabras los aciertos aportando seguridad
- Atenderá a sus preguntas y frecuentemente les buscará con la mirada
- Recurrirá a ellos confiando en que puedan resolver problemas que otros alumnos no han podido
- No rehúye su proximidad y frecuentemente habla con ellos
- Supervisa sus actividades menos veces dando por supuestas que están bien hechas
- Le dará mayor apoyo académico y manifestación de amistad
- Se sentirá orgulloso de que se confirme sus expectativas positivas
- Los percibe como más parecidos a él por lo que tenderá a sobre valorar su conducta.
- Mostrará enfado ante su fracaso porque cree que es falta de esfuerzo y no de capacidad.

En resumen, el trato que un maestro da a cada tipo de alumno y que espera de él dependerá de su nivel de aspiración, de su autoconcepto y

de su motivación para el aprendizaje; Ante tratamientos educativos diferentes los alumnos también reaccionan de forma diferente en cuanto al esfuerzo, la participación, la constancia, la cooperación, la atención... De ahí la importancia de que el profesor se vaya forjando unas expectativas coherentes y acorde con la realidad de cada alumno.

Interacción entre iguales

Hasta ahora hemos podido ver los cambios que se han ido produciendo en los sistemas educativos y su evolución desde una enseñanza más tradicional a una enseñanza más progresista; Estas evoluciones comienzan por tener en cuenta las relaciones profesor – alumno tomándose estas como la única fuente de aprendizaje, pero cada vez mas hoy en día se van teniendo en cuenta las relaciones entre compañeros y la actividad del aprendizaje cooperativo como factor determinante del propio aprendizaje.

La interacción entre iguales se ha convertido en uno de los puntos básicos de la psicología instruccional y en el mecanismo social útil para la adquisición y desarrollo de las habilidades sociales de la superación del egocentrismo, del control de la agresividad, de la adaptación a las normas establecidas, del rendimiento escolar, etc.

Se entiende por interacción entre iguales la serie de procesos que ocurren entre dos o más sujetos de similares características evolutivas,

cognitivas, sociales... dispuestos a aprender conjuntamente mediante el intercambio de información, conductas, sentimientos, habilidades motrices y sociales o cualquier otra actividad relacionada con el aprendizaje.

Las relaciones familiares serán el soporte psicológico del proceso de socialización posterior y por eso resultaran decisivas para la posterior vida del sujeto, la naturaleza de las relaciones familiares es la responsable de una mayor o menor competencia social en las relaciones futuras con los compañeros.

La etapa inicial tiene una influencia decisiva de la socialización posterior, primero en los años escolares y después en la vida adulta. Los niños muestran una gran sensibilidad en la intervención de sus iguales y buscan sobre todo ser aceptados, por eso el rechazo sistemático generara con toda seguridad aislamiento social con consecuencias muy graves para la estructuración de la personalidad del sujeto y su comunicación con los demás.

Podemos ver algunos de los efectos positivos que el grupo ejerce sobre cada uno de sus componentes a nivel de interacción entre iguales:

- El grupo aprende a cooperar , discutir objetivos , intercambiar ideas y negociar proyectos

- La acción del grupo contribuye al autoconocimiento, a la construcción del autoconcepto y la propia identidad, a la mejora de la autoestima y a la definición del rol social
- La participación en el grupo facilita la experiencia emocional y social
- El grupo tiene un efecto regulador de la conducta por que exige adecuarse a unas normas y criterios comunes y controlar los impulsos socialmente no aceptados
- En el grupo se encuentra apoyo y autonomía emocional para la independencia del alumno
- La participación en el grupo despierta el deseo de ser competente y eficaz y estimula el esfuerzo para conseguirlo mejorando así el rendimiento escolar.
- La interacción con iguales contribuye a la construcción del conocimiento social, a la superación del egocentrismo, a aumentar la capacidad de comunicación y a la adquisición de habilidades sociales
- La dinámica de grupo supone una continua evaluación por parte de los componentes y esto obliga a un mayor interés y esfuerzo en el trabajo
- El grupo la probabilidad individual de éxito es mayor, pues el trabajo tiende a realizarse al nivel de los más capaces

- Cuando la realización de la tarea requiere distintos tipos de destrezas es posible que los miembros del grupo se complementen obteniendo así una mayor efectividad
- En las interacciones entre iguales se desarrollan posibilidades de solución de problemas que los sujetos por sí mismo individualmente no alcanzan

Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje escolar está muy condicionado por las características del grupo y la dinámica de las relaciones que surgen en su seno, existen diferentes efectos interesantes que surgen de la cooperación con los compañeros y que suponen una influencia decisiva en el rendimiento académico, podemos destacar tres tipos de vínculos sociales en la situación educativa:

Se da la relación de cooperación cuando los objetivos de uno dependen y están relacionados de tal manera con los objetivos de los demás que el individuo solo podrá alcanzarlos si los compañeros alcanzan también los suyos, cada uno debe procurar no solo conseguir sus fines sino que los demás también los consigan.

La relación de competición es aquella situación social en la que los objetivos no pueden ser compartidos, solo se pueden conseguir si los demás no los consiguen, en este caso la interacción con los otros no es

interactiva sino de lucha y es individuo trabaja el solo por la consecución de su fin.

Otro tipo de situación es en la que no hay ningún tipo de relación social, pues los objetivos no son comunes y cada uno puede alcanzarlos con independencia de que los demás los alcancen también o no, no se da relación de cooperación y de competición.

Cuando se investiga sobre la aplicación del aprendizaje cooperativo en el aula resaltando el valor educativo de la relación entre alumnos; La práctica del aprendizaje cooperativo se refiere a que un grupo de alumnos trabajan juntos en tareas académicas de forma cooperativa, para ello tiene que existir un grado de igualdad, aunque también puede estar basado en un grado de interdependencia positiva dentro del grupo.

Por todo esto podemos decir que el cambio de conocimientos de un sujeto a otro es la consecuencia de la interacción entre sujetos en la acción educativa que requiere aunar esfuerzos, esto explica la existencia de una tarea y un conocimiento grupal, una responsabilidad individual, una igualdad de oportunidades para el éxito y la existencia de habilidades sociales para el grupo.

La eficacia del aprendizaje cooperativo podemos verla desde dos planos, uno referido al de la conducta social motivacional del alumno y

otro es de naturaleza cognitiva y se refiere al rendimiento académico, el caso es que el aprendizaje cooperativo es muy favorable para mejorar las relaciones sociales, contribuye al desarrollo de la responsabilidad personal, genera relaciones sociales, crea entusiasmo por las tareas escolares, y mayor autoestima.

Dos de los mayores representantes de estas ideas son Vigotsky y Piaget y sus planteamientos de la "psicología social genética" y "el modelo de la psicología dialéctica".

Para Piaget el desarrollo cognitivo supone una construcción personal en interacción con el medio material; Para Vigotsky el desarrollo del individuo no puede darse sin el medio social, que es el factor determinante. Podemos encontrar una gran diferencia en los modos de pensar de estos autores y la encontramos sobre todo en la forma de ver las relaciones de cooperación, para Piaget hay igualdad entre los interlocutores de la relación, y para Vigotsky siempre hay un compañero más capaz que otros.

Según Piaget la inteligencia y el conocimiento son actividades intelectuales que resultan de la interacción del sujeto con el ambiente, el entorno físico y el mundo social juegan papeles de lo más importantes en el desarrollo a través de la discusión entre iguales, a la hora de estudiar las relaciones adulto – niño, sobre todo en el caso de profesor-

alumno , Piaget propone que la postura del profesor no se de dominio – sumisión y así buscar también en este tipo de relaciones una igualdad en las posiciones para lograr un buen nivel de interacción y de negociación recíproca a través del entendimiento .

Piaget explica el desarrollo intelectual del niño y los esquemas cognitivos cuyo progreso asocia al progreso en la socialización del niño y a su cooperación con los demás en la medida que va superando el egocentrismo y se hace capaz de aceptar puntos de vista diferentes; En cuanto al tema de la interacción entre iguales el conflicto de la interacción social para los seguidores de Piaget, conocido como conflicto sociocognitivo surge cuando el niño se relaciona con varios compañeros con puntos de vista diferentes, para esto es adecuado fomentar la diferencia de opinión entre compañeros en el aula para mejorar las habilidades cognitivas , las habilidades sociales, explicar opiniones, o incluso llegar a cambiar puntos de vista.

Para Vigotsky el individuo es un ser social resultante de interacciones dadas a lo largo de su vida, parte muy importante de estas en la etapa escolar, por lo que las relaciones profesor –alumno y alumno- alumno son condicionantes para la educación; Vigotsky creía que el modelo más eficaz para la construcción del conocimiento era el que permitía al niño resolver conjuntamente las tareas con la mediación de una persona más capaz que en ocasiones puede ser un compañero más experto ya

que también los niños pueden colaborar juntos en la búsqueda del conocimiento.

El objetivo de todo esto, según Vigotsky es que el niño personalice e internalice las estrategias practicadas en el grupo, las intervenciones del maestro y los alumnos se deben llevar a cabo con si se tratase de un dialogo común, el maestro deberá tratar que todos los alumnos actúen de forma rotativa haciendo participar a todos y consiguiendo que se retroalimenten a ellos mismo, y al final todos alcanzaran la competencia necesaria para actuar de forma autónoma y autorregulada.

2.2. Hipótesis de la investigación

2.2.1. Hipótesis General (Hi)

Hi: La aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. 2017.

2.2.2. Hipótesis Nula (Ho)

La aplicación del juego dramático como estrategia no mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. 2017.

2.2.3. Hipótesis Específicas

La aplicación del juego dramático como estrategia mejora la convivencia en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.

La aplicación del juego dramático como estrategia mejora la comunicación en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.

La aplicación del juego dramático como estrategia mejora la actitud en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.

2.3. Variables

Variable independiente

Juego dramático

Variable dependiente

Relaciones internacionales

Dimensiones:

- ▲ Convivencia
- ▲ Comunicación
- ▲ Actitud

III. METODOLOGÍA

3.1 El tipo y el nivel de la investigación

Tipo de investigación

Es cuantitativo

Nivel de investigación

Es experimental

3.2 Diseño de investigación

De acuerdo a Leonor Buendía Eximan y otros en su texto: “Métodos de investigación psicopedagógica”, utilizamos el diseño preexperimental de tipo de diseño con un experimental equivalente a pre y post test, el cual presentamos en el siguiente cuadro:



Dónde:

GE = Grupo experimental

O₁ = Prueba de entrada (grupo experimental)

O₂ = Prueba de entrada (grupo experimental)

X = Aplicación del juego dramático

3.3 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por alumnos del nivel primaria de la I.E. Miguel Grau - Huánuco, que en su totalidad conforman 25 alumnos.

3.2.1. Muestra

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo y otros (2002) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” la muestra corresponde al muestreo no aleatorio o intencionado tomando para ello el criterio de dificultades en las relaciones interpersonales según la fundamentación anterior. Por ello la muestra equivale a 25 alumnos del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario.

CUADRO N° 01

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. MIGUEL GRAU SEMINARIO. HUÁNUCO. 2017.

AULA	ESTUDIANTES		
	SEXO		TOTAL
	F	M	
SEXTO GRADO DE PRIMARIA	15	10	25
TOTAL	15	10	25

FUENTE : Nómina de Matrícula 2017 del sexto grado de primaria.

ELABORACIÓN : La investigadora.

3.4 Definición y operacionalización de variables y los indicadores

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VI El juego dramático	Juegos dramáticos o teatrales, son la manera más sensata de abordar por primera vez el teatro. Los juegos teatrales se basan en la improvisación, en el descubrir, en poner a prueba la creatividad ante la inmediatez. Estos sirven para iniciar a actores y no actores al mundo teatral. Para ello se utiliza todo menos un texto dramático.	El proyecto de investigación se ha producido en base al esquema de investigación cuantitativa y en los procedimientos técnicos científicos.	Cognitivas Afectivas Lingüísticas	Conocer el entorno físico y social para relacionarse adecuadamente. Desarrollar la autonomía personal y el uso de los propios recursos expresivos: lingüísticos, gestuales, etc. Satisfacción al comprobar las posibilidades de la propia expresión: oral, mímica, gráfica.	Escala de litkert
V D Relaciones interpersonales	En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente. El proceso comunicativo está formado por la emisión de señales (sonidos, gestos, señas) con el objetivo de dar a conocer un mensaje.	Se aplicara el diseño experimental y los instrumentos para la recolección de datos y finalmente la sistematización	Convivencia Comunicación Actitud	No tiene contacto con los ojos, al hablar. No dialoga con sus alumnos. No levanta la voz. Muy permisivo. Manifiesta sus opiniones Respeto las opiniones de otros. Posee autoconfianza. Mira directamente a los ojos. Tono y modulación de la voz adecuada. Expresa sus sentimientos y emociones con libertad Su mirada es provocadora. Actitud de intimidación. Tono de voz provocador. Es rebelde. Impone sus opiniones e irrespeto la de los demás	

3.5 Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán son:

La técnica de la observación

Es una técnica de recolección de datos que consiste en percibir aspectos de la vida social y el modo de comportamiento de determinados sujetos. El instrumento que utilizamos será la guía de observación, que es un instrumento que permite validar la variable propuesta mediante el juicio de expertos. Asimismo para recolectar los datos se utilizarán la lista de cotejo mediante el cual se recogerán los datos de la muestra. Ambos instrumentos serán validados por profesionales de la materia.

La técnica del fichaje

Es una técnica que resulta como uno de los medios manuales más eficaces para seleccionar y almacenar la información de nuestro tema de investigación, los instrumentos utilizados son:

Fichas bibliográficas

Son fichas pequeñas, con descripciones formales de los libros y otros documentos escritos que se consultarán durante la investigación.

Fichas textuales

Que servirán para recoger textualmente la información que permitirá sistematizar las bases teóricas.

La fiabilidad y consistencia del instrumento de recolección de datos

Para la fiabilidad del instrumento se utilizó el alfa de Cronbach, para tener un análisis total de la prueba.

De lo cual se aplicó la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

K	15
$\sum V_i$	8,09
V_t	24,51

SECCIÓN 1	1,071
SECCIÓN 2	0,670
ABSOLUTO S2	0,670

α	0,718
----------------------------	-------

Se obtiene un Alfa de Cronbach de 0.718, por lo que se puede decir que la prueba alcanza una confiabilidad aceptable (Hernández, et al. 2006).

3.6 Plan de análisis

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales.. En la segunda etapa, se empleará estadística inferencial, realizando el análisis de la T student con el fin de aceptar la hipótesis general.

3.7. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL GRAU SEMINARIO, HUÁNUCO – 2017.

	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGÍA
PROBLEMA ¿De qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco - 2017?	a) OBJETIVO GENERAL <ul style="list-style-type: none"> Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. 2017. 	HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Hi: La aplicación del juego dramático como estrategia mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. 2017.	VARIABLE INDEPENDIENTE Aplicación del juego dramático.	VARIABLE INDEPENDIENTE Conocer el entorno físico y social para relacionarse adecuadamente. Desarrollar la autonomía personal y el uso de los propios recursos expresivos: lingüísticos, gestuales, etc. Satisfacción al comprobar las posibilidades de la propia expresión: oral, mímica, gráfica.	- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas - Tipo de Investigación: Aplicada - Nivel de investigación: Experimental - Diseño: <div style="text-align: center;">GE O₁ X O₂</div>
	b) OBJETIVOS ESPECÍFICOS <ul style="list-style-type: none"> Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora la convivencia en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora la comunicación en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. Determinar de qué manera la aplicación del juego dramático como estrategia mejora la actitud en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel 	HIPÓTESIS NULA (Ho) La aplicación del juego dramático como estrategia no mejora las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. 2017. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS La aplicación del juego dramático como estrategia mejora la convivencia en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco. La aplicación del juego dramático como estrategia mejora la comunicación en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.	VARIABLE DEPENDIENTE Relaciones Interpersonales Convivencia Comunicación Actitud VARIABLE INTERVINIENTE Edad. Nivel socioeconómico. Lectura y escritura.	VARIABLE DEPENDIENTE No tiene contacto con los ojos, al hablar. No dialoga con sus alumnos. No levanta la voz. Muy permisivo. Manifiesta sus opiniones Respetar las opiniones de otros. Posee autoconfianza. Mira directamente a los ojos. Tono y modulación de la voz adecuada. Expresa sus sentimientos y emociones con libertad Su mirada es provocadora. Actitud de intimidación. Tono de voz provocador. Es rebelde. Impone sus opiniones e irrespetar la de los demás	POBLACIÓN La población está constituida por alumnos del nivel primaria de la I.E. Miguel Grau Seminario - Huánuco, que en su totalidad conforman 25 alumnos. MUESTRA La muestra está constituida por 25 alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. Miguel Grau Seminario - Huánuco.

	Grau Seminario, Huánuco.	La aplicación del juego dramático como estrategia mejora la actitud en los alumnos del sexto grado de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.			
--	-----------------------------	--	--	--	--

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

En el análisis e interpretación de los datos se usó la Estadística Descriptiva e Inferencial.

TABLA N° 01

RESULTADOS DE LAS RELACIONES INTERNACIONALES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

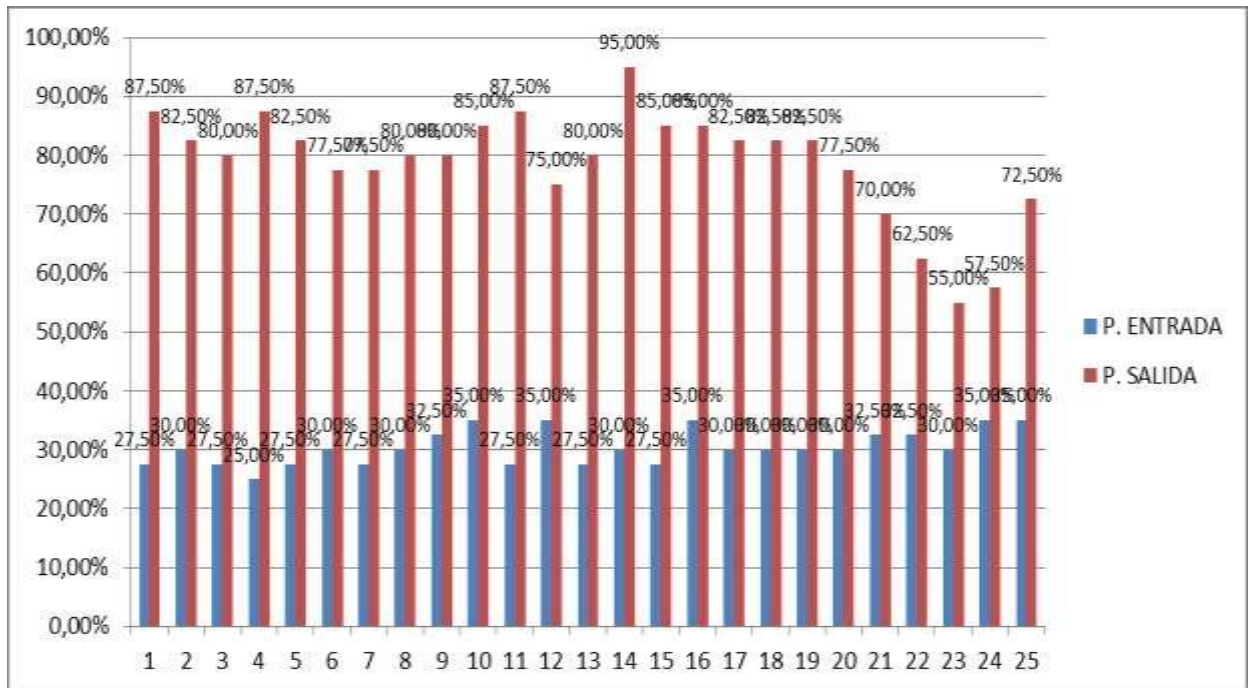
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	11	27,50%	35	87,50%	24	60%
2	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
3	11	27,50%	32	80,00%	21	53%
4	10	25,00%	35	87,50%	25	63%
5	11	27,50%	33	82,50%	22	55%
6	12	30,00%	31	77,50%	19	48%
7	11	27,50%	31	77,50%	20	50%
8	12	30,00%	32	80,00%	20	50%
9	13	32,50%	32	80,00%	19	48%
10	14	35,00%	34	85,00%	20	50%
11	11	27,50%	35	87,50%	24	60%
12	14	35,00%	30	75,00%	16	40%
13	11	27,50%	32	80,00%	21	53%
14	12	30,00%	38	95,00%	26	65%
15	11	27,50%	34	85,00%	23	58%
16	14	35,00%	34	85,00%	20	50%
17	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
18	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
19	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
20	12	30,00%	31	77,50%	19	48%
21	13	32,50%	28	70,00%	15	38%
22	13	32,50%	25	62,50%	12	30%
23	12	30,00%	22	55,00%	10	25%
24	14	35,00%	23	57,50%	9	23%
25	14	35,00%	29	72,50%	15	38%
PROMEDIO	12,16	30%	32	79%	19,36	48%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

RESULTADOS DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 01.

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. Las relaciones internacionales de los alumnos antes de aplicar el juego dramático tuvo un desarrollo en promedio de 30 % y luego de aplicar el juego dramático obtuvo el 82%.
2. Las relaciones interpersonales de los alumnos se desarrolló en un promedio de 52 %.

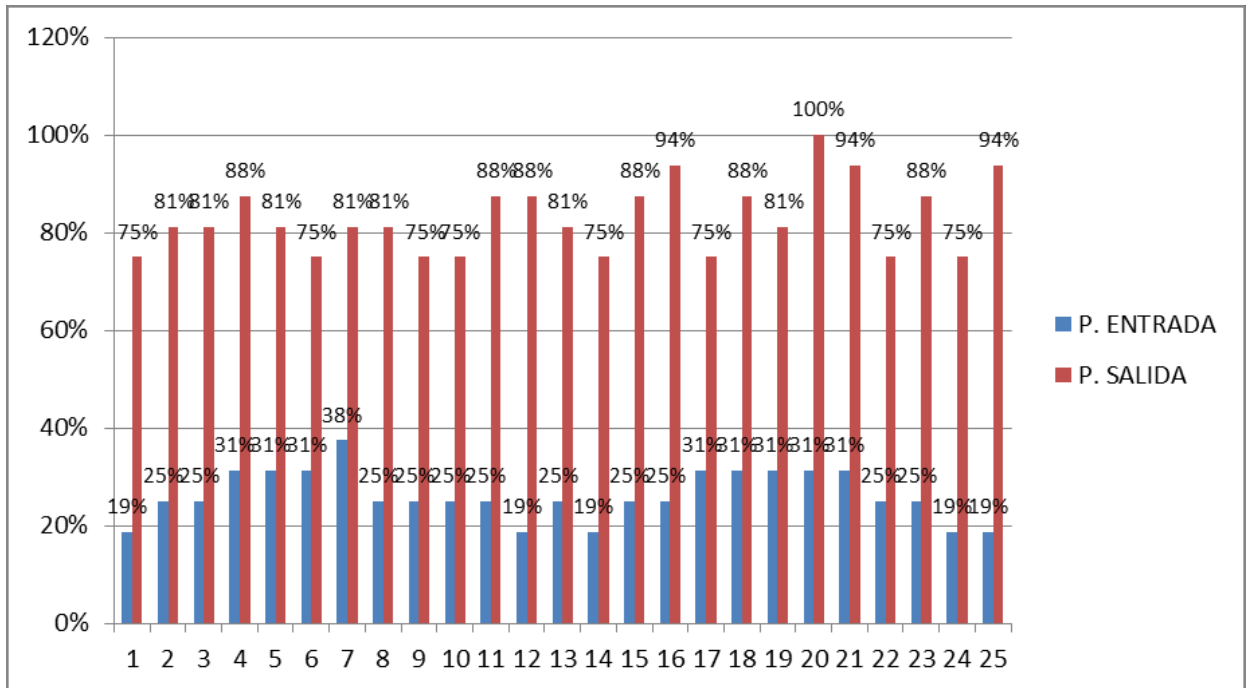
TABLA N° 02**RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN CONVIVENCIA SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**

ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
2	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
3	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
4	5	31.25%	14	87.50%	9	56.25%
5	5	31.25%	13	81.25%	8	50.00%
6	5	31.25%	12	75.00%	7	43.75%
7	6	37.50%	13	81.25%	7	43.75%
8	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
9	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
10	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
11	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
12	3	18.75%	14	87.50%	11	68.75%
13	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
14	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
15	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
16	4	25.00%	15	93.75%	11	68.75%
17	5	31.25%	12	75.00%	7	43.75%
18	5	31.25%	14	87.50%	9	56.25%
19	5	31.25%	13	81.25%	8	50.00%
20	5	31.25%	16	100.00%	11	68.75%
21	5	31.25%	15	93.75%	10	62.50%
22	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
23	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
24	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
25	3	18.75%	15	93.75%	12	75.00%
PROMEDIO	4.20	26.25%	13.28	83.00%	9.08	56.75%

Fuente: Guía de Observación.**Elaboración: Propia**

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN CONVIVENCIA SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 02.

Elaboración: Propia

ANÁLISIS:

En la TABLA 02 se observa que:

1. La dimensión convivencia de las relaciones interpersonales de los alumnos antes de aplicar el juego dramático tuvo un desarrollo en promedio de 26,25% y luego de aplicar el juego dramático obtuvo el 83%.
2. La dimensión convivencia de las relaciones interpersonales de los alumnos se desarrolló en un promedio de 56,75 %.

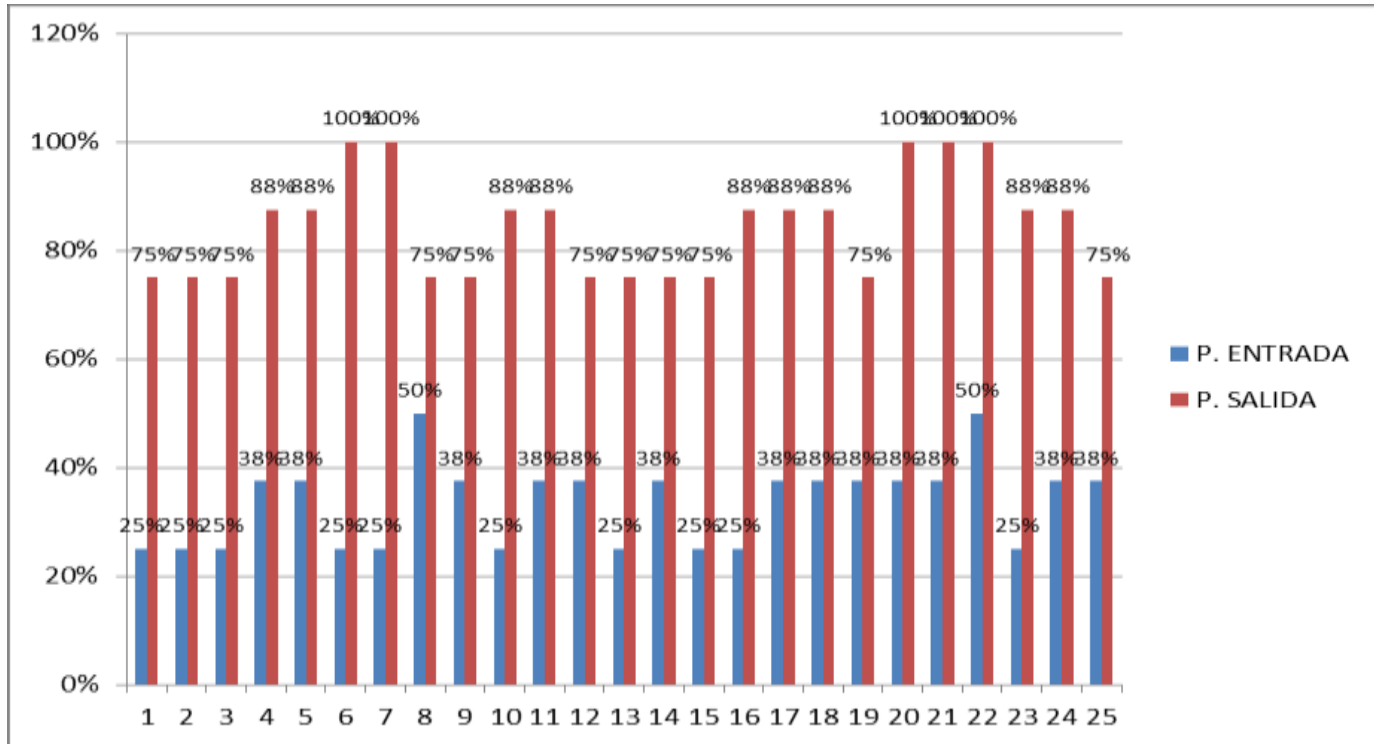
TABLA N° 03**RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN COMUNICACIÓN SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**

ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
2	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
3	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
4	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
5	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
6	2	25.00%	8	100.00%	6	75.00%
7	2	25.00%	8	100.00%	6	75.00%
8	4	50.00%	6	75.00%	2	25.00%
9	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
10	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
11	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
12	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
13	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
14	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
15	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
16	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
17	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
18	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
19	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
20	3	37.50%	8	100.00%	5	62.50%
21	3	37.50%	8	100.00%	5	62.50%
22	4	50.00%	8	100.00%	4	50.00%
23	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
24	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
25	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
PROMEDIO	2.68	33.50%	6.76	84.50%	4.08	51.00%

Fuente: Guía de Observación.**Elaboración: Propia**

GRÁFICO N° 03

RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN COMUNICACIÓN SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 03.

Elaboración: Propia

ANÁLISIS:

En la TABLA 03 se observa que:

1. La dimensión comunicación de las relaciones interpersonales de los alumnos antes de aplicar el juego dramático tuvo un desarrollo en promedio de 33,50 % y luego de aplicar el juego dramático obtuvo el 84,50%.
2. La dimensión comunicación de las relaciones interpersonales de los alumnos se desarrolló en un promedio de 51 %.

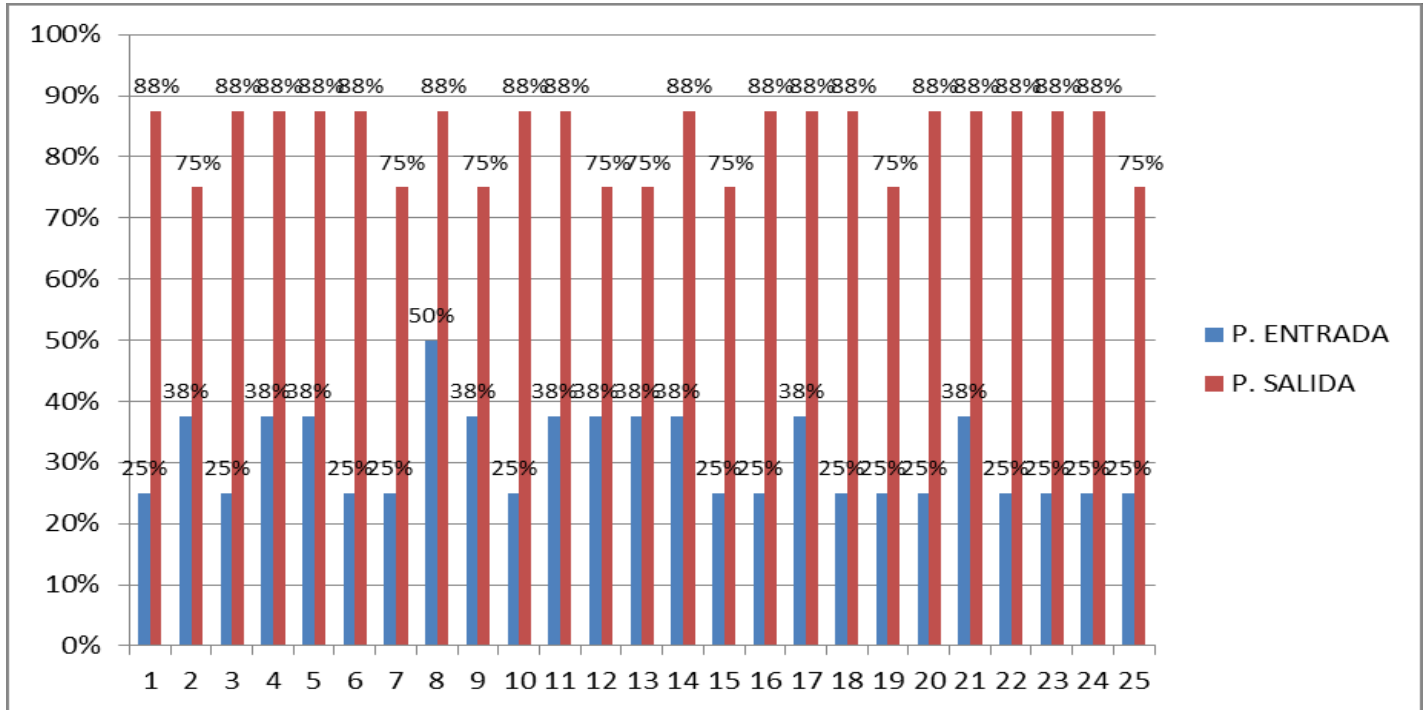
TABLA N° 04**RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN ACTITUD SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**

ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
2	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
3	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
4	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
5	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
6	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
7	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
8	4	50.00%	7	87.50%	3	37.50%
9	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
10	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
11	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
12	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
13	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
14	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
15	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
16	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
17	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
18	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
19	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
20	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
21	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
22	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
23	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
24	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
25	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
PROMEDIO	2.48	31.00%	6.68	83.50%	4.20	52.50%

Fuente: Guía de Observación.**Elaboración: Propia**

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN ACTITUD SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 04.

Elaboración: Propia

ANÁLISIS:

En la TABLA 04 se observa que:

1. La dimensión actitud de las relaciones interpersonales de los alumnos antes de aplicar el juego dramático tuvo un desarrollo en promedio de 31 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 83,50%.
2. La dimensión actitud de las relaciones interpersonales de los alumnos se desarrolló en un promedio de 52,50 %.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” para dos muestras suponiendo varianzas iguales y, también, los datos de la prueba de entrada y salida de la tabla N° 01.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0,304	0,788
Varianza	0,00086875	0,00875625
Observaciones	25	25
Coefficiente de correlación de Pearson	-0,40675976	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	24	
Estadístico t	22,2132894	
P(T<=t) una cola	8,1677E-18	
Valor crítico de t (una cola)	1,71088208	
P(T<=t) dos colas	1,6335E-17	
Valor crítico de t (dos colas)	2,06389856	

El valor calculado de “t” ($t = 22,213$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,6991$) con un nivel de confianza de 0,05 ($22,213 > 1,6991$). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

Se presenta las siguientes conclusiones:

1. El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento de las relaciones interpersonales de 52 %, tal como indica la tabla 1 y gráfico 1. Lo que quiere decir que antes de aplicar el juego dramático, las relaciones interpersonales en los alumnos, en promedio, era limitada (con una media de 30%) y después de aplicar el juego dramático, las relaciones interpersonales en los alumnos de la muestra alcanzó un resultado excelente (con una media de 82 %).
2. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos dramáticos desarrolló la dimensión de la convivencia creciendo en 56, 75 %, tal como indica la tabla 2 y gráfico 2. Esto quiere decir que antes de aplicar el juego dramático, la convivencia de los alumnos, en promedio, era limitada (con una media de 26, 25 %) y después de aplicar el juego dramático, la convivencia de los alumnos de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 83%).
3. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos dramáticos desarrolló la dimensión comunicación creciendo en 51%, tal como indica la Tabla 3 y gráfico 3. Esto quiere decir que antes de aplicar el juego dramático, desarrollo la comunicación de los alumnos, en promedio era limitada (con una media de 33,50%) y después de aplicar el juego dramático la dimensión comunicación de los alumnos de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 84,50%).

4. El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de los juegos dramáticos desarrolló la dimensión actitud creciendo en 52,50%, tal como indica la Tabla 4 y gráfico 4. Esto quiere decir que antes de aplicar el juego dramático, desarrollo de la actitud de los alumnos, en promedio era limitada (con una media de 31 %) y después de aplicar el juego dramático la dimensión actitud de los alumnos de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 83,50 %).

RECOMENDACIONES

1. A las Docentes de Educación Básica Regular que sigan estrategias de juego dramático como Recurso Didáctico; además buscar cursos de capacitación del uso de los mismos y así enriquecer los beneficios pedagógicos ya alcanzados; ya que las estrategias del juego dramático juegan un papel importante en la educación de los alumnos, porque orientan su imaginación hacia el mundo real y la expresión creativa, desarrollando las relaciones interpersonales, además de aumentar la atención y la observación
2. Es elemental la implementación de nuevos proyecto de aula y la ejecución de secuencias didácticas donde se logre un gran impacto en los alumnos y los docentes, donde se convierta en una herramienta fundamental para que los alumnos desarrollen no solo lo que está establecido sino diferentes áreas del conocimiento y a la vez un mecanismo esencial para que las docentes mejoren las prácticas educativas y en este caso las relaciones interpersonales.
3. Se recomienda a los docentes del nivel primaria de educación básica regular la aplicación del juego dramático para desarrollar y mejorar relaciones interpersonales de los alumnos y que esto refleje en sus desempeños académicos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- ALBORNOZ, M (2006), “*La gestión pedagógica del docente en la integración escuela y la comunidad*”.
- ARROYO, C. (2003) *La dramatización y la enseñanza del español como segunda lengua*, Madrid, Comunidad de Madrid. Barcelona: Editorial Herder.
- BARUDY, J. (1998). *El dolor invisible en la infancia*. Barcelona: Editorial Paidós.
- CERVERA, J. (1996) *La dramatización en la escuela*, Madrid, Bruño.
- EINES, J. (1980) *Teoría del juego dramático*, Madrid, Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación.
- HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C Y BAPTISTA, (1997) *Metodología de la investigación*. México, Mc Graw Hill. Cap. 8.
- PANEZ, R. (1989). *Bajo el Sol de la Infancia. Creencias y tradiciones en la crianza limeña*. Lima: CONCYTEC.
- REYMOND RIVIER, B. (1982). *El desarrollo social del niño y del adolescente*.
- SARA-LAFOSSE, V. (1997). *La socialización de los hijos según Estructura Familiar y Género*. En R. Reusche (Ed.). (1997). *Niñez, construyendo identidad*. Lima: Ediciones Libro Amigo.
- SCHUNK, D. (1997) *Teorías del Aprendizaje*. México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- TAMAYO Y TAMAYO, M., (1992). *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa. D.F., México.

ZAMUDIO, M. (1997). *Violencia y discriminación en la vida cotidiana*. En Reusche, R. (Ed.). (1997). *Niñez, construyendo identidad*. Lima: Ediciones Libro Amigo.

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ANEXO N° 01

GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

La siguiente guía de observación se aplicará para obtener información sobre las relaciones interpersonales de los alumnos del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco.

Valoración:

1. Nunca 2. Casi Nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

Indicadores	1	2	3	4	5
1. Da los buenos días y las buenas tardes al llegar a clase.					
2. Expresa cariño con abrazos y besos a sus compañeros					
3. Mira fijamente a sus compañeros cuando les hablan.					
4. Interactúa de manera activa con sus compañeros.					
5. ¿Se observa conductas de ansiedad, agresividad o desgano?					
6. Utiliza recursos lúdicos durante el desarrollo de sus actividades.					
7. Regaña o grita a sus compañeros cuando existen diferencias					
8. Utiliza técnicas de socialización como trabajos en equipos, debates, otros. Para lograr la comunicación con sus compañeros.					
9. Respetan las opiniones de sus compañeros de clase.					
10. Utiliza la empatía para motivar la investigación de sus compañeros.					
11. Trata con algunas preferencias a sus compañeros.					
12. Los alumnos se aíslan emocionalmente o se retraen en clase.					

13. Se pone en prácticas las normas del buen hablante y del buen oyente.					
14. Inicia y se despide con actitud cortés de sus compañeros.					
15. Los alumnos respetan las opiniones de sus compañeros, escuchando atentamente.					

CUANTO TE AMAS

OBJETIVOS: Identificar el concepto de persona que los participantes, tiene de sí mismos, precisando sus fortalezas, debilidades y competencias comunicativas y corporales para un diagnóstico inicial a trabajar.		MODULO: 1	
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
<p>Se realizará un performance donde se representará un conflicto verbal entre los animadores, para crear un clima de confusión e impacto, se espera que los participantes jueguen el papel de mediadores y puedan resolver la problemática que se presenta.</p> <p>Presentación Se formará un círculo con todos los participantes, cada uno de ellos pensará un deporte, secuencialmente deberá decir su nombre, representar corporalmente el deporte, y repitiendo el nombre y el accionar de su antecesor.</p> <p>Calentamiento: Los participantes caminarán por el espacio y cambiarán el ritmo corporal al escuchar el sonido de las palmas del animador, luego saltarán en un solo pie en todos los niveles y planos por todo el espacio, quedarán en posición de congelados cuando escuchen nuevamente las palmas. Se dividirán en dos grupos, los cuales adoptarán una posición corporal de ramas, estos grupos estarán enfrentados, ya que cada uno ocupará un extremo opuesto del espacio y competirán por llegar primero al extremo donde se encuentran sus competidores.</p>	<p>20 min</p> <p>20 min</p> <p>30 min</p>	<p>Música Computador</p>	<p>Desinhibición Trabajo en grupo Improvisación Actitud y disposición</p>
<p>ACTIVIDAD PRINCIPAL: Cuanto te amas: Se dividirá los participantes en tres grupos, que deberán pasar por tres nichos, distribuidos en el espacio. En el primer nicho, escribirán en una hoja cualidades físicas que consideren que tienen, luego intercambiarán la hoja con sus compañeros de nicho, para que se haga una valoración física mutua, que se comparará con la primera. Cada uno de los jugadores tomará una cualidad física que le haya reconocido sus compañeros y a partir de esto formarán una escultura, involucrando cada una de las partes de su cuerpo que fue elogiada. En segundo nicho habrá un escrito con una situación extrema, que generalmente desencadena en emociones de ira y reflexión. Los participantes deberán escoger una de ellas, para representarla y dar una solución diferente a lo convencional. El tercer nicho cada uno de los participantes tendrá como recurso lápiz y papel, allí deberán dibujar, una situación estresante de su acontecer cotidiano, intercambiarán las hojas con sus compañeros quienes deberán interpretar la situación allí expuesta de forma no verbal. Los demás grupos podrán intervenir con uno de sus miembros, quien podrá darle una solución final diferente al conflicto presentado.</p>	<p>1 hora</p>	<p>Música Cámara</p>	<p>Destreza corporal Modulación de voz Improvisación Desinhibición Autoestima Creatividad</p>

OBSERVANDO ANDO

OBJETIVOS: Potencializar la capacidad crítica, a través de las aproximaciones cotidianas para analizar de forma personal y objetiva las exploraciones escénicas propias y ajenas, que le permitan expresarlo de manera espontánea, cómoda y libre.		MODULO: 2	
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
CALENTAMIENTO: Integración de grupo (<i>yo tengo un tic, se trabaja todo el grupo en círculo, cantando (yo tengo un tic, tic, tic, el doctor me dijo que moviera... ej. La mano derecha)</i> y así sucesivamente haciendo una secuencia de movimientos sin dejar de hacer la acción anterior.	10 min	Música	Confianza Integración Interacción Desinhibición
Fortalecimiento de las cuerdas vocales a través la respiración, la relajación y la vocalización: Corren por todo el espacio cogen un transporte imaginario (bus, carro etc.) y aceleran sin tocarse con los demás compañeros, deben vocalizar, los diferentes sonidos del medio de transporte escogido. En el transcurso del ejercicio se planteará la reducción del espacio de trabajo hasta que haya una aglomeración.	5 min	Música	Dicción Pronunciación Proyección Articulación Inflexiones y claridad de voz Sentimiento
ACTIVIDAD PRINCIPAL: Trabajo de campo de observación: los participantes harán un recorrido por las calles cercanas a la Fundación, el objetivo la instrucción, es que observen con atención algunas personas del común que transiten en la calle, fijándose en las actitudes corporales, (gestos, posturas, comportamientos, entorno, etc.); con la finalidad, de escoger y representar ante el grupo, el sujeto que le genere más impacto; en cuanto a sus compañeros deberán intentar reconocer sus características y el rol del personaje. Por último se hará una socialización del ejercicio, teniendo en cuenta los recursos corporales de observación y percepción.	40 min	Cámara Música	Exploración individual y grupal Compromiso Observación Expresión corporal Creatividad Actitud Crítica Afirmación Concepción Manejo de recursos
IMPROVIZACION EXPLORATORIO GRUPAL: Los participantes formarán grupos de 4 a 5 personas, y se dará a cada grupo un género musical, ej. Rock, merengue, etc. Tendrán que hacer una pequeña composición con la letra de una canción infantil, ej. Los pollitos, la iguana etc. Y una coreografía, con el género correspondiente.	30 min	Pistas de música Material de géneros y letras de canciones infantiles	

ME RECONOZCO Y ME AUTOAFIRMO

<p>OBJETIVOS: incorporar ambientes de auto-reflejo que incluyan la resolución de conflictos mediante modelos de valores que involucren la responsabilidad, el auto-conocimiento y construyendo logros mediante la motivación propia y de otros.</p>		<p>MODULO: 3</p>	
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
<p>CALENTAMIENTO: Ejercicios de respiración y calentamiento vocal</p> <p>VINCULO Y CONFIANZA GRUPAL: los participantes trabajaran primero en parejas, se tomaran de las manos y podrán sus pies juntos como punto de apoyo, reclinaran su cuerpo hacia atrás dejando caer todo su peso, para que se sostengan mutuamente. Este ejercicio se repetirá con la variable de integrar más participantes en el grupo (cuatro, seis, ocho) finalizando con la unificación del grupo</p> <p>TRADUCELO CON EL CUERPO: dos participantes estarán en una entrevista improvisada, los miembros del grupo elegirán el tema que debe estar relacionado ej. Entrevistando a un científico, mientras el tercer participante interpreta o traduce físicamente lo que están diciendo.</p>	<p>20 min</p> <p>30 min</p>	<p>Música</p> <p>Música</p>	<p>Abondar en la conciencia corporal</p> <p>Desinhibición y desbloqueo Exposición para acordar y respetar reglas Asertividad comunicativa Socialización grupal y buena convivencia</p>
<p>ACTIVIDAD PRINCIPAL: Inoculación psicoemocional: El juicio: el participante escribirá, algún defecto propio, que él cree que obstaculiza su desarrollo personal, el participante deberá defenderse con argumentos convincentes en el juicio, donde su abogado será un compañero con el que haya tenido conflictos anteriores, se debe recurrir argumentos expuestos de manera firme segura y rotunda afirmando su autoimagen positiva contraria al defecto. Se nombrará un jurado, un fiscal, cada contraparte podrá elegir sus testigos y el juez o mediador será el docente. <i>(adaptación del ejercicio de Alcántara pág. 64)</i> Los participantes deberán improvisar un acto, que les produce placer, pero que se considere perjudicial en sus vidas. El animador deberá ayudar al participante a que reflexione acerca de estas actividades, promoviendo roles que contrarresten estos pensamientos.</p>	<p>1 hora</p>	<p>Música Sillas Escritorio</p>	<p>Reflexión Auto-crítica Auto-afirmación Valores Autoestima Creatividad Improvisación Desinhibición y desbloqueo Análisis grupal Comunicación grupal Auto-concepto</p>