



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017.

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DEL SOCIODRAMA PARA DESARROLLAR
LA COMPETENCIA CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS
DEMÁS, EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 821213,
SUCCHAPAMPA, CELENDÍN, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Marsellano Mayta Caruajulca

Asesor:

Mg. Juan Francisco García Seclen

Cajamarca, Perú

Julio de 2017

COPYRIG©2017 by
MASELLANO MAYTA CARUAJULCA
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DEL SOCIODRAMA PARA DESARROLLAR
LA COMPETENCIA CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS
DEMÁS, EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 821213,
SUCCHAPAMPA, CELENDÍN, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Marsellano Mayta Caruajulca

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Prof. Teresa Elguera Jara

Presidenta

Prof. Manuel Gonzalo Angulo León

Secretario

Prof. Walter Grau Aliaga

Vocal

Cajamarca, Perú

Julio de 2017

A:

Este valioso trabajo de investigación dedico a mis profesores de la Universidad Nacional de Cajamarca que con su dedicación y esmero han forjado sus sabias enseñanzas para mi formación profesional pedagógica y que han permitido lograr mis metas propuestas

AGRADECIMIENTOS

Con toda devoción agradezco a Dios todo poderoso que me da vida y salud para realizar mis estudios de segunda especialización y alcanzar la grandeza de la educación que nos brindaron nuestros profesores de la prestigiosa Universidad Nacional de Cajamarca, con las innovaciones alcanzadas para el progreso y desarrollo del país.

INDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS	v
INDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	2
1.2. Caracterización del entorno socio cultural.....	4
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	4
1.4. Justificación de la investigación	5
CAPÍTULO II	8
SUSTENTO TEÓRICO	8
2.1. Marco Teórico	8
2.1.1. Teoría del aprendizaje social.....	8
2.1.2. Teoría de la investigación acción en la práctica docente.....	12
2.1.3. Teoría de la estrategia del sociodrama.....	14
2.1.4. La teoría sociocultural de Vigotsky.....	17
2.1.5. Teoría de la inteligencia emocional	25
2.1. Marco Conceptual	29
2.1.1. El sociodrama.....	29
2.2.2. Objetivos del sociodrama escolar	30
2.2.3. Características del sociodrama.....	31
2.2.4. Consideraciones para el sociodrama	31

2.2.5. Estrategias para dramatizar o realizar simulaciones	32
2.2.6. Estrategia.....	33
2.2.7. Familia, educación y sociedad	33
2.2.8. La conversación	33
2.2.9. Diálogos espontáneos.....	34
2.2.10. Juego y edad.....	34
2.2.11. Dramatización	34
2.2.12. Las emociones.....	35
2.2.13. Socialización	35
2.2.14. Respetar a los demás	35
2.2.15. Convivencia	35
2.2.16. La competencia del desarrollo personal.....	36
CAPÍTULO III.....	41
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.1. Tipo de Investigación.....	41
3.2. Objetivos	41
3.2.1. Objetivos del proceso de la investigación acción	41
3.2.2. Objetivo de la propuesta pedagógica	41
3.3. Hipótesis de Acción	42
3.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	42
3.5. Población y muestra	42
3.6. Instrumentos.....	43
3.6.1. Lista de cotejo:	43
3.6.2. Diario de campo:	43
3.6.3. Diario reflexivo	43
CAPÍTULO IV	44
PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	44
4.1. Matriz del plan de acción	44

4.2. Matriz de evaluación.....	47
4.2.1. De las acciones.....	47
4.2.2. Del resultado	47
CAPÍTULO V.....	48
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	48
5.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información.....	48
5.2. Triangulación	57
5.3. Lecciones aprendidas	58
CAPITULO VI.....	59
DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	59
6.1. Matriz de difusión	59
CONCLUSIONES	60
SUGERENCIAS	61
REFERENCIAS.....	62
ANEXOS	64
Matriz N° 01: Análisis categorial	64
Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica innovadora.....	67
Instrumento N° 01: Diarios de Campo.....	95
Instrumento 2: Diarios Reflexivos	97
Instrumento N° 03: Lista De Cotejo para la Evaluación de Entrada de los Niños -2016.....	98
Instrumento N° 04: Lista De Cotejo para la Evaluación de salida de los Niños -2016	99
Evidencias durante la Práctica Pedagógica.....	102
Matriz de consistencia.....	106

ÍNDICE DE TABLAS

Figura 1. Matriz de análisis categorización.....	65
Figura 2. Cuadro de triangulación.....	67
Figura 4. Análisis de diario de campo.....	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2. Fotografías de participación en clase.....	102
Figura 1. Matriz de consistencia.....	106

RESUMEN

La investigación acción nos conlleva a la reflexión pedagógica de nuestra práctica docente, es decir mirar el trabajo en el aula y transformar la misma, por ello en la investigación realizada observamos y ejecutamos la práctica docente en el área curricular de Personal Social del nivel inicial, cuyo propósito es contribuir a la mejora de la práctica pedagógica, a través de una propuesta pedagógica que lleva por título: “Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 821213 de Succhapampa, distrito Cortegana, Celendín, 2016”.

Innovar el trabajo en el aula, a través de estrategias como el sociodrama planteadas en las sesiones de aprendizaje en donde los estudiantes practiquen e interioricen el respeto entre ellos y logren socializarse de una manera mucho más vivencial, alegre y amena en clase; este estudio dio lugar a la confirmación de la hipótesis de acción: “la aplicación de estrategias del sociodrama permite mejorar los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, en estudiantes de 4 años de edad. La propuesta pedagógica se desarrolló diez sesiones de aprendizaje, las mismas que fueron ejecutadas y se llegó a determinar la importancia de la estrategia del sociodrama. La metodología empleada consistió en aplicar una propuesta pedagógica innovadora determinada por un plan de acción y la información obtenidas de los diarios de campo y los registros reflexivos, fueron interpretados a través de los procesos de categorización y la triangulación alcanzando resultados significativos de socialización en los estudiantes.

PALABRAS CLAVES

El sociodrama, estrategia.

ABSTRACT

The proposals for improving the quality of education in the country are being carefully applied in regular basic education, whose learning strategies are nourished by applications through the application of communication and information technology, what is most needed is the role that has to fulfill the teaching work and especially the innovations that these can reach during the pedagogical practice through their investigations. The educational policy proposals in force in the country as it is the framework of good teaching performance and learning paths clearly show us what we want to achieve in the profile of students, the development of Personal Social area in the initial education level, Requires a process of contextualization due to the cultural diversity and biodiversity of our country. For the aforementioned and for the purpose of contributing to the improvement of my pedagogical practice, I carried out this research work, which is entitled: "Application of strategies of the sociodrama to develop the coexistence with respect to himself and to others in 4-year-old students of the Educational Institution N° 821213 of Succhapampa, district Cortegana, Celendin, 2016", that is, one has to Innovate the educational treatment to modernize the school environment through the sociodrama as a strategy to lead the development of learning sessions where students practice and internalize the respect between them and manage to socialize in a much more lively, joyful and enjoyable in class; This study gave rise to the confirmation of the hypothesis of action: "the application of strategies of the sociodrama allows to improve the development of the competition coexists respecting itself and to the others, in students of 4 years of age of I.E. Initial N ° 821213 Of Succhapampa, Cortegana, Celendín, 2016 ", that after the execution of ten sessions of learning, I came to determine the importance of the strategy of the sociodrama. The methodology used was to apply field journals and reflective records, which were interpreted through the processes of categorization and triangulation, achieving significant results of socialization in students.

KEYWORDS

Sociodrama, strategy.

INTRODUCCIÓN

El estudio de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en el área de personal social de los estudiantes del nivel inicial, identifica un conjunto de actitudes en la convivencia escolar. El propósito fundamental es mejorar la práctica pedagógica en el aula con la propuesta innovadora de actividades del sociodrama razón por la cual se realizó este trabajo de investigación que lleva por título: “Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en los estudiantes de 4 años del nivel inicial Succhapampa en el año 2016.

Los resultados de este trabajo de investigación nos ha permitido mejorar nuestra práctica pedagógica, a través de las sesiones de aprendizaje, los estudiantes participan activamente de las estrategias del sociodrama logrando que los niños se integren más al grupo y se practique la convivencia social de una manera más efectiva también se observa que los niños son más cooperativos y dinámicos, demostrando mayor afecto hacia los demás; para este estudio se utilizaron estrategias metodológicas para el recojo de información mediante lista de cotejo en cada sesión de aprendizaje, diario reflexivo que nos permitió reflexionar sobre los logros y avances de nuestra propuesta de trabajo como es la estrategia del sociodrama, dando lugar al desarrollo de juegos y dinámicas, donde se promueve la actividad plena del niño, en las circunstancias de juegos grupales y rondas infantiles, exposición de sus trabajos, las actividades más vivenciales fueron las siguientes: Celebración de semana santa, Que hace mamá, jugamos a los caballitos ágiles, jugaron con el ula ula con estas prácticas de roles y competencias se promueve mayor dinamismo en las actividades ejecutadas por los niños y niñas de 4 años de edad mostrando entusiasmo a las actividades desarrolladas se volvieron más divertidas y que cada vez más se fue mejorando los estilos de aprendizaje logrando de esta manera los objetivos de esta investigación. El contenido de este informe está conformado por los capítulos siguientes el Capítulo I, se ocupa de la fundamentación del problema, el Capítulo II, trata del sustento teórico, el Capítulo III, trata de la metodología de la investigación, el Capítulo IV trata del plan de acción y de evaluación, el Capítulo V, trata de discusión de los resultados, y el Capítulo VI, trata de difusión de los resultados.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

La práctica pedagógica se ejecuta a través de sesiones de aprendizaje, en donde observamos directamente que existen debilidades en el aprendizaje de los niños, es decir los niños no se integran al grupo de trabajo, por otro lado se presenta ciertas limitaciones para reconocerse y aceptarse como un ente importante dentro del proceso enseñanza aprendizaje, los factores son diversos como: La familia, es decir no existe un espacio de convivencia entre padres e hijos, otro aspecto el entorno social los niños no participan de las actividades sociales ni se integran a la comunidad, estas y otras características repercuten en los aprendizajes de los estudiantes.

Es importante detallar las diversas acciones que repercuten en la convivencia de los estudiantes, es decir un niño que normalmente obedece instrucciones y de pronto deja de hacerlo, se comporta con agresividad, deja de motivarse con sus actividades, se ve decaído, llora con frecuencia, pierde el apetito, no socializa, no juega, muestra miedo e inseguridad, está dando señales de que algo está repercutiendo en el desarrollo de su aprendizaje y su personalidad, para ello se propone desde un punto de vista estratégico se plantea el sociodrama como estrategia de aprendizaje, que despierte en el estudiante el desarrollo de la competencia convive respetándose así mismo y a los demás. En la niñez temprana, que abarca de los tres a los siete años, el desarrollo del niño se basa en representaciones. Para relacionarse con personas, lugares y eventos, el menor puede hacer uso de experiencias propias o externas, y así, lograr comunicarse. El juego es importante, ya que lo ayudará a integrar su identidad. La necesidad de aplicar estrategias para el aprendizaje de los niños y las niñas constituye uno de los desafíos del que hacer educativo fundamentalmente en el nivel inicial, a fin de utilizar los mejores recursos didácticos que ejecute la participación activa de los estudiantes, y lograr una convivencia en el aula de forma armónica y afectiva.

De acuerdo con las consideraciones de las Rutas de Aprendizaje y el Marco Curricular Nacional del área de Personal Social nos orienta a situarnos en el contexto familiar escolar y comunal siguiendo un enfoque pedagógico, dado el valor didáctico que tiene la aplicación del sociodrama como estrategia para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 821213 de Succhapampa, distrito Cortegana, Celendín, 2016”, este proceso exige una labor vinculada con orientación dinámica aquello que ofrece la cultura, la sociedad y la manera como representarla desde la infancia, orientándoles el rescate del respeto, la honradez, la puntualidad.

Las sesiones de aprendizaje se limita a la conducción de actividades inconexas que no ayudan a desarrollar habilidades de carácter emocional, simplemente están orientadas a la conducción de un aprendizaje inactivo y repetitivo. Esta situación me ha llevado a plantear la estrategia del sociodrama para desarrollar la parte afectiva del niño mediante la ejecución de actividades significativas ligado a diversos tipos de juegos de roles, la dramatización de cuentos implantando el buen trato en un ambiente saludable, alegre y ameno.

El desarrollo personal es fundamental para vivir en armonía con uno mismo, con los demás y con la naturaleza; es la base para la vida en comunidad y la realización personal. Nos ofrece las oportunidades para mejorar nuestra calidad de vida, nuestro bienestar y el de los demás, ejerciendo nuestros derechos y teniendo la posibilidad de ser felices según nuestros propios criterios e ideas. Los seres humanos buscamos el bienestar, que solo es posible si aprendemos a desarrollar nuestra autonomía. Una persona autónoma puede construir poco a poco su propia identidad y sus relaciones interpersonales, y lograr la comprensión de su sexualidad, la gestión de su aprendizaje, su posicionamiento ético y el sentido que le va dando a su propia existencia. Para construir la identidad propia a lo largo de su proceso de formación, es necesario que los estudiantes conozcan y valoren sus distintas características personales, familiares y culturales. Deben ser capaces de expresar sus emociones con libertad y respeto; aprender a tolerar la frustración y a superar situaciones adversas para alcanzar el equilibrio personal necesario para lograr sus metas. El desarrollo de una sexualidad sana forma parte integral de este proceso, que les permitirá conocer, apreciar y saberse en control de su propio cuerpo, de manera que aprendan a informarse y tomar decisiones

responsables, relacionándose con equidad de género y rechazando toda forma de violencia y coacción.

1.2. Caracterización del entorno socio cultural.

El trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 821213 Succhapampa del distrito de Cortegana, provincia de Celendín, departamento Cajamarca. Este distrito se encuentra ubicado al norte de la provincia de Celendín, a cinco horas en movilidad con una distancia de 100 kilómetros, su clima es templado, presenta una geografía accidentada con una altitud de 1667 msnm, Cortegana es uno de los distritos más alejados de la provincia de Celendín, como vía de transporta cuenta con una carretera afirmada.

La Institución Educativa Inicial N°821213 Succhapampa del distrito de Cortegana en la actualidad cuenta con 47 niños matriculados distribuidos en tres secciones por edad de 3, 4 y 5 años con su respectiva aula, también cuenta con tres docentes contratados. En cuanto a la infraestructura se encuentra en condiciones regulares, cuenta con servicios básicos de luz, agua, desagüe y cobertura telefónica de celular.

La comunidad se dedica a la crianza de animales menores, ganadería, agricultura en pequeña escala; también elaboran el tejido de fresadas en callhua crochet, la mayoría de pobladores pertenecen a la religión adventista y su fiesta patronal es en el mes de septiembre en homenaje a la Virgen de las Mercedes.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

¿Cómo influye la aplicación del sociodrama como estrategia para mejorar los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 821213 Succhapampa, Cortegana, Celendín, 2016?.

1.4. Justificación de la investigación

En la actualidad las tendencias educativas de política educativa nacional constituye una meta fundamental, planteados en los objetivos del Proyecto Educativo Nacional, en el cual es compromiso del sector educación contribuir al desarrollo de la educación para alcanzar el bienestar en nuestro país, son las propuestas educativas del Ministerio de Educación que plasman una serie de cambio, para mejorar la práctica pedagógica de los docentes, descritos tanto en el Diseño Curricular Nacional así como en las rutas del aprendizaje.

El propósito de esta investigación se inicia con los estudios de la segunda especialización, cuyo ámbito de estudio es la Institución Educativa Inicial Suchapampa, donde se observa el comportamiento de los estudiantes de 4 años es desordenado en su convivencia de respeto a sí mismo y a los demás, las mismas capacidades que se encuentran propuestas en DCN, Es por este motivo que propongo la estrategia didáctica del sociodrama para mejorar la competencia de convivencia mutua y cooperativa en el aula, de modo que se llegue a solucionar esta problemática buscando en los estudiantes que participen activamente durante la clase, tal como se presenta los pasos y procedimientos a seguir mediante la estrategia del sociodrama.

La convivencia es un reto de la educación para todos, sustentado en los pilares de la educación en el saber ser y el saber convivir como los demás. En el desarrollo de la práctica pedagógica se hace uso de diversas estrategias de aprendizaje, considero que el sociodrama permite propiciar el desarrollo de nuevas formas de pensamiento y acción superando el desarrollo de habilidades de convivencia inter personal, con respeto hacia los demás tal como se precisa en el desarrollo de las Inteligencias múltiples de Gardner, en cuanto a la inteligencia inter personal, para relacionarse socialmente con los demás, en un ambiente intercultural.

En cuanto a las estrategias y a la metodología de la enseñanza se toma en consideración que la actitud, la previsión de los recursos, las técnicas y estrategias juega un papel importante para alcanzar los beneficios instructivos, puesto que el factor maestro es una de las variables que cobra efectividad para

el rendimiento y desarrollo de capacidades en los estudiantes así se complementa la disponibilidad de material educativo, pero se sabe que hay que darle adecuado uso, porque el material por sí sólo nada dice si el docente no sabe utilizarlo, de allí que la producción de material educativo es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje y que fortalezca para facilitar la adquisición de los conceptos, habilidades actitudes y destrezas, es importante que el docente juegue, facilite, estimule y haga descubrir el aprendizaje a sus estudiantes. Mediante la aplicación del sociodrama no sólo pueden hacer el desarrollo de las sesiones más productivas sino que también incrementan la motivación, la confianza, la seguridad y la amistad, siempre van a apoyar a desarrollar la socialización durante sus intervenciones de convivencia con respeto y con satisfacción emocional.

Entre las teorías psicopedagógicas que se han considerado en este trabajo de investigación son: teoría socio-cultural de Lev Vigotsky, Teoría Humanista de Carl Rogers, Teoría de las Inteligencias múltiples de Gardner, la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura, las mismas que han servido de base científica para reportar los resultados de la aplicación de este trabajo de investigación acción, que consistió en la aplicación del sociodrama como estrategia de enseñanza durante mi práctica pedagógica, con el que se logró resultados excelentes para el desarrollo de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en los estudiantes de 4 años de edad, logrando adquirirlos desde los ámbitos familiar y escolar, habiéndose hecho posible este trabajo gracias al apoyo y la participación de los padres de familia que contribuyan brindando afecto y atención hacia sus hijos. A continuación establezco una breve referencia de dichas teorías.

Es clave el desarrollo de habilidades sociales que favorezcan las relaciones positivas, empáticas y solidarias, basadas en el respeto y la valoración de la diversidad personal y cultural. También es necesario establecer vínculos afectivos que los ayuden a relacionarse y a sentirse bien. Estas habilidades servirán no solo para disfrutar de la vida sino, además, para establecer redes de soporte afectivo que les permitan enfrentar, prevenir y contrarrestar situaciones difíciles u otras de violencia y exclusión que puedan presentarse en la escuela o en los diversos espacios en los que la persona se

desenvuelve. Otro asunto sin duda fundamental es que nuestros estudiantes aprendan a construir un estilo de vida sustentado en valores éticos asumidos de manera personal enmarcado en un modelo de sociedad democrática que les permita desarrollar la capacidad de reflexionar y actuar coherentemente con tales valores, que se convertirán en principios orientadores de su desenvolvimiento en el mundo. También es necesario estimular en ellos la búsqueda del sentido trascendente de su vida, así como desarrollar su sensibilidad hacia la humanidad y la naturaleza, de forma que tengan la capacidad de maravillarse y comprometerse con el ambiente, tomando conciencia de su importancia y del vínculo que tienen con él.

Por último, es indispensable que nuestros estudiantes adquieran y ejerciten las habilidades de “aprender a aprender” que les permitan elegir qué, cómo y para qué aprender, así como desarrollar comportamientos autónomos, de forma que construyan sus propios conocimientos y los apliquen en su vida cotidiana. La identidad no es única sino múltiple, por la diversidad de caracteres que la definen y las raíces históricas y culturales sobre las que se construye. Como docentes nos toca evaluar nuestras acciones y procesos, para ser capaces de ofrecer lo mejor a nuestros estudiantes. ¿Podemos orientar a otros para que desarrollen lo que nosotros no hemos logrado? Evidentemente, resulta más fácil y viable lograr aprendizajes significativos en los estudiantes cuando partimos de nuestra propia experiencia de vida y de situaciones reales vinculadas al desarrollo de nuestra autonomía. En este proceso debemos fortalecer en nosotros mismos diversos aspectos que ya hemos mencionado, como la regulación de nuestras emociones, el sentido de pertenencia, la reflexión y el posicionamiento ético, la gestión del propio aprendizaje, la comprensión y vivencia de la sexualidad, el fortalecimiento de la identidad en diferentes situaciones cotidianas, el sentido de la vida, las relaciones interpersonales y todo aquello que apunte al desarrollo de nuestro bienestar y el de los demás.

CAPÍTULO II

SUSTENTO TEÓRICO

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Teoría del aprendizaje social.

Bandura (1978) tuvo un enorme impacto en las teorías de la personalidad. Su estilo lanzado y parecido al de los conductistas les pareció bastante lógico a la mayoría de las personas. Su acercamiento orientado a la acción y a la solución de problemas era bienvenido por aquellos que les gustaba la acción más que filosofar sobre el ello. El conductismo, con su énfasis sobre los métodos experimentales, se focaliza sobre variables que pueden observarse, medirse y manipular y rechaza todo aquello que sea subjetivo, interno y no disponible. En el método experimental, el procedimiento estándar es manipular una variable y luego medir sus efectos sobre otra. Todo esto conlleva a una teoría de la personalidad que dice que el entorno de uno causa nuestro comportamiento.

El psicólogo consideró que esto era un poquito simple para el fenómeno que observaba (agresión en los niños) y por tanto decidió añadir un poco más a la fórmula: sugirió que el ambiente causa el comportamiento; cierto, pero que el comportamiento causa el ambiente también. Definió este concepto con el nombre de **determinismo recíproco**: el mundo y el comportamiento de una persona se causan mutuamente. Más tarde, fue un paso más allá. Empezó a considerar a la personalidad como una interacción entre tres “cosas”: el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona. Estos procesos consisten en nuestra habilidad para abrigar imágenes en nuestra mente y en el lenguaje. Desde el momento en que introduce la imaginación en particular, deja de ser un conductista estricto y empieza a acercarse a los cognitivistas. De hecho, usualmente es considerado el padre del movimiento cognitivo.

El añadido de imaginación y lenguaje a la mezcla permite a Bandura teorizar mucho más efectivamente que, digamos por ejemplo, B.F. Skinner con respecto a dos cosas que muchas personas consideran “el núcleo fuerte” de la especie humana: el aprendizaje por la observación (modelado) y la auto-regulación.

Aprendizaje por la observación o modelado. De los cientos de estudios de Bandura, un grupo se alza por encima de los demás, **los estudios del muñeco bobo**. Lo hizo a partir de una película de uno de sus estudiantes, donde una joven estudiante solo pegaba a un muñeco bobo. En caso de que no lo sepan, un muñeco bobo es una criatura hinchable en forma de huevo con cierto peso en su base que hace que se tambalee cuando le pegamos. Actualmente llevan pintadas a Darth Vader, pero en aquella época llevaba al payaso “Bobo” de protagonista. La joven pegaba al muñeco, gritando ¡“estúpidoooooo!”!. Le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo y demás acciones gritando varias frases agresivas. Bandura les enseñó la película a un grupo de niños de guardería que, como podrán suponer ustedes, saltaron de alegría al verla. Posteriormente se les dejó jugar. En el salón de juegos, por supuesto, había varios observadores con bolígrafos y carpetas, un muñeco bobo nuevo y algunos pequeños martillos. Y ustedes podrán predecir lo que los observadores anotaron: un gran coro de niños golpeando a descaro al muñeco bobo. Le pegaban gritando ¡”estúpidoooooo!”!, se sentaron sobre él, le pegaron con martillos y demás. En otras palabras, imitaron a la joven de la película y de una manera bastante precisa.

Esto podría parecer un experimento con poco de aportación en principio, pero consideremos un momento: estos niños cambiaron su comportamiento ¡sin que hubiese inicialmente un refuerzo dirigido a explotar dicho comportamiento! Y aunque esto no parezca extraordinario para cualquier padre, maestro o un observador casual de niños, no encajaba muy bien con las teorías de aprendizaje conductuales estándares. Llamó al fenómeno aprendizaje por la observación o modelado, y su teoría usualmente se conoce como la teoría social del aprendizaje. Todas estas variantes permitieron a Bandura a establecer que existen ciertos pasos envueltos en el proceso de modelado:

Atención. Si vas a aprender algo, necesitas estar prestando atención. De la misma manera, todo aquello que suponga un freno a la atención, resultará en un detrimento del aprendizaje, incluyendo el aprendizaje por observación. Si por ejemplo, estás adormilado, drogado, enfermo, nervioso o incluso “hiper”, aprenderás menos bien. Igualmente ocurre si estás distraído por un estímulo competitivo.

Alguna de las cosas que influye sobre la atención tiene que ver con las propiedades del modelo. Si el modelo es colorido y dramático, por ejemplo, prestamos más atención. Si el modelo es atractivo o prestigioso o parece ser particularmente competente, prestaremos más atención. Y si el modelo se parece más a nosotros, prestaremos más atención. Este tipo de variables encaminó a Bandura hacia el examen de la televisión y sus efectos sobre los niños.

Retención. Segundo, debemos ser capaces de retener (recordar) aquello a lo que le hemos prestado atención. Aquí es donde la imaginación y el lenguaje entran en juego: guardamos lo que hemos visto hacer al modelo en forma de imágenes mentales o descripciones verbales. Una vez “archivados”, podemos hacer resurgir la imagen o descripción de manera que podamos reproducirlas con nuestro propio comportamiento.

Reproducción. En este punto, estamos ahí soñando despiertos. Debemos traducir las imágenes o descripciones al comportamiento actual. Por tanto, lo primero de lo que debemos ser capaces es de reproducir el comportamiento. Puedo pasarme todo un día viendo a un patinador olímpico haciendo su trabajo y no poder ser capaz de reproducir sus saltos, ya que ¡no sé nada patinar! Por otra parte, si pudiera patinar, mi demostración de hecho mejoraría si observo a patinadores mejores que yo.

Otra cuestión importante con respecto a la reproducción es que nuestra habilidad para imitar mejora con la práctica de los comportamientos envueltos en la tarea. Y otra cosa más: nuestras habilidades mejoran ¡aún con el solo hecho de imaginarnos haciendo el comportamiento!. Muchos atletas, por ejemplo, se imaginan el acto que van a hacer antes de llevarlo a cabo.

Motivación. Aún con todo esto, todavía no haremos nada a menos que estemos motivados a imitar; es decir, a menos que tengamos buenas razones para hacerlo. Bandura menciona un número de motivos:

Refuerzo pasado, como el conductismo tradicional o clásico.

a. **Refuerzos prometidos**, (incentivos) que podamos imaginar.

b. **Refuerzo vicario**, la posibilidad de percibir y recuperar el modelo como reforzador.

Nótese que estos motivos han sido tradicionalmente considerados como aquellas cosas que “causan” el aprendizaje. Bandura nos dice que éstos no son tan causantes como muestras de lo que hemos aprendido. Es decir, él los considera más como motivos.

Por supuesto que las motivaciones negativas también existen, dándonos motivos para no imitar:

a. **Castigo pasado.**

b. **Castigo prometido** (amenazas)

c. **Castigo vicario.**

Como la mayoría de los conductistas clásicos, Bandura dice que el castigo en sus diferentes formas no funciona tan bien como el refuerzo y, de hecho, tiene la tendencia a volverse contra nosotros.

Autorregulación

La autorregulación (controlar nuestro propio comportamiento) es la otra piedra angular de la personalidad humana. En este caso, Bandura sugiere tres pasos:

- **Auto-observación.** Nos vemos a nosotros mismos, nuestro comportamiento y cogemos pistas de ello.
- **Juicio.** Comparamos lo que vemos con un estándar. Por ejemplo, podemos comparar nuestros actos con otros tradicionalmente establecidos, tales como “reglas de etiqueta”. O podemos crear algunos nuevos, como “leeré un libro a la semana”. O podemos competir con otros, o con nosotros mismos.
- **Auto-respuesta.** Si hemos salido bien en la comparación con nuestro estándar, nos damos respuestas de recompensa a nosotros mismos. Si no salimos bien parados, nos daremos auto-respuestas de castigo. Estas auto-respuestas pueden ir desde el extremo más obvio (decirnos algo malo o trabajar hasta tarde), hasta el otro más encubierto (sentimientos de orgullo o vergüenza).

Un concepto muy importante en psicología que podría entenderse bien con la autorregulación es el auto-concepto (mejor conocido como autoestima). Si a través de los años, vemos que hemos actuado más o menos de acuerdo con nuestros estándares y hemos tenido una vida llena de recompensas y alabanzas personales, tendremos un auto-concepto agradable (autoestima alta). Sí, de lo contrario, nos hemos visto siempre como incapaces de alcanzar nuestros estándares y castigándonos por ello, tendremos un pobre auto-concepto (autoestima baja)

Notemos que los conductistas generalmente consideran el refuerzo como efectivo y al castigo como algo lleno de problemas. Lo mismo ocurre con el autocastigo. Bandura ve tres resultados posibles del excesivo auto-castigo:

Compensación. Por ejemplo, un complejo de superioridad y delirios de grandeza.

Inactividad. Apatía, aburrimiento, depresión.

Escape. Drogas y alcohol, fantasías televisivas o incluso el escape más radical, el suicidio.

2.1.2. Teoría de la investigación acción en la práctica docente.

Restrepo (2010), indica que la Investigación-Acción es una herramienta que permite al docente llevar a cabo el proceso de mejora continua, en la que se integran la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. Su aplicación ha recibido críticas, entre las más comunes se encuentran: la gran cantidad de tiempo absorbido en clase y fuera de ella al momento de monitorear y analizar el desempeño del docente, el desconocimiento de los métodos de investigación más adecuados para solucionar un conflicto, la poca o nula aplicación de los resultados de un proceso de investigación acción a una investigación, entre otros. No obstante, la práctica de la misma ha demostrado que por medio de ella se aprende a reflexionar, a observar, a tomar notas, a formularse preguntas, a inferir y a proponerse metas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La enseñanza es una actividad interpretativa y reflexiva, en la que los maestros dan vida al currículo con sus valores, sentido y teorías pedagógicas, que tienen que adaptar. Es el saber pedagógico o el saber hacer en pedagogía, saber que se refleja en la práctica pedagógica. Para lograr la efectividad deseada, los maestros tienen que tomar distancia del discurso pedagógico enseñado en la universidad, el cual está elaborado a partir de teorías de varios campos del conocimiento, que explican lo que en estos escenarios puede acontecer, pero que no pueden anticipar lo que en cada práctica educativa concreta e individual se va a dar. La práctica empírica o real de la educación, por lo tanto, obliga a transformar la práctica teórica, labor que compete a los practicantes de la educación, los maestros.

El saber pedagógico, entonces, implica una red de conocimientos acerca de la educación y la enseñanza, configurados por la práctica pedagógica. Es un discurso que se instaura no solo por la síntesis de otros saberes, sino a propósito de las prácticas de formación e instrucción de otros, es decir, que los conocimientos disciplinarios se transforman en objetos de enseñanza, al ser procesados didácticamente, sistematizados y registrados. Para ello, el maestro puede contar con el diario de campo de su práctica. En este puede ir registrando su quehacer cotidiano, sometiéndolo a comentario, a crítica consistente, a deconstrucción y a reconstrucción permanentes. Si así lo hace, estará generando saber pedagógico individual sistemático, esto es, consciente de las categorías que le dan su razón de ser, categorías como el método, el manejo de la motivación, el trato, el manejo de la norma, etc.

El saber pedagógico se inscribe también en una esfera social de normas, hábitos y creencias profesionales, es decir, conlleva la adhesión a desarrollos en un campo intelectual y profesional, lo que genera una actitud positiva hacia su puesta en acción y el desempeño consiguiente en esta dirección. Esta adhesión a nociones, normas y valores propios de un saber pedagógico lleva, a su vez, a la convicción de que es posible formar a otro en referencia a patrones, modelos, procedimientos pedagógicos determinados. En otras palabras, el saber pedagógico no se relaciona solo con la didáctica del

saber que se enseña, sino también con todo lo que la formación del maestro implica, esto es, con el para qué, cómo y por qué, o sea, con el campo científico o intelectual, profesional, del que hablara el sociólogo Pierre Bourdieu, en efecto, en sus análisis sociológicos sobre la ciencia y la educación, concibe el campo científico como aquella esfera social estructurada por determinados valores, en la que se presentan tensiones y competencia permanente, en defensa de ideas, hábitos, intereses, prácticas que tienden a reproducirse y van conformando un campo profesional, al que desean pertenecer los actores de dicha esfera, pero que condiciona su

También se llega a la conclusión de que los alumnos realmente se sienten parte del grupo y que pueden lograr resultados en su aprendizaje. Se interesaron más en reflexionar los contenidos ya que se involucran y conocen más sobre la vida cotidiana, así como dar soluciones a cualquier problema que se presente. Existió interés en los temas por parte de los alumnos ya que la asignatura de Sociología se vuelve lúdica al existir participación de los alumnos. Se concluye este trabajo citando una frase de Stenhouse (1984): “lo deseable en la innovación educativa no consiste en que perfeccionemos tácticas para hacer progresar nuestra causa, sino en que mejoremos nuestra capacidad de someter a crítica nuestra práctica a la luz de nuestros conocimientos, y nuestros conocimientos a la luz de nuestra práctica”.

2.1.3. Teoría de la estrategia del sociodrama.

El sociodrama es una estrategia, de acuerdo con K. J. Halten (2002) " Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte (maña) de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica".

El sociodrama según la pedagogía; es la representación de algún hecho o situación de la vida real en un espacio físico y con un público involucrado (ellos mismos), el cual posteriormente a la temática representada -que generalmente es hecha por ellos mismos- participará analizando la situación en mayor profundidad. Tiene como objetivo demostrarles situaciones donde ellos se podrían ver involucrados: riesgos laborales, problemas sanitarios, conflictos familiares, vecinales, contenidos educacionales, etc. El docente debe planificar actividades que representen retos intelectuales para los estudiantes con el fin de que formulen alternativas de solución. El trabajo colaborativo apunta a que estudiantes-maestros orienten el conocimiento, con la búsqueda de soluciones, coincidencias y diferencias, con el propósito de construir aprendizajes en colectivo.

El sociodrama es una actividad en grupos que estimula a los alumnos a la comunicación, al intercambio de ideas y a la comprensión de información en las actividades que se realizan, ayudando a reforzar los valores y a obtener aspectos indispensables para la construcción de los conceptos que se fijan en ese proceso socializado. En el nivel inicial y específicamente en las áreas curriculares y en todas las áreas sociales y humanísticas se puede sacar ventajas extraordinarias; Ya que esta práctica simula o imita situaciones reales y hace que los estudiantes combinen habilidades y entendimiento. Ellos tienen que indagar sobre el tema usar todas sus capacidades de observación, análisis, imaginación y sentimientos humanitarios.

La elaboración de esta estrategia didáctica no se caracteriza por la exposición del profesor, sino por la actividad del alumno con orientación del profesor, desempeñando un papel esencial el objetivo que la estrategia persiga. La motivación y orientación hacia el objetivo guían al alumno al resultado que debe lograr la solución de problemas y a su vez la construcción de nuevos conceptos. Sin lugar a duda la actividad independiente comienza en la actuación del sociodrama; el desarrollo de las habilidades propias de cada integrante de equipo son esenciales. Los modos de actuación estimulan a los estudiantes a un aprendizaje independiente, mejora el concepto que tienen de sí mismos, ayudando a fortalecer su autoestima; hace que las personas sean críticas y reflexivas, los alumnos descubren su potencialidad como individuos, capaces de

actuar sobre su futuro. El conocimiento ayuda al acomodo de cualquier proyecto de vida. El propósito es contribuir al desarrollo de las competencias que definen el perfil de la Educación Media Superior, necesario para lograr la adecuada operación del Currículo Nacional.

Los sociodramas o prácticas simuladas son estrategias en el salón de clase, es una forma de relacionar el aprendizaje con la realidad, son representaciones en las que un grupo de estudio práctica simulando situaciones de la vida real. Los alumnos debe tener la habilidades en la búsqueda de información recopilando bibliografía o cibergrafía del tema a tratar en el sociodrama, por ejemplo si se tiene que atender a una persona enferma o herida se busca diagnóstico, tratamiento, consejos preventivos a considerar etc.; el tema ayudara a que otros aprendan a resolver problemas paso a paso. Cuando se actuar en el papel de familiares con ciertas problemáticas se usa como utilería muñecas para simular a los hijos, mientras que para marcas de golpes en la piel o señas de enfermedades se usa pinturas, lápices de colores, marcadores o plumones etc. En esta práctica simulada no hay necesidad de ningún guión. No hay que memorizar nada. Cada participante actúa como si fuera alguien diferente, y trata de comportarse y hablar en la forma en que el representado lo haría. Tampoco se necesitan muchos objetos especiales. Los participantes pueden representar algunos objetos por medio de pantomima.

Esto quiere decir que simulan hacer cosas tales como tocar la puerta (toc, toc) etc.

Estas prácticas simuladas también desarrollan una conciencia social. Observando las actitudes, costumbres y normas de comportamiento; cómo ayudar a la gente a entenderlas mejor. Explorando soluciones y alternativas para distintos problemas. En efecto el Reto es que la estrategia sea dinámica, que fomente la conciencia e importancia del conocimiento de conceptos y evite caer en lo tradicional del uso de la memorización. Cuando se emplea estrategias didácticas desde el enfoque de las competencias según Tabón (2003) se ponen de manifiesto: El desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Se fomenta la responsabilidad del estudiante frente a su formación. Capacitación de los estudiantes para buscar, organizar, crear y aplicar la información. Promoción

del aprendizaje cooperativo mediante técnicas y actividades que permitan realizar labores en grupo, con distribución de tareas, apoyo mutuo, complementación.

La estrategia pretende que el alumno aprenda, siendo proactivo y consciente de su aprendizaje, dando respuesta a múltiples relaciones entre lo aprendido en la escuela y su entorno. Esta técnica permite conocer cómo piensan los alumnos ante algún hecho de la vida real, logrando con esto involucrarse con situaciones que alumno vive y que tal vez por pena esconda o no sepa cómo manejarlo, con el sociodrama el alumno puede sensibilizarse, entender y atender a solucionar algún hecho. “Para lograr la pertinencia debe darse la motivación” El atreverse a manifestar en esta estrategia didáctica problemáticas que son comunes entre los niños ayuda a tener una visión más amplia de hechos vivenciales, en donde algunos educandos tendrán mejores alternativas en sus vidas al reflejarse en alguna caracterización presentada; además de tener mejor forma de desarrollar una clase, aumenta la motivación de los estudiantes hacia la misma, ya que los jóvenes no sólo tienen que enfrentar el reto de desarrollar un currículo que les parece complicado sino que además tienen que ir, al mismo tiempo, asumiendo por sí mismos actividades de aprendizaje que les permitan subsanar las equivocaciones cognitivas que impiden construir nuevos conceptos.

2.1.4. La teoría sociocultural de Vigotsky.

Vigotsky (1980) La diversidad de las raíces intelectuales y los intereses de investigación que caracterizaron la carrera de Vigotsky conducen a que cualquier intento de identificar un núcleo de temas unificados dentro de su trabajo aparezca como un esfuerzo en vano. Sin embargo, sólo mediante la identificación de temas generales se pueden concretar los problemas específicos que interesaron a. Los tres temas que constituyen el núcleo de la estructura teórica de Vigotsky son:

- 1) La creencia en el método genético o evolutivo;
- 2) La tesis de que los procesos psicológicos superiores tienen su origen en procesos sociales.

3) la tesis de que los procesos mentales entenderse solamente mediante la comprensión de los instrumentos y signos que actúan de mediadores.

Estos temas sólo pueden entenderse en su totalidad a través de la consideración de sus interrelaciones mutuas. De esta manera, la noción de origen en la segunda que tema que apunta hacia un análisis genético y la explicación de Vigotsky de la interacción social y de los procesos mentales depende en gran medida de las formas de mediación (como el lenguaje) que se hallan implicadas en ellos. En realidad, la originalidad del enfoque de Vigotsky consiste en la forma en que estos tres temas se definen. Además de plantear esta continua interconexión entre los tres temas, la presentación inicial de ellos se realizará separadamente. Aunque este planteamiento adolece de una cierta artificialidad, nos será útil para abstraer cada uno de los temas de su marco general para clarificar su presentación. Aislando los temas del enfoque teórico de Vigotsky también obtendremos una perspectiva mayor respecto a la "dinámica" existente entre ellos. Defenderé la tesis de que éstos pueden ser ordenados en función de su primacía analítica dentro de un marco teórico general. Más concretamente, en el tercer tema, la mediación de signos e instrumentos, es analíticamente superior a los otros dos. Esto se debe a que los argumentos de Vigotsky sobre la mediación pueden ser entendidos por sí mismos, mientras que muchos aspectos importantes de los otros dos temas solamente pueden entenderse a través del concepto de mediación.

Además, se considera que la contribución más importante y original de Vigotsky consiste en el concepto de mediación, en la época en la que la elaboraba, otros autores ya habían planteado la necesidad de utilizar el análisis genético en el estudio de la mente y habían apuntado argumentos considerando el origen social de la actividad mental. Fue el encargado de redefinir y ampliar esas ideas mediante la introducción de la noción de mediación mediante el empleo de instrumentos y signos.

Desde este punto de vista, la historia de la sociedad en la cual un niño crece y la historia de su desarrollo, en términos de sus experiencias en esa sociedad, son ambas de gran importancia para modelar los estilos que usará para pensar. Aún más, mucho del "pensamiento conceptual" se trasmite al niño por

medio de palabras, por lo que el lenguaje es una herramienta esencial para decir cómo aprenderá a pensar el niño.

Tres características han marcado el trabajo de Lev; el conocimiento profundo del trabajo de los psicólogos de Estados Unidos de Norteamérica y Europa, tanto de su época como de épocas anteriores; su considerable experiencia profesional con niños, y un gran ingenio en la creación de métodos para reunir e interpretar información.

Para entender la teoría psicológica del tiempo de Vigotsky, debemos recordar dos visiones contrarias del pensamiento humano que fueron prominentes a principios del siglo XX. La primera fue la visión tradicional de la mente, la cual se originó en la psicología de los siglos anteriores. Los psicólogos de finales del siglo XIX y principios del siglo XX estudiaron la mente y sus funciones por medio del método de introspección. El segundo movimiento fue en dirección opuesta al anterior, y representó el esfuerzo por ser científico y objetivo con respecto al estudio del hombre, como sucede en la biología y la física, que son ciencias objetivas. En América, este movimiento se conoció como conductivo, y sus líderes propusieron que, para el adecuado estudio del hombre había que medir y grabar su comportamiento, observable de esa manera por los científicos.

Para Vigotsky no era confiable la introspección como una base metodológica segura en la cual se pudiera fundamentar la teoría psicológica científica; y para quienes rechazaron a los conductistas, él escribió que en esa psicología se ignora el problema del consciente, pues éste se bloquea al acceso de la investigación del comportamiento humano, por lo que se elimina de la psicología científica, lo cual provoca la retención de todo el dualismo (mente vs cuerpo) y el espiritualismo de la psicología subjetiva temprana. En su propia investigación, Vigotsky se dedicó a estudiar los procesos del pensamiento consciente, lo cual hizo por medio de una nueva creación de medidas objetivas que no dependían de la introspección para ser probadas.

En general, Vigotsky concluyó que el pensamiento del niño y el habla comienzan como funciones separadas, no necesariamente conectadas entre ellas,

pues son como dos círculos que no se tocan. Uno representa el pensamiento no verbal el otro, el habla no conceptual. Conforme el niño crece, los círculos se unen y sé; sobreponen esto significa que el niño empieza a adquirir conceptos que tienen etiquetas de palabras. Un "concepto" significa una abstracción, una idea que no representa un objeto particular, sino más bien una característica común compartida con diversos objetos.

Vigotsky no estuvo de acuerdo con los teóricos que decían que el niño, como resultado de una maduración interna, por sí mismo puede tener habilidades de pensamiento conceptual avanzado, distintos de las que le son enseñadas. Aun cuando admitió el rol necesario de la madurez interna en el desarrollo, Vigotsky creyó en la educación formal e informal del niño mediante el lenguaje, el cual tiene una fuerte influencia en el nivel del pensamiento conceptual que alcanza. Y al ampliar su punto de vista más allá del desarrollo del niño, sugirió que los pasos mediante los cuales el pensamiento y el lenguaje del niño evolucionan son semejantes a aquéllos que han propiciado que la humanidad evolucionase durante milenios. Por lo tanto, si se estudia el desarrollo auto genético del niño, no solamente entenderemos su pensamiento y habla, sino que también nos servirá como el método más práctico para el estudio filogenético de las especies.

Los estudios de Vigotsky le permitieron concluir que el desarrollo del habla precede a las cuatro etapas gobernadas por las mismas leyes que regulan a otras operaciones mentales que utilizan signos, tales como contar o memorizar con la ayuda de utensilios mnemotécnicos. El llamó a la primera de las cuatro etapas, primitiva o natural. El primer período, que representa el tiempo anterior a que el círculo del lenguaje cubre parcialmente al círculo del pensamiento consciente, comprende, según Vigotsky, desde el nacimiento hasta los dos años. La etapa se caracteriza por las tres funciones del habla no intelectual.

Primero, los sonidos que representan descarga emocional, como el llanto con el dolor o frustración o el arrullo y balbuceo satisfechos. Luego, en el segundo mes, aparecerán estos mismos sonidos emocionales, pero con cierto significado, y se pueden interpretar ya como reacciones sociales hacia voces o apariencias de ciertas personas. Son sonidos de contacto social, como la risa y una gran variedad de sonidos inarticulados. El tercero consiste en las primeras

palabras, que son sustitutos de objetos y deseos, aprendidas por acondicionamiento cuando los padres unen las palabras a los objetos, del mismo modo en que algunos animales son condicionados a reconocer palabras como etiquetas de las cosas.

La etapa primitiva termina alrededor de los dos años de edad y entonces comienza el segundo período, llamado de la psicología naive. Aquí el niño descubre que las palabras tienen una función simbólica y esto lo demuestra al preguntar el nombre de las cosas. Ya no hay un simple acondicionamiento por el pensamiento conceptual o verbal. Para probar su hipótesis, Lev planteaba problemas que debían ser resueltos por los niños durante el juego. Así observaba que la cantidad de habla egocéntrica en estas ocasiones era el doble de cuando el niño no tenía que enfrentar estos problemas. Vigotsky interpretó esto como evidencia de que el habla egocéntrica no servía para liberarse de tensiones ni un acompañamiento expresivo de la actividad, sino una herramienta significativa del pensamiento en la búsqueda y la planeación de la solución del problema.

Vigotsky tampoco estaba de acuerdo en que el habla egocéntrica terminaba a los siete años. Al contrario, veía que el declinamiento del habla egocéntrica era la señal de la aparición de la cuarta etapa en su desarrollo jerárquico: la etapa de crecimiento, en la cual el niño aprende a manejar el lenguaje en forma de habla reautorizada dentro de su cabeza, al pensar a la manera de memoria lógica y utilizar signos internos para resolver problemas. A partir de entonces, el individuo usará el lenguaje interno y el expresivo como herramienta en su pensamiento conceptual y verbal.

En resumen, el habla del niño se desarrolla a través de cuatro etapas, desde su nacimiento hasta la edad escolar (entre los siete y ocho años). El proceso se inicia de un modo no intelectual, o con habla sin pensamiento, y se desarrolla al pasar por la etapa naive y la del habla egocéntrica, hasta llegar al lenguaje interno, el cual está inexplicablemente entrelazado con el pensamiento conceptual. Después de haber estudiado el desarrollo desde el punto de vista del habla, pasaremos al estudio del desarrollo desde el punto de vista del pensamiento.

La solución requiere que el niño reconozca que cada palabra representa un concepto compuesto por dos de las dimensiones del bloque; es decir, ambas: altura y tamaño. Y como en los bloques no hay ni una sola palabra del lenguaje normal que represente este concepto combinado, el niño no puede haberlo conocido o memorizado antes de la sesión de pruebas.

Durante las sesiones, el examinador observa combinaciones que el niño hace cada vez y la naturaleza de cada una de ellas, la cual refleja la estrategia del pensamiento que el niño ha seguido. El usar la prueba de bloques con cientos de sujetos de diferentes edades, dio a Vigotsky la posibilidad de identificar una jerarquía de tres grandes etapas por las que el niño pasa para lograr un verdadero pensamiento conceptual entre los años preescolares y la mitad de la adolescencia.

Dentro de cada una de las etapas, el niño atraviesa por una serie de sub fases.

El pensamiento conceptual es, en realidad, un modo de organizar el medio, al abstraer y etiquetar ciertas cualidades compartidas por dos o más fenómenos.

Los principales pasos que sigue el niño para organizar los fenómenos percibidos son:

1. Encerrar cosas en grupos organizados,
2. Poner cosas juntas en categorizaciones,
3. Conforme se acerca la pubertad empieza a pensar en conceptos genuinos;

Aun cuando el adolescente logra esa habilidad de pensar conceptualmente, no abandona por completo las dos primeras formas de pensamiento, sino que simplemente disminuye su frecuencia y reaparecen en ciertas ocasiones. Las sub fases de las tres grandes etapas, basadas en las soluciones de niños y adolescentes de los problemas de bloques de Vygotsky, son las siguientes:

Etapas 1. El pensamiento en grupos desorganizados. Durante este período agrupa elementos y puede asignarles etiquetas, con base en que hay uniones por casualidades en la percepción del niño.

Reagrupamiento por ensayo y error.

Organización del campo visual.

Grupos re arreglados.

Etapa 2. Pensamiento en categorías. Los objetos individuales se unen en la mente del niño, no sólo por sus impresiones subjetivas, sino por medio de uniones que existen entre los objetos. Este es un paso que lo aleja del pensamiento egocéntrico y lo dirige a la objetividad. En una categoría, las uniones entre los componentes son hasta cierto grado concretos y factuales, en lugar de abstractos y lógicos. Cinco tipos de categorías suceden, uno tras otro, durante esta etapa del pensamiento.

Categorías asociativas, basadas en cualquier factor de unión que el niño percibe, como color, figura o cercanía de un objeto a otro.

Colecciones, por categorías, que contienen cosas que se complementan, una a la otra, para hacer un todo. Estas se agrupan en contraste en lugar de similares.

Categorías en cadena, que involucran un conjunto consecutivo de ítems individuales, con una unión significativa y necesaria entre un eslabón y el siguiente, como en el juego de dominó.

Categorías difusas, que se dan en agrupamientos donde existe fluidez en el atributo que une los elementos individuales.

Categorías de seudoconcepto, que a primera vista aparentan agrupar con base en el pensamiento conceptual verdadero; pero cuando la etiqueta puesta por el niño es objetada por el examinador la menor muestra que es incapaz de racionalizar la condición de agrupamiento adecuadamente.

Vigotsky hizo una importante distinción entre seudoconceptos y conceptos verdaderos. El verdadero pensamiento conceptual requiere que el niño espontáneamente agrupe objetos, basándose en las características abstractas que percibe, y no es simplemente aplicar etiquetas ya hechas que le enseñaron a usar con otros agrupamientos comunes.

Etapa 3. Pensamiento en conceptos. En el umbral de esta etapa final haremos una pausa para inspeccionar en dos caminos, el desarrollo del pensamiento: síntesis y análisis, que ahora convergen para hacer posible el pensamiento conceptual.

El primer camino se establece mediante una secuencia de categorías, pues la principal función del pensamiento complejo es el agrupamiento o la síntesis de los fenómenos que tienen aspectos en común.

El segundo camino lleva al pensamiento conceptual, al seguir el proceso de separar o analizar fenómenos para abstraer elementos de ellos. En la opinión de Vigotsky, estos dos procesos, unir y separar, surgen de diferentes fuentes en el desarrollo del niño.

Vigotsky localizó el principio de la abstracción en el punto donde el niño identifica modos por medio de los cuales los objetos son similares. En grado máximo, esto es, iguales en la mayor cantidad de maneras posibles.

En el siguiente paso de abstracción, el niño identifica características únicas para agrupar los objetos, por medio de seleccionar solamente bloques verdes o altos. Vigotsky llamó a la selección por característica única, potenciales.

El niño llega entonces al paso final del pensamiento conceptual, al hacer una nueva síntesis de sus agrupamientos abstraídos; una síntesis estable y convincente para su mente y que más tarde llega a ser su principal instrumento de pensamiento.

Durante este proceso de desarrollo mental, el lenguaje ha servido como una herramienta significativa para la actividad de pensamiento. La operación intelectual de formar conceptos, de acuerdo con Vigotsky: "es guiada por el uso de palabras como medio activo para centrar la atención, para abstraer ciertas cosas, sintetizándolas y simbolizándolas mediante un signo". Así pues, a través de los siglos se ha pensado que el lenguaje que emite una persona, tanto oral como escrito, sirve como una ventana por la cual se ven las operaciones de su mente.

2.1.5. Teoría de la inteligencia emocional

Goleman (1978) indica que la inteligencia emocional en el aula preescolar o de nivel inicial hoy en día, gracias a los avances en los estudios sobre la conducta y el comportamiento humano, el ser humano ha logrado comprender maneras más efectivas de convivir con sus semejantes. A partir de dichos estudios surgen nuevas propuestas o paradigmas que plantean que el ser humano no posee una única inteligencia, por lo que hoy se habla de una inteligencia de las emociones o Inteligencia Emocional en las que se destacan diversos autores. En este sentido, Goleman, principal postulador de la Teoría de la Inteligencia Emocional, la define como la capacidad de reconocer sentimientos propios y ajenos, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que mantenemos con nosotros mismos y con los demás, e incluye habilidades como “ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones, controlar el impulso y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar...”

Esta capacidad, se constituye Autoconciencia (conocer las propias emociones), constituye la clave de la Inteligencia Emocional; puesto que sólo con el autoconocimiento podemos entender las emociones de los demás. Esta habilidad consiste en hacer una valoración y dar nombre a las emociones propias en el momento en que éstas aparecen. b. Autorregulación (manejar las emociones), que se no basa en reprimir las emociones, sino vivirlas de manera equilibrada, logrando un manejo que permita detectarla y luego controlarla y encauzarla de forma inteligente. El autocontrol se basa en la conciencia de uno mismo y permite recuperarse de sentimientos negativos con mayor rapidez. Motivación, entendida como aquélla que nos damos a nosotros mismos y que tiene capacidad de autorreforzarse. Ello permite un desatacado desempeño del individuo en muchos sentidos, porque se manifiesta en la eficacia y la productividad. Empatía (reconocer emociones en los demás), que permite captar las necesidades y deseos de los demás y sintonizar con ellos. Por ende, contribuye a establecer relaciones sociales equilibradas y respetuosas. Habilidades sociales (manejar las relaciones); asociada al liderazgo y la eficacia interpersonal. La habilidad social de manejar adecuadamente las emociones de los demás requiere competencias como: manejo de conflictos, establecimiento de vínculos, trabajo en equipo, entre otros.

En tal sentido, las competencias antes descritas guían las relaciones del individuo con su entorno, potenciando sus habilidades y destrezas emocionales. Tales competencias se orientan tanto al plano intrapersonal (Autoconciencia, Autorregulación y Motivación) como al interpersonal (Empatía y Habilidades

Sociales). Por otra parte, considera la inteligencia emocional como, “un conjunto de habilidades que posibilitan al sujeto alcanzar un equilibrio en sus estados internos”. Este equilibrio se comprende en el hecho de que un individuo emocionalmente inteligente es capaz de asumir la responsabilidad de sus actos manteniéndose en dirección a sus objetivos, lo que le asegura un camino en el éxito de la vida. Así mismo,

(Perisco, 2003) Señala que las personas con inteligencia emocional muestran un alto grado de solidaridad y expresan sus sentimientos de manera abierta a través de una comunicación eficaz. Vale la pena destacar que las emociones son mecanismos automáticos que preparan al organismo para actuar ante determinadas situaciones. La autora en revisión señala que las emociones básicas están orientadas a preservar la vida o la supervivencia de la especie y entre éstas destacan:

1. La ira, se presenta ante una situación que implique estar bajo amenaza física o psicológica, lo que aumenta el ritmo cardíaco y la secreción de hormonas y de adrenalina.
2. El miedo, aparece en situaciones de peligro y prepara al organismo para la huida.
3. La sorpresa, es fugaz e imprevisible y produce una quietud momentánea para luego dar paso a otras emociones como: miedo, alegría, amor.
4. El desagrado, caracterizado por un gesto que surge de la repulsión hacia algo que proviene del gusto o el olfato.
5. La felicidad, caracterizada por la sensación de tranquilidad, estado placentero y entusiasmo a partir de la ausencia de preocupaciones.

6. El amor, produce efectos que involucran todo el cuerpo acompañado de un estado de calma, satisfacción y relajación que favorecen la convivencia.
7. La tristeza, que provoca un descenso del metabolismo corporal, llevando a la persona a encerrarse en sí misma y llorar. Por otra parte, la inteligencia emocional se refiere a la capacidad de responder a las emociones de manera adecuada y en el momento correcto.

En razón de ello, la inteligencia emocional de un individuo no es innata sino que se puede aprender con técnicas que desarrollen las habilidades propias de esta capacidad (Perisco, 2003). En este orden de ideas, se ha determinado que los niños con una inteligencia emocional positiva y estable muestran, entre otras cosas, una capacidad intelectual más abierta. En este sentido, el proceso de aprendizaje está relacionado tanto con la capacidad intelectual del estudiante, como con el manejo adecuado de sus emociones; ya que las emociones pueden favorecer u obstaculizar el proceso de aprendizaje. Por esta razón resulta imperativo el abordaje y manejo adecuado de las emociones desde tempranas edades a ser educados. Por lo antes expuesto, la familia y la escuela juegan un papel fundamental en el desarrollo de la Inteligencia Emocional de los niños y las niñas; ya que, tal y como lo plantea (Goleman, 1996, pág. 55) “las aptitudes emocionales fundamentales pueden en efecto ser aprendidas y mejoradas por los niños...” desde el núcleo familiar para luego ser ampliadas y reforzadas en el ámbito escolar. Por ende, la tarea de los entes involucrados en el proceso es ardua y continua, al comprender que se aprende lo que se ve y no lo que nos dicen. Cada día gracias a los estudios en el campo de la psicología, se tiene más conciencia acerca de la importancia del manejo de las emociones. Sin embargo, esta importancia no parece verse reflejada a nivel curricular, por cuanto muchos docentes no diseñan ni aplican estrategias relacionadas con el desarrollo de la inteligencia emocional. Afirma Goleman, que “una extendida enfermedad emocional se expresa en el aumento de los casos de depresión en el mundo entero, y en los recordatorios de una creciente corriente de agresividad”, desde la niñez temprana hasta la adolescencia y la adultez; evidenciándose en las interacciones de los niños y las niñas dentro y fuera de las aulas de preescolar, en las cuales predomina la falta de comunicación, baja autoestima, conflictos entre niños e inclusive docentes, entre otros.

El Currículo del Subsistema de Educación Inicial Bolivariano, plantea como uno de los perfiles del niño y la niña que egresan del preescolar que “comience a conocer sus emociones y a manejarlas, reconocer las emociones de otras personas”, lo que contribuye con su formación integral. No obstante, en el trabajo de aula los docentes carecen de herramientas básicas que les permitan potenciar el desarrollo del área socio-emocional. En este orden de ideas, se considera que las habilidades derivadas de la inteligencia emocional se pueden desarrollar y reforzar aprovechando cada momento de la rutina diaria, ya que con ello se generan «Aprendizajes Significativos” en los niños y las niñas. Vale resaltar que el término “Aprendizaje Significativo” fue acuñado por Ausubel (1997) para referirse al proceso por el cual los niños y las niñas incorporan a su estructura cognitiva nuevos conceptos en función de su experiencia previa, lo que los hace potencialmente significativos; a partir de experiencias significativas mediadas por el (la) docente. Por tanto, se pretende desarrollar la inteligencia emocional con la aplicación de estrategias didácticas, entendidas como un conjunto de pasos o procedimientos que utiliza el docente de manera reflexiva y, al mismo tiempo flexible, para promover y dirigir la construcción de aprendizajes y fortalecer las competencias en los niños y las niñas. Todo ello a través de experiencias significativas que puedan ser incorporadas a situaciones similares. De acuerdo con la definición antes descrita, la capacidad de reflexión del docente contribuye a orientar el hecho educativo a partir de las necesidades derivadas de sus evaluaciones, permitiéndole tomar decisiones en relación con las debilidades y potencialidades encontradas en el grupo.

El docente en su labor de “mediador” potencia el desarrollo del niño en la medida que éste es el protagonista en la construcción de su propio aprendizaje. La importancia del criterio de flexibilidad, por su parte, se deriva, tal y como lo plantean Díaz y Hernández (2002), en el hecho de que las estrategias propuestas pueden adaptarse a distintas situaciones y moldearse de acuerdo con las características del grupo en cuanto a edad, intereses, necesidades, espacio e inclusive a la disponibilidad de recursos dentro y fuera del aula. De este modo, el docente debe conocer el grupo y propiciar interacciones coherentes con las necesidades del grupo en general y de cada niño y niña en particular. En tal sentido, se pretende ofrecer a los y las docentes algunas herramientas básicas con las que pueda elevar el potencial innato de los niños en materia cognitiva, al

tiempo que promueve la canalización de sus emociones. Para ello, se parte de juegos y canciones con los que los niños y las niñas de 3 a 6 años de edad pueden interactuar y desarrollar una de las inteligencias básicas del ser humano: La inteligencia emocional, tomando en consideración las 5 habilidades propuestas por Salovey (citado por Goleman, 1996) en su teoría; a saber: Autoconocimiento, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales. Cada una de las estrategias propuestas está diseñada para ser desarrollada durante la jornada diaria del preescolar, tanto dentro del aula como fuera de ella, empleando recursos de fácil acceso, canciones y juegos que permitirán la interacción de los niños, las niñas, los y las docentes. Además, las estrategias son adaptables a las características del grupo, pudiéndose variar las maneras de aplicación de acuerdo a las necesidades.

2.1. Marco Conceptual

2.1.1. El sociodrama

a. Definición

El sociodrama es la representación dramatizada de un tema o de una situación de interés para los miembros de un grupo con el fin de obtener una vivencia más cercana al reproducirla representándola y encontrarle una solución. Para Jacobo L. citado por Crisólogo, A. (1999) “El sociodrama es un método de investigación activa y profundizado sobre las relaciones que se forman entre los grupos y las ideologías colectivas. El sociodrama ocurre cuando en lugar de colocar un individuo se coloca un grupo sobre el escenario, el psicodrama se convierte en sociodrama”.

Es la representación de algún hecho o situación de la vida real en un espacio físico determinado, con un público determinado y para el estudio de un tema determinado. Permite que los estudiantes hablen y expresen sus ideas en forma más libre.

Considerando que el sociodrama tiene bastante relación con el juego de roles y las dramatizaciones consideramos las ideas de Gálvez, J. (2007) quien manifiesta que: El juego de roles y las dramatizaciones son excelentes experiencias curriculares a través de los cuales los educandos desempeñan

funciones, cargos roles u oficios, en forma simulada, imaginariamente con la finalidad que vayan madurando psicológicamente en el ambiente escolar, analicen las diferentes actividades de los miembros de la comunidad, empiecen a adquirir responsabilidades, pongan en práctica los deberes y derechos de las personas, cultiven la capacidad de creatividad, invención, análisis, valoración, analicen nuestra realidad.

Nosotros agregamos que también desarrolla la capacidad convive respetándose a sí mismo y hacia los demás, con la esta técnica del sociodrama nos permite mostrar elementos para el análisis de cualquier tema, apoyándonos en hechos de la vida real. Es una manera de simular algo que sucede en la vida real y puede ser de mucha utilidad para explorar hechos sociales; desarrolla y favorece la comprensión entre grupos e individuos; contribuye a encontrar soluciones a problemas y puede favorecer la toma de decisiones.

2.2.2. Objetivos del sociodrama escolar

- Contribuir a la formación integral del educando, intelectual, moral, física y socialmente.
- Desarrollar la capacidad de expresión oral y comunicativa en general de los estudiantes.
- Restablecer el nexo entre la I. E., padres de familia y la sociedad.
- Describir aptitudes y actitudes artísticas en el estudiante.
- Cultivar el sentido estético y la imaginación creadora del estudiante.
- Adquirir las nociones sobre el arte teatral.
- Cultivar las habilidades artísticas del educando.
- Educar el sentido audiovisual.
- Proporcionar destrezas para las interpretaciones dramatizadas.

2.2.3. Características del sociodrama

- Se emplea en grupos naturales. Su aplicación presupone que los miembros se conocen perfectamente entre sí, razón por la cual sólo se aplican en grupos relativamente pequeños y estables.
- La investigación se centra en los deseos subjetivos de los miembros del grupo.
- Las respuestas se piden sobre el trasfondo de unos criterios y preguntas concretas que por supuesto van a condicionar los resultados.
- Las respuestas se tendrán en cuenta en la medida de lo posible, es decir, la sociometría va encaminada a la intervención, ya que se utiliza para tratar de dar solución a un problema real del grupo.

2.2.4. Consideraciones para el sociodrama

- Número de participantes: un coordinador, un grupo de actores, público variable
- Organización. Se escoge la representación de los participantes que van a realizar, se esboza las líneas generales y se distribuyen los papeles de la representación.
- Desarrollo. Los intérpretes representan la situación, un narrador describe el ambiente supliendo la ausencia de escenografías e identifica a cada personaje, los actores tratan de semejar a los personajes que representan, terminan la escenificación el grupo analiza en grupos pequeños lo representado.
- Duración. La representación dura de 5 a 15 minutos. El análisis de 30 a 45 minutos.
- Observaciones. Es parecido a la técnica del psicodrama que se una en psiquiatría con finalidad terapéutica.

2.2.5. Estrategias para dramatizar o realizar simulaciones

Para este tema nos basamos en los planteamientos de (Facundo Antón, 1985) quién considera que el sociodrama es la dramatización, donde algunos integrantes del grupo realizan una representación de una situación real, breve y conflictiva, frente a los demás para que éstos la analicen, en la cual se trata que el grupo grande realice el análisis crítico de la situación presentada; los mismos que lo hemos parafrasearlo. Estas estrategias están orientadas al desarrollo de destrezas discursivas orales y creatividad de los escolares. En ella se conjugan múltiples códigos comunicativos (verbales y no verbales), que sin duda, contribuyan al desarrollo pleno de la personalidad del escolar, además de su capacidad comunicativa. Algunas actividades motivadoras pueden ser:

Improvisadas y libres (sociodramas), dejando al alumno que se imagine una situación determinada y actúe libremente según la misma.

Basada en memorización de textos previamente elaborados.

En el juego de sociodrama se distinguen y desarrollan tres tipos de lenguaje que tienen un gran poder comunicativo, si se conocen y utilizan de forma adecuada al desarrollo de la acción y situaciones de convivencia comunicativa en el respeto:

Verbal: palabra, entonación, sonido, volumen, tono y ritmo de voz.

Gestual: posturas, gestos y movimientos.

Icónico: decorado, espacio escénico, vestuario, maquillaje, luces, etc.

Dentro de las estrategias para dramatizar o realizar simulaciones tenemos:

- Planear situaciones motivadoras para dramatizar.
- Planificar previamente la intervención.

- Dejar tiempo para preparar los diálogos, repartir los papeles de los personajes y ensayar la intervención.
- Estimular la libertad de expresión corporal y verbal y adecuarla a la situación.
- Fomentar la imaginación y creatividad mediante la expresión corporal y verbal.
- Adecuar los movimientos, la expresión corporal y el aspecto a la situación (gesto, mímica, ademanes, movimiento, vestido)
- Articulación clara, volumen, tono y ritmo de la voz adecuados a la personalidad de cada persona y al desarrollo de la acción.

2.2.6. Estrategia

Las estrategias de aprendizaje, según Weinstein y Mayer (1986 p. 315), pueden definirse como “conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación”.

2.2.7. Familia, educación y sociedad

Si reflexionamos sobre la relación entre familia, educación y sociedad en este aspecto podríamos fácilmente concluir que una sociedad con familias y una educación que brinde seguridad, capaz de dar como fruto gobernantes que puedan establecer estrategias para mejorar la convivencia y el respeto a sí mismos y a los demás estudiantes.

Este es el caso de muchos países en Latinoamérica. ¿En nuestro País los políticos y gobernantes se han dado cuenta de la importancia que debe tener la convivencia y el respeto hacia los demás?

2.2.8. La conversación

Es la relación que se establece entre dos o más personas a través del acto de hablar (plática). Se caracteriza por la espontaneidad del flujo de la

información, la sencillez, la naturalidad, el uso de expresiones del lenguaje coloquial y el ambiente ameno en que se desarrolla.

2.2.9. Diálogos espontáneos

Tiene como finalidad la comunicación espontánea y fluida del niño mientras estructura su lenguaje de manera natural. Por ello, el educador propicia momentos en los que se dialoga sobre temas de interés, dificultades que se presenten en el aula, se plantean propuestas de soluciones a un problema; se evalúan los acuerdos, las metas personales, las responsabilidades; se organizan las actividades a realizarse en el día, se recrean situaciones y vivencias cotidianas que se dan en el juego libre.

2.2.10. Juego y edad

De dos meses a un año de vida, el juego es sensorial, lo atrae los ruidos y los sonidos, coge todo lo que está a su alcance, mira colores, hace ruido con la sonaja. De un año hasta los cinco años, el juego es motor, el niño ejercita todo su físico con el fin de entretenerse, en desarrollar su sistema muscular; corre, salta, trepa, pateo pelota, monta triciclo. El juego es “imitativo”.

De cinco a diez años el juego ficción va teniendo todo el efecto; la imaginación se ejercita; el niño juega a ser médico, futbolista, vendedor, chofer, lustrabotas. Desde los seis años se manifiesta la capacidad para jugar con otros y para hacer los juegos sociales. Durante periodo escolar aparecen juegos de movimientos que satisfacen las manifestaciones de sociabilidad.

2.2.11. Dramatización

Se entiende en la vida cotidiana como la representación o rememoración de realidades vividas o inventadas. Toma su nombre de uno de los estadios del proceso de elaboración del teatro. La dramatización se convierte en una técnica referida a la interpretación “teatral” de un problema o situación en el campo general de las relaciones humanas

Son especialmente propicias para que los niños puedan aprender cuestiones académicas sin tener que permanecer sentados e inmóviles, actividades relacionadas con el llamado “rol playing”, con el que puede improvisarse

prácticamente cualquier tema, por ejemplo: problemas matemáticos, jugando a la tiendita, conversaciones entre las partes de una flor o un fruto, las estaciones del año, o elementos de geografía, proporcionando a los pequeños la oportunidad de actuar como el cliente o el tendero, el pistilo de la flor, o el río que va hacia el mar. El límite es la creatividad de padres y maestros (Programa

Nacional de Emergencia Educativa 2004-2006)

2.2.12. Las emociones

Las emociones son un estado psicológico y biológico en la forma de actuar y de pensar.

2.2.13. Socialización

La socialización se constituye en un hecho social que está vinculada a la cultura y en sus distintas manifestaciones étnicas y como son las costumbres y sus distintas formas de vida de quienes conviven en un determinado tiempo y espacio.

2.2.14. Respetar a los demás

Es muy importante tener la mente y corazón abiertos para conocer y entender los valores culturales, sociales y morales que definen a cada ser humano, donde el respeto mutuo, garantiza una forma armoniosa de convivencia.

El respeto a los demás es una actitud permanente, de palabra y de hechos, y una forma de vida donde la sinergia juega un gran papel.

Respetar es una actitud de ida y vuelta y para que se nos respete debemos empezar por el pilar fundamental, que es respetarnos a nosotros mismos.

2.2.15. Convivencia

Es la acción de convivir, vivir en compañía de otro u otros. Se trata de un concepto vinculado a la coexistencia pacífica y armoniosa de grupos humanos y también se da en otras especies de animales. Ninguna persona vive absolutamente aislada del resto, ya que la interacción con otros individuos es imprescindible para el bienestar y la salud. Sin embargo, la convivencia no

siempre resulta fácil, dado que pueden interferir negativamente ciertas diferencias sociales, culturales y económicas, entre otras muchas posibilidades. La convivencia se logra porque el ser humano es totalmente sociable, y no se puede vivir sin ninguna psicopatología encontrándose totalmente solo; la interacción entre varios individuos es fundamental para poseer y preservar una buena salud mental.

2.2.16. La competencia del desarrollo personal.

El área Personal Social desarrolla las competencias de dos campos de acción: el del desarrollo personal y el del ejercicio ciudadano. Estas competencias se apoyan mutuamente y se combinan en la acción. Así, la competencia “Afirma su identidad” promueve la valoración de sí mismo y la regulación de las emociones, que son esenciales para el ejercicio ciudadano. En ese sentido, se necesitan individuos que hayan construido su identidad personal y social basándose en una sólida autoestima que les permita “Participar en asuntos públicos para promover el bien común”. De igual forma, la competencia “Convive respetándose a sí mismo y a los demás”, que alude a las relaciones sociales que construimos con los otros en tanto sujetos de derecho, nos obliga, por ejemplo, a saber regular nuestras emociones en situaciones de conflicto y a mantenernos abiertos al aporte de otras culturas.

Competencias vinculadas al desarrollo personal El desarrollo personal busca que los estudiantes sean capaces de desenvolverse de manera cada vez más autónoma en distintos contextos y situaciones, que puedan tomar decisiones conscientes y encaminar su vida para alcanzar su realización personal y la felicidad, en armonía con el ambiente. Ello implica un crecimiento integral y articulado que les permita afirmar su identidad, desenvolverse éticamente en cualquier contexto, relacionarse empática y asertivamente con los demás, tener una vivencia plena y responsable de su sexualidad, gestionar su propio aprendizaje y buscar el sentido de la existencia.

Aquí nos centraremos en dos aspectos importantes del desarrollo personal, los

cuales dan lugar a dos competencias: Afirma su identidad. Se desenvuelve éticamente. El desarrollo de estas competencias relacionadas con la vida y experiencias de nuestros estudiantes demanda un tiempo prolongado.

Además, depende de los ritmos de desarrollo físico y psicológico de cada uno, así como de sus historias familiares y personales y de la cultura de la que forman parte. En otras palabras, el progreso de estas competencias varía significativamente de un estudiante a otro, en función de sus características individuales y culturales. Por esta razón, los estándares de estas competencias se organizan en cuatro niveles, marcados por el final de los ciclos II, IV, VI y VII.

Nuestros estudiantes son capaces de expresar el conocimiento sobre sí mismos en lo que respecta a sus características físicas y emocionales, sus particularidades y gustos personales, y sus potencialidades. Se sienten satisfechos de ser quienes son, se refieren positivamente a las vivencias y manifestaciones culturales de su familia y su comunidad. Todo ello les da una confianza que les permite actuar con seguridad en diversas situaciones, sea en la escuela o fuera de ella. Son capaces, asimismo, de describir sus emociones básicas, explicando las causas que las originan y las posibles consecuencias. Este conocimiento de su vida emocional les permite expresar su necesidad de atención y escucha, así como utilizar diversas estrategias para regular sus estados emocionales, de modo que pueden adecuar su comportamiento a diversos contextos de manera cada vez más autónoma. En relación con las capacidades, podemos encontrar: Se valora a sí mismo.

Competencia “Convive respetándose a sí mismo y a los demás” Convivir en cualquier contexto o circunstancia, y con todas las personas sin distinción, alude a una forma particular de vivir con los otros. Esto implica que el estudiante construya relaciones sociales desde nuestra condición de sujetos de derecho y desde el cumplimiento de nuestros deberes ciudadanos. En ese sentido, involucra establecer relaciones de respeto, solidaridad y equidad que promuevan el diálogo intercultural. También es importante que el estudiante, a través de esta competencia, aprenda a manejar conflictos de manera constructiva y a comprometerse, partiendo de la reflexión sobre principios democráticos, con acuerdos y normas que permitan el bienestar de la sociedad y el cuidado del

ambiente y los espacios públicos. Comprende el conflicto. Demuestra apertura y empatía al interactuar con personas de diferentes culturas. Se identifica con su propia cultura a través de las prácticas sociales y del conocimiento de sus tradiciones. Hace uso de orientaciones y pautas para prevenir, enfrentar y resolver conflictos. Es crítico frente a la asimetría de poder entre diferentes pueblos. Llega a acuerdos que contribuyan a construir comunidades democráticas. Respeta la condición ciudadana de los integrantes de otros pueblos. Considera a sí mismo y a los demás como sujetos de derecho.

Reflexiona sobre los sistemas de poder y de opresión que atentan contra la convivencia democrática. Actúa contra distintas formas de discriminación, en defensa de los miembros de la comunidad. Comprende la interdependencia de los procesos que toman lugar en la sociedad y los ecosistemas. Actúa proactivamente frente a los problemas ambientales de su espacio. Cuida y promueve los espacios públicos y de una vida urbana organizada alrededor del bien común. Se apropia de principios y valores de una cultura democrática. Maneja información y conceptos vinculados a la democracia. Construye y cumple las normas de convivencia que contribuyan a construir una comunidad democrática. Convive respetándose a sí mismo y a los demás. Cuida los espacios públicos y el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible. Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes. Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos. Se relaciona democráticamente e interculturalmente con otros desde su identidad y enriqueciéndose mutuamente.

Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados. Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes. El estudiante reconoce que todos tenemos derechos y deberes y se relaciona con los demás a partir de esta premisa. Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática y actúa frente a las distintas formas de discriminación (por género, fenotipo, origen étnico, lengua, discapacidad, orientación sexual, edad, nivel socioeconómico o cualquier otra). Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos. El estudiante maneja información y conceptos relacionados con la convivencia y hace suyos principios vinculados a

la democracia. Involucra producir, respetar y evaluar las normas, así como cumplir con las leyes, en cualquier circunstancia, reconociendo la importancia de estas para la convivencia. También supone respetarlas cuando no es uno el que las ha producido, e incluso cuando lo perjudican de alguna manera.

Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad, enriqueciéndose mutuamente. El estudiante se identifica con su propia cultura a través de prácticas sociales, tradiciones y saberes de su comunidad. Es abierto y empático al interactuar con personas de diferentes culturas y está dispuesto a enriquecerse de esa experiencia. Reflexiona sobre las circunstancias en las que se ven vulnerados los derechos de las personas de culturas distintas a la suya. Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, mecanismos y canales apropiados. El estudiante comprende el conflicto como inherente a las relaciones humanas y como oportunidad de crecimiento. Desarrolla criterios para evaluar situaciones de conflicto y actúa con empatía y asertividad al manejarlos. Pone en práctica pautas y estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa.

Las capacidades de esta competencia se enriquecen mutuamente. Así, la capacidad del estudiante de elaborar y evaluar normas de convivencia se potencia si al hacerlo toma en cuenta que toda persona tiene derechos y que debe garantizarse la no discriminación. Por otro lado, las normas de convivencia que se practican en la sesión de aprendizaje promueve en la actitud del estudiante la disposición para resolver conflictos si éstos se relacionan con respeto mutuo, tal actitud está plasmada en el currículo nacional en la competencia: “Convive respetándose a sí mismo y a los demás”. Estas capacidades se han tenido en cuenta para trabajar el área personal social logrando alcanzar los propósitos de aprendizaje por todos los estudiantes de la muestra al concluir el periodo determinado en este trabajo de investigación. En ese sentido, constituyeron un referente para la planificación anual, el monitoreo y la evaluación, pues nos muestran el desempeño global que alcanzaron estos estudiantes en cada una de las competencias. Las matrices con los indicadores de desempeño de las capacidades constituyeron las categorías de análisis para diseñar las sesiones de enseñanza-aprendizaje; y aunque son útiles también para crear instrumentos de evaluación, no olvidemos que en un enfoque de competencias, al final, debemos

generar instrumentos que permitan evidenciar el desempeño integral de estas actividades de aprendizaje.

En resumen, ambos instrumentos nos ayudan tanto a la planificación como a la evaluación, pero uno nos muestra desempeños más acotados (indicadores de desempeño), mientras que el otro nos muestra un desempeño complejo (mapas de progreso). Hemos colocado el nivel anterior y posterior al ciclo correspondiente para que puedan identificar en qué nivel de desempeño se encuentra cada uno de nuestros estudiantes y, así, diseñar actividades adecuadas para cada uno de ellos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

Este proceso de investigación corresponde a la investigación acción cualitativa, porque el objetivo principal trató de resolver un problema de aprendizaje en el aula referida a la práctica pedagógica, a través de una propuesta pedagógica la misma que consiste en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje empleando la estrategia del sociodrama y otros recursos lúdicos.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivos del proceso de la investigación acción

Determinar la influencia de las estrategias del sociodrama (juegos de roles y dramatizaciones) para mejorar los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 821213 de Succhapampa, Cortegana, Celendín, 2016 mediante el proceso de categorización.

3.2.2. Objetivo de la propuesta pedagógica

- a) Aplicar la estrategia del juego de roles para mejorar los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás de los niños y niñas de 04 años de edad de la I. E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín, 2016.
- b) Emplear la estrategia de la dramatización, para fortalecer la convivencia de los estudiantes de 04 años de la I.E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín, 2016.
- c) Promover la nueva propuesta pedagógica durante el proceso de investigación a través de las diez sesiones de aprendizaje e instrumento de recolección de datos, para transformar la práctica pedagógica.
- d) Procesar los datos recogidos durante la investigación para la interpretación de resultados, mediante la categorización y la triangulación, haciendo posible la confirmación de la hipótesis de acción.

3.3. Hipótesis de Acción

La aplicación de estrategias del sociodrama a través del desarrollo de la propuesta pedagógica, mejorará los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los niños y niñas de 04 años de edad de la I. E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín en el año 2016.

3.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Los beneficiarios directos son los 20 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 821213 Succhapampa y el docente, porque con ellos se desarrolla las estrategias del sociodrama y poder mejorar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás.

3.5. Población y muestra

Población

La población está constituida por 47 estudiantes de 4 años de edad de las Instituciones Educativas cercanas del distrito de Cortegana. Además de tres docentes haciendo un total de 50.

CUADRO N 01: POBLACIÓN DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

INSTITUCIÓN	DISTRITO	NUMERO DE ESTUDIANTES/DOCENTE
Succhapampa	CORTEGANA	19 01
Chimuch	CORTEGANA	16 01
San José Bajo	CORTEGANA	12 01
TOTAL	TRES INSTITUCIONES	50

FUENTE: Nomina de matrícula – 2016

Muestra

La muestra está conformada por 19 estudiantes y un docente en el aula de 4 años de la I.E. Inicial de Succhapampa, Celendín, 2016, por ser la sección que estuvo a mi cargo. Siendo 9 varones y 10 mujeres y 01 docente investigador.

CUADRO N° 02. MUESTRA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

INSTITUCIÓN	ESTUDIANTES	TOTAL
I.E.I. Succhapampa	Varones: 9 Mujeres: 10 Docente: 01	20

Fuente: Nómina de matrícula del año académico 2016

3.6. Instrumentos

3.6.1. Lista de cotejo:

Se empleó la lista de cotejo, para prueba de entrada y prueba de salida, a fin de recabar información de los estudiantes en cuanto al desarrollo de la competencia, convive respetándose a sí mismo y a los demás, durante el desarrollo del plan de acción.

3.6.2. Diario de campo:

Se aplicaron diez instrumentos que permitieron establecer como se ejecuta la práctica pedagógica en la aplicación de estrategias de aprendizaje y poder determinar un problema de investigación

3.6.3. Diario reflexivo

Estrategia didáctica que permite desarrollar habilidades meta cognitivas. Consiste en que el alumno y docente reflexione y escriba a cerca de su proceso de aprendizaje y como se va transformando.

CAPÍTULO IV

PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

4.1. Matriz del plan de acción

HIPOTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de estrategias del sociodrama a través del desarrollo de la propuesta pedagógica, (Acción – Enseñanza) mejorará los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los niños y niñas de 04 años de edad de la I. E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín en el año 2016.(Resultado- aprendizaje)																	
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2015					CRONOGRAMA 2016									
			A	S	O	N	D	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Aplicación de estrategias metodológicas de dramatización, juego de roles y asamblea, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente Participante Investigador			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN																	
1. Revisión y ajuste del marco teórico	Facilitador Docente Participante Acompañante	Fuentes de información Y fichas.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante Acompañante	Fuentes de información Y fichas.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
3. revisión de las sesiones de aprendizaje	Acompañante		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
4. Aprobación de las sesiones aprendizaje	Acompañante		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
5. ejecución de las sesiones de aprendizaje	Docente participante			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
6. elaboración de instrumentos par recojo de información	Facilitador Docente		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

HIPOTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de estrategias del sociodrama a través del desarrollo de la propuesta pedagógica, (Acción – Enseñanza) mejorará los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los niños y niñas de 04 años de edad de la I. E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín en el año 2016.(Resultado- aprendizaje)																	
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2015					CRONOGRAMA 2016									
			A	S	O	N	D	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Aplicación de estrategias metodológicas de dramatización, juego de roles y asamblea, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente Participante Investigador			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN																	
	Participante Acompañante																
7.revisión ajuste y aprobación de los instrumentos	Facilitador Acompañante		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
8. recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente Participante		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9. sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador Docente Participante		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
10. redacción del informe, y entrega preliminar	Facilitador Docente Participante		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11. revisión y ajuste del informe, y entrega final.	Facilitador Docente Participante		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
12. comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante Acompañante		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

4.2. Matriz de evaluación

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE HIPÓTESIS DE ACCIÓN

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN

HIPOTESIS DE ACCIÓN

La aplicación de estrategias del sociodrama a través del desarrollo de la propuesta pedagógica, mejorará los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los niños y niñas de 04 años de edad de la I. E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín en el año 2016.

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
Aplicación de estrategias de socialización, dramatización, juego de roles y asamblea durante el desarrollo de aprendizaje.	Se ejecutó las sesiones de aprendizaje de socialización en forma oportuna	Sesiones Fotos Imágenes Videos Diarios de campo
Comunicación de los resultados a las familias, directores	Participación de los padres de familia masivamente	Fotos Registro de asistencia

EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Desarrollar los aprendizajes de socialización en los niños y niñas	Expresiones amables para dirigirse a los demás Muestra socialización de Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Informes de los resultados de las pruebas, listas de cotejo Videos Fotos Trabajos de los niños.

4.2.1. De las acciones

Las acciones programadas en el plan de acción se desarrollaron en el tiempo previsto y de acuerdo a las estrategias de trabajo en el aula conforme a la nueva propuesta pedagógica del sociodrama.

Las acciones con respecto a la socialización de los niños y las niñas se evaluaron durante la ejecución de cada sesión de aprendizaje a través de la lista de cotejo y los registros reflexivos.

4.2.2. Del resultado

Los resultados se han obtenido utilizando el procesamiento de la información de acuerdo a las competencias de personal social convive respetándose a sí mismo y a los demás en cada momento dentro y fuera del aula en su comportamiento personal y social.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

MATRIZ N° 2 Análisis de las Sesiones

Nombre de la sesión	Técnicas	Estrategias	Evaluación
SESIÓN N° 1 Jugamos a gatear	Sociodrama Juego Dirigido	Dramatización Vocalización interrogación	Metacognición
SESIÓN N° 2 Somos caballitos ágiles	Sociodrama Juego de Roles	Dramatización Estrategias de interrogación Estrategias de juego de roles	Metacognición
SESIÓN N° 3 Jesús nos salvó a todos	Sociodrama Juego de ordenamiento	Dramatización Estrategias de Psicomotricidad Estrategias de juegos Estrategias de representación	Metacognición
SESIÓN N° 4 Participamos al vía cruisis	Sociodrama Asamblea	Dramatización Estrategias de vocalización Estrategias de interrogación	Metacognición
SESIÓN N°5 Jugamos con mis amigos a encajar pelotas	Sociodrama Diálogo	Dramatización Estrategias de vocalización Estrategias de interrogación	Metacognición
SESIÓN N° 6 Que divertido es jugar a la familia	Sociodrama Conversación	Dramatización Estrategias de juegos lúdicos Estrategias de interrogación	Metacognición
SESIÓN N° 7 Jugamos con el ula ula	Sociodrama Juego dirigido Verbalización	Dramatización Estrategia de observación dirigida Estrategias de juegos dirigidos	Metacognición
SESIÓN N°8 Evitemos enfermedades	Sociodrama Juego dirigido Verbalización	Dramatización Estrategias de juegos dirigidos Estrategias de interrogación	Metacognición
SESIÓN N°9 Me gusta jugar	Sociodrama Juego dirigido Verbalización	Dramatización Estrategia de observación dirigida Estrategias de juegos dirigidos Estrategias de interrogación	Metacognición
SESIÓN N°10 Qué hace mamá	Sociodrama Juego dirigido Verbalización	Dramatización Estrategia de juegos dirigidos Estrategias de interrogación	Metacognición
Sistematización (La estrategia que más predomina)	Sociodrama Juego dirigido	Dramatización Estrategia del juego dirigido	Metacognición

Fuente. Matriz elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

La matriz N° 2 de análisis de las sesiones de aprendizaje precisando la manera como se estableció la aplicación de la nueva propuesta consistente en las estrategias del sociodrama, la dramatización con aplicación del juego dirigido en su gran mayoría se realizó en forma práctica con los estudiantes de la muestra para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás. Esta matriz refleja el número de sesiones desarrolladas previstas en el plan de acción. El programa consistió en utilizar la dramatización, juego de roles pertinentes al sociodrama.

TABLA N° 01

Número de indicadores logrados y no logrados de las sesiones de aprendizaje relacionados con la lista de cotejo.

SESIONES	SI (INDICADORES)	NO (INDICADORES)
S.A 1: Jugamos a gatear	6	2
S.A 2: Somos caballitos ágiles	5	3
S.A 3: Jesús nos salvó a todos	5	3
S.A 4: Participamos al vía crucis.	6	2
S.A 5: Jugando con mis amigos a encajar pelotas	6	2
S.A 6: Que divertido es jugar a la familia	5	3
S.A 7: Jugamos con el ula, ula	4	4
S.A 8: Evitemos enfermedades	4	4
S.A 9: Me gusta jugar	4	4
S.A 10: Que hace mamá	5	3
Porcentaje	62.5%	37.5%

Fuente: Matriz N° 1

Discusión de los resultados

De acuerdo a los datos del Matriz N° 2, se observa que en las 10 Sesiones desarrolladas se aplicó las estrategias del sociodrama con el 62.5 % mediante el juego dirigido que si fueron desarrolladas satisfactoriamente, mientras que en un 37.5 % se aplicó estrategias de verbalización lo que corresponde al 100 % de aplicación de la nueva propuesta durante la práctica pedagógica. Empleándose en ambos casos la Meta cognición para evaluar a los estudiantes; habiéndose aplicado tanto la estrategia de observación dirigida como la estrategia de interrogación.

Matriz N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción

Título: Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás

Sesión	SOCIODRAMA								JUEGO DE ROLES								DRAMATIZACIÓN								Total		
	Indicadores1																								Si %	No %	
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8			
1	X	X	X	x	X	X			X	X	X	X	X	X			X	X			X	X	X	X	6	2	
2	X	X		x	X	X			X	X		X	X	X			X	X				X	X	X	5	3	
3	X	X	X	x	X				X	X		X	X	X	X		X	X				X	X		X	5	3
4	X	X		x	X	X			X	X	X	X	X	X			X	X				X	X	X	X	6	2
5	X	X	X						X	X	X	X	X	X			X	X	X			X	X	X		6	2
6	X	X	X		X	X			X	X				X	X		X	X	X	X	X					5	3
7	X					X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	X					4	4	
8	X	X		X			X		X	X	X	X					X	X	X	X					4	4	
9	X	X		X			X		X	X	X	X					X	X	X	X					4	4	
10	X	X		X	X	X			X	X		X	X	X			X	X			X	X	X		5	3	
Si	10	9	4	7	6	6	3	1	10	9	6	9	6	7	2	0	10	8	5	5	6	6	4	4	62.5 %	37.5%	
No	0	1	7	3	4	4	7	9	0	1	9	1	4	3	8	0	0	2	9	5	4	4	6	6	37.5%		

INTERPRETACIÓN

Las estrategias del sociodrama aplicadas en diez sesiones de aprendizaje se alcanzado resultados positivos es decir el 62.5% de estas sesiones fueron desarrolladas de manera acertada, cumpliendo con los indicadores propuestos en la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás. En un 37.5% no se cumplió con los indicadores propuestos en las sesiones de aprendizaje estos resultados indica que se debe reforzar las estrategias; finalmente los resultados manifiestan que las estrategias deben ser trabajadas con mayor precisión para alcanzar los aprendizajes profundos.

MATRIZ N° 3: Análisis de diarios reflexivos

Título de la investigación: Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí, según planificación previa y estrategias adecuadas, los niños obtuvieron un aprendizaje significativo porque hubo participación activa de la estrategia.	Sí, porque todos los niños no siguieron las indicaciones de la estrategia.	Si utilice recursos de su comunidad donde los niños pudieron manipularlo y explorarlo	Si porque los indicadores desarrollan la competencia del área curricular con sus respectivas capacidades.	Poner en práctica el sociodrama y difundirlos en el hogar involucrando a los padres
2	Si se estableció estrategias actividades físicas y hábitos saludables	Si donde los niños no practican hábitos de higiene	Utilice los materiales donde los niños manipularon y pusieron en practica	Si porque los indicadores son pertinentes en la sesión de aprendizaje	Poner en práctica la convivencia y el respeto así mismo y a los demás e involucrar a la comunidad educativa
3	Si planifique estrategias adecuadas de hábitos alimenticios	Si donde los niños no dan importancia en cuanto hábitos alimenticios	Utilice materiales donde los niños y niñas pusieron en practica	Si porque los indicadores reflejan en la sesión de aprendizaje	Hacer extensiva la práctica de valores a través del sociodrama participando con los miembros de su familia de cada niño.
4	Si según planificación previa y estrategias de un ambiente sano	No ,porque los niños viven en un ambiente aseado	Utilice los recursos y materiales apropiados	Si porque los indicadores reflejan en la sesión de aprendizaje	Practicando y participando con la comunidad educativa
5	Si se estableció estrategias actividades físicas y el lavado de manos	No, la zona rural no practican con frecuencia el lavado de manos	Utilice materiales de aseo y técnicas apropiadas	Si porque los indicadores son pertinentes a la sesión de aprendizaje	Practicando y participando con los niños en los juego de roles
6	Si, según la planificación previa y estrategias de los colores que me gusta	Sí, porque las estrategias y técnicas son apropiadas para que los niños y niñas lo utilicen	Utilice materiales de manera pertinente, como recursos y medios de la zona	Los indicadores son pertinentes en la sesión de aprendizaje	Formando un teatrín para dramatizar acciones propias de la secuencia en la unidad de aprendizaje.
7	Sí, planifique estrategias adecuadas donde relacionan su nombre	No, porque los niños y niñas identifican y relacionan su nombre	Si, utilice materiales estructurados donde los niños estructuraron sus nombres	Si porque los indicadores son pertinentes a la sesión de aprendizaje	Poner en práctica los valores comunitarios con los niños y niñas de la institución educativa

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
8	Si, según la planificación previa y estrategias de identificación a los miembros de mi familia	No, porque los niños y niñas desde pequeños identifican a los miembros de su familia	Sí, utilice materiales estructurados, los cuales facilitan la identificación de los miembros de su familia	Sí, porque los indicadores son pertinentes a la sesión de aprendizaje	Elaborar árboles genealógicos de la familia en la institución educativa y sus hogares para encontrarse así mismo y respeto por los demás.
9	Si, según la planificación previa y estrategias de identificación de las partes de su cuerpo	No, porque los niños y niñas relacionan e identifican partes de su cuerpo	Sí, utilice materiales estructurados y fichas de trabajo	Sí, porque los indicadores son pertinentes a la sesión de aprendizaje	Poner en práctica las dinámicas y juegos de sicomotricidad a los niños y niñas de la institución educativa
10	Si, según la planificación previa y estrategias, donde los niños escenifican acciones del contexto comunal	Sí, porque hay diferentes formas de representar escenas de la convivencia comunal	Sí, utilice medios de la comunidad	Sí, porque los indicadores son pertinentes a la sesión de aprendizaje	Se recomienda realizar exposiciones de escenas para sensibilización de su comunidad.
Sistemati zación	Si planifique estrategias adecuadas de hábitos alimenticios	Sí, porque hay diferentes formas de preparar los alimentos y varían en los nombres	Sí, utilice medios de la comunidad	Sí, porque los indicadores son pertinentes a la sesión de aprendizaje	poner en practica con los niños y niñas de la institución educativa

INTERPRETACION

Según los pasos establecidos para la aplicación de las estrategias indicadas se desarrollaron con cierta regularidad, por lo que se estableció los indicadores SI = 8. Sin embargo en dos sesiones tuve dificultad porque el material didáctico no ayudaba con el desarrollo de la estrategia SI = 08 y NO= 02. Los materiales didácticos fueron utilizados para las sesiones de aprendizaje en su gran mayoría.

Los indicadores utilizados en la lista de cotejo para las sesiones fueron evaluadas de forma correcta, cumpliendo con los aprendizajes esperados. No tuve dificultades con los instrumentos de evaluación. SI =10 y NO= 00

Dentro de las recomendaciones se prioriza la utilización de materiales didácticos y charlas con los padres, también poner en práctica en la institución educativa para la ejecución de las estrategias del sociodrama.

MATRIZ N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación: Aplicación de la estrategia del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás

Competencia	AREA: Personal Social (4 años)																Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida	Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida
	Convive respetándose a sí mismo y a los demás																	
Capacidades	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derecho y tiene deberes				Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos				Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente				Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados					
Indicador	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos		Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula		Expresa su desagrado y desconcierto frente a situaciones de incumplimiento de los acuerdos y deberes pactados		Identifica a su escuela como un espacio donde debe ser acogido y protegido		Utiliza a las normas para resolver el conflictos		Dialoga de manera pacífica para empezar a resolver los conflictos con los que se enfrenta		Participa en las asambleas para resolver los conflictos que se presentan		Expresa, con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar			
N° de orden estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	entrada	Salida
1	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	05	11
2	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	11	5
3	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	3	13
4	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	12
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	5	11
6	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	6	10
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	12
8	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	12
9	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	5	11
10	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI	6	10
11	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	5	11
12	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	5	11
13	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	5	11
14	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	6	10
15	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	6	10
16	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	6	10
17	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	3	13
18	NO	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	5	11
19	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	12
Total porcentaje	20	20	20	19	14	16	8	18	18	19	20	19	5	17	2	20	100%	100%
Total frecuencia	100%	100%	100%	86%	86%	100%	71%	100%	100%	86%	100%	86%	86%	86%	86%	100%	100%	100%

TABLA N° 2 Matriz de datos de la evaluación de entrada y de salida

N° ESTUDIANTES	ENTRADA	SALIDA
1	8	8
2	8	7
3	8	8
4	8	8
5	8	8
6	8	8
7	8	8
8	8	8
9	8	8
10	8	8
11	8	8
12	8	8
13	8	8
14	8	8
15	8	7
16	8	8
17	8	8
18	8	8
19	8	7
Porcentaje%	100%	95%

Fuente. Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

El resultado de la prueba de entrada indica que la mayoría estudiantes obtuvieron un rendimiento mínimo, es decir se ubican en el nivel de inicio en la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás y en la prueba de salida indica que hubo un cambio significativo, es decir los resultados indica que la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel logrado. Los 8 indicadores propuestos en la lista de cotejo, esto indica que los estudiantes mejoraron la competencia planteada

MATRIZ N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación: Aplicación de la estrategia del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás Hipótesis de acción

Área: Personal social

edad: 4 años

Competencia	Convive respetándose a sí mismo y a los demás																Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida		Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida	
	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derecho y tiene deberes		Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos				Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente				Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados									
Indicador	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos		Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula		Expresa su desagrado y desconcierto frente a situaciones de incumplimiento de los acuerdos y deberes pactados		Identifica a su escuela como un espacio donde debe ser acogido y protegido		Utiliza a las normas para resolver el conflictos		Dialoga de manera pacífica para empezar a resolver los conflictos con los que se enfrenta		Participa en las asambleas para resolver los conflictos que se presentan		Expresa, con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar					
N° de orden estudiantes	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida
1	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	5	11	100%	100
2	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	11	5	100%	100
3	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	3	13	100%	100
4	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	12	100%	100
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	5	11	100%	100
6	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	6	10	100%	100
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	12	100%	100
8	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	12	100%	100
9	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	5	11	100%	100
10	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI	6	10	100%	100
11	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	5	11	100%	100
12	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	5	11	100%	100
13	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	5	11	100%	100
14	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	6	10	100%	100
15	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	4	12	100%	100
16	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	5	11	100%	100
17	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	4	12	100%	100
18	NO	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	6	10	100%	100
19	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	5	11	100%	100
Total	20	20	20	19	14	16	8	18	18	18	19	20	19	5	17	2	37	75	100%	100
Total	100%	100%	100%	86%	86%	100%	71%	100%	100%	86%	100%	86%	86%	86%	86%	100%	33	66.9	100%	100

TABLA N 03. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión

Sesiones	Logro de aprendizaje			Resultado de logro
	Inicio	Proceso	Logro	
1	0	50%	50%	100%
2	0	50%	50%	100%
3	0	0%	100%	100%
4	0	0	100%	100%
5	0	0	100%	100%
6	0	0	100%	100%
7	0	0	100%	100%
8	0	0	100%	100%
9	0	10%	100%	90%
10	0	10%	100%	95%

Fuente. Elaborado por el investigador.

INTERPRETACION:

De las 10 sesiones realizadas se determina que se ha logrado que los indicadores propuestos en las 10 sesiones finales, sin embargo en una sesión inicial los resultados han sido mínimos de acuerdo a los Logros de aprendizaje establecidos en la matriz. Estos resultados evidencian que el logro de los aprendizajes han sido satisfactorios y las estrategias utilizadas han cumplido con el propósito establecido en la investigación

5.2. Triangulación

Con la aplicación del sociodrama como estrategia para mejorar la práctica pedagógica en el aula estamos verificando su eficacia desde los resultados observados y los datos recogidos a partir de las opiniones y la referencia tanto de los estudiantes, los padres de familia, y los docentes de la institución de educación inicial 821213 de Succhapampa quienes han aportado su dedicación y participación en dicho proceso de las actividades de aprendizaje mediante el sociodrama y se valida los testimonios con respecto a la socialización y la integración social alcanzados en los aprendizajes de los estudiantes cuyas manifestaciones son de la manera siguiente:

Aportación de opiniones de los padres de familia

Aportaciones de opiniones de los estudiantes

Aportación de opiniones de los docentes

Auto reflexión por mi parte con respecto a los resultados de mi práctica pedagógica.

Triangulación de los instrumentos sobre cómo aprenden los estudiantes de 4 años

ENCUESTA A MIEMBROS DE LA COMUNIDAD (APAFA)	GRUPO FOCAL CON MIEMBROS DE LA ESCUELA	ENTREVISTA A LAS NIÑAS Y NIÑOS	COMENTARIOS Y CONCLUSIONES
Manifiestan que el sociodrama ha mejorado la convivencia de los niños y las niñas de cuatro	Los docentes están comprometidos con la estrategia del sociodrama puesto que hace que los estudiantes se unan mejor	Tienen voluntad personal para participar con actividades de participación directa y activa les gusta	Es el sociodrama la estrategia que motiva, integra y socializa a los estudiantes con mayor satisfacción y entusiasmo por lo que resulta ser un
años tanto en la institución y fuera de ella	a desarrollar sus tareas y los juegos recreativos	realizar participaciones en grupo	medio eficaz para lograr la convivencia escolar del aprendizaje

5.3. Lecciones aprendidas

La investigación acción es un proceso en donde el docente observa su propia práctica pedagógica, proponiendo como investigación de estudio “La aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás” Una vez que elaboré la programación curricular, realicé la etapa de deconstrucción de mi práctica pedagógica en el aula para saber cómo voy llevando la nueva propuesta pedagógica motivo de mi investigación; luego se ha continuado con la etapa de reconstrucción de la práctica pedagógica, que significó el desarrollo de la investigación. Por otra parte las relaciones con mis compañeros de la segunda especialización se intercambiaron numerosas experiencias de aprendizaje al aplicar los instrumentos de investigación lo mismo con los estudiantes y los padres de familia se ha tenido buenas relaciones humanas que se llegó a vivir los cambios en las relaciones de la competencia convive respetándonos a sí mismo y a los demás.

Logré alcanzar las experiencias sobre la especialización en el nivel inicial, con la socialización y la interrelación con los profesores de la Universidad Nacional de Cajamarca, en la cual es más importante el conocimiento de las estrategias y la metodología a seguir en la investigación acción del profesor en el aula, estas experiencias han determinado un diagnóstico para conocer la realidad educativa de mi IEI de Succhapampa para poder realizar mi investigación, se trabajó de manera organizada con mi acompañante que también me ha guiado en las sesiones de aprendizaje, sobre todo para la programación curricular.

CAPITULO VI

DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Matriz de difusión

La difusión de los resultados de esta tesis de investigación acción, concluirá poniendo a consideración del jurado evaluador del examen de grado para titulación profesional por parte del investigador cuando lo determine la administración de la Universidad Nacional de Cajamarca

Acción realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Durante la asamblea general de la IEI, se realizó el informe hacia la comunidad educativa, referido a los logros alcanzados de los estudiantes, mediante el empleo del sociodrama como estrategia de aprendizaje (juego de roles y dramatizaciones)	Se incentivó a los estudiantes para convivir mejor, a compartir sus materiales como: pelotas, plastilinas, papel de colores etc. entre ellos, que se lograron mediante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje	Se dio a conocer la manera cómo aprendieron sus hijos y qué cambios se han experimentado tanto en el hogar y la familia. Las conductas observables de respetarse a ellos mismos y a los demás, que los padres deben vivir en sus hogares en un espacio de armonía y confianza con sus hijos y que se cultiven los valores	Los estudiantes aprendieron mediante el sociodrama los juegos y las dramatizaciones, Estas experiencias deben socializarse en otras aulas para lograr aprendizajes en el área de personal social de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se dio a conocer en actuación central de aniversario de la Institución Educativa donde se informó del trabajo de investigación realizado enfatizando la finalidad de vivir respetándose a sí mismo y a los demás.

CONCLUSIONES

1. La aplicación de las estrategias del sociodrama influye significativamente en el logro de los aprendizajes, para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, en los niños y niñas de 04 años de edad de la I. E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín en el año 2016.
2. La ejecución de la estrategia del sociodrama mediante la dramatización y el juego de roles permitió mejorar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás de los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín, 2016.
3. Se elaboró y aplicó diez sesiones de aprendizaje de la nueva propuesta pedagógica las mismas que han propiciado el mejoramiento de la práctica pedagógica y la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás
4. Según muestran los resultados del análisis categorial de los diarios de campo se tiene un logro del 80 % en el fortalecimiento de las competencias convive en armonía con respeto en el aula y fuera de ella con los niños y las niñas de 4 años de la IEI N° 821213 de Succhapampa, debido a la ejecución de las sesiones aplicadas durante la etapa de reconstrucción para lograr el cambio en el rendimiento de las actividades desarrolladas en el área personal social.
5. Se logró procesar los datos recogidos durante la investigación alcanzando la interpretación de los resultados, mediante la categorización y la triangulación, con las cuales se logró la confirmación de la hipótesis de acción.
6. Se desarrolló eficientemente el plan de acción que permitió mejorar mi práctica pedagógica, aplicando la estrategia del sociodrama como propuesta pedagógica para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en los estudiantes de la IE Inicial N° 821213 de Succhapampa.

SUGERENCIAS

1. Se sugiere a la Unidad de Gestión Educativa Local de Celendín que realice eventos de capacitación pedagógica para desarrollar estrategias de desarrollo de capacidades en el área de personal social preferentemente para llevar a la práctica pedagógica el sociodrama en el nivel inicial, ya que únicamente las capacitaciones apuntan tan sólo a las áreas de comunicación y matemática
2. Se sugiere a la directora de la Institución educativa Inicial N° 821213 de Succhapampa que por su apoyo otorgado para la realización de esta investigación conserve siempre su especial atención para la realización de futuras investigaciones y que promueva la continuidad de la estrategia del sociodrama como estrategia para hacer efectivo el logro de competencias convive respetándose a sí mismo y a los demás en todas las secciones de la Institución Educativa.
3. Se sugiere a los docentes de educación inicial apliquen el sociodrama como estrategia para desarrollar las competencias de convive con respeto asimismo y hacia los demás en el aula, dado a que constituye una buena estrategia para mejorar nuestra práctica pedagógica en el aula.
4. Se sugiere a los padres de familia de la I.E. Inicial N° 821213 de Succhapampa que apoyen en el quehacer educativo de sus hijos para contribuir en ellos el interés de los estudiantes para que promuevan el desarrollo de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás con el propósito de mejorar las actitudes negativas y de egoísmo en los niños y las niñas.
5. Se sugiere a la Universidad Nacional de Cajamarca que continúen desarrollando con estos programas de complementación académica para capacitar a los docentes de educación inicial y se promueva el conocimiento de la realidad educativa de Celendín.

REFERENCIAS

- Ausbel, D. (1997). El aprendizaje significativo. España. Editorial: Lives S.A.
- Bandura, A (1978) El aprendizaje social. Madrid España. Editorial: Lives S.A.
- Crisólogo, A. (1999). Lamonografía. Lima: San Marcos.
- Facundo Antón, L. (1985). Metodología de la Enseñanza. Lambayeque: FACHSE.
- Gálvez, J. (1999). Técnicas de estudio. Lima: Morata.
- Goleman, D. (1996). Inteligencia Emocional. California: Kairós.
- Salovey, P. (1958). Inteligencia Emocional. Cambridge: Massachusetts.
- Stenhouse, L. (1984). Investigación y Desarrollo del Currículo. Madrid: Morata.
- Stenouse, L. (06 de julio de 2017)
- Weinstein, C. y Meyer. (1986). El teatro como estrategia para la lectura. New York:McMillan.
- Díaz y Hernández (2002). Estrategias de aprendizajes en el aula. Colombia. Editorial Vicens Vives.
- Goleman D. (1978) La inteligencia emocional. España. Editorial: Vicens Vives S.A.*
- Crisólogo Arce, M. (1999). *La Monografía*. Lima: San Marcos.
- Crisólogo, A. (1999). *Lamonografía*. Lima: San Marcos.
- Facundo Antón, L. (1985). *Metodología de la Enseñanza*. Lambayeque: FACHSE.
- Gálvez, J. (1999). *Técnicas de estudio*. Lima: San Marcos.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. California: Kairós.
- Weinstein, C. y. (1986). *El teatro como estrategia para la lectura*. New York:McMillan.
- Ministerio de Educación. (2013). *Rutas del Aprendizaje- Fscículo 1*. Lima: Talleres gráficos MINEDU.
- Olórtegui Miranda, F. (1988). *Psicología del desarrollo*. Lima: San Marcos.
- Torres Goicochea, E. y. (1999). *Paradigmas Educativos*. Cajamarca: Asoc. O.M.C.
- Hugo, S. C. (1988). Metodología y Diseños de la investigación Científica (1ra ed.). Lima: San Marcos.
- Ministerio de Educación. (2013). *Rutas del Aprendizaje- Fscículo 1*. Lima: Talleres gráficos MINEDU.
- Pérez Villar, J. (2000). Estrategias de Aprendizaje para estimular inteligencias múltiples en Educación Superior. Lima: Santa María Teresa.

- Perisco, M (2003) La inteligencia emocional en los niños. Chile. Editorial Studens.
- Hugo, S. C. (1988). *Metodología y Diseños de la investigación Científica* (1ra ed.). Lima: San Marcos.
- Pérez Villar, J. (2000). *Estrategias de Aprendizaje para estimular inteligencias múltiples en Educación Superior*. Lima: Santa María Teresa.
- Ministerio De Educación. (2013). *Fascículo General Personal Social*. Lima: Editorial Navarrete.
- Ministerio De Educación. (2015). *Área Curricular Personal Social*
- Mental, S. (17 de Febrero de 2011). *Teoría de Carl Rogers*. Recuperado el 25 de Setiembre de 2016, de Teoría de Carl Rogers.
- K. J. Halten (2002). Teoría del sociodrama como estrategia. España. Editorial: Santillana S.A.
- Crisólogo Arce, M. (1999). La Monografía. Lima: San Marcos.
- Facundo Antón, L. (1985). Metodología de la Enseñanza. Lambayeque: FACHSE.
- Gálvez, J. (1999). Técnicas de estudio. Lima: Morata.
- Goleman, D. (1996). Inteligencia Emocional. California: Kairós.
- Salovey, P. (1958). Inteligencia Emocional. Cambridge: Massachusetts.
- Stenhouse, L. (1984). Investigación y Desarrollo del Currículo. Madrid: Morata.
- Weinstein, C. y. (1986). El teatro como estrategia para la lectura. New York:McMillan.
- Restrepo, B. (2010) La investigación acción en la práctica docente. Colombia. Editorial: Vicenvives S.A.
- Tobon, Sergio (2003) Las estrategias de aprendizaje en el constructivismo. Colombia. Vicens Vives S.A.
- Vigotsky (1980). Teoría sociocultural y la estructura del conocimiento infantil. España. Edit. Trillas. S.A.
- Salovey, P. (1958). Inteligencia Emocional. Cambridge: Massachusetts.
- Weinstein, C. y. Mayer (1986). El teatro como estrategia para la lectura. New York:McMillan.
- Ministerio de Educación. (2004). Programa Nacional de Emergencia Educativa. Lima: Talleres Gráficos MINEDU.

ANEXOS

Matriz N° 01: Análisis categorial

RELACIÓN ENTRE CATEGORÍAS, SUB CATEGORÍAS Y SOPORTE TEÓRICO DE LA DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	SOPORTE TEÓRICO (Teorías implícitas)	FORTALEZAS	DEBILIDADES	POSIBLES PROBLEMAS
RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo ▪ Oración ▪ Canción ▪ Despedida ▪ Motivación 	TEORÍA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN (BERNARDO RESTREPO) TEORÍA HUMANISTA (CARL ROYERS)	Las actividades de rutina que se aplicaron lograron despertar el interés y la atención logrando la participación activa		
ESTRATEGIA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación ▪ Dialogo ▪ Organización ▪ Estudio dirigido 	TEORÍA DE PERSONAL SOCIAL TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES 8H. (GARNET)	La aplicación de estrategias donde todo lo que se aprende es observando generaron participación e interacción		
METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interrogantes ▪ Respuestas ▪ Ideas ▪ Observación ▪ Descripción 	TEORÍA DEL SOCIODRAMA (GONZALES)	La aplicación de interrogantes generaron respuestas, ideas para el logro de los aprendizajes esperados		
RECURSOS DIDACTICOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Material estructurado ▪ Material no estructurado 	TEORÍA SOCIOCULTURAL (VIGOSTKI)		Ocupación de los padres para otras actividades dejando la escolaridad	improvisación
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación individual y grupal 	TEORÍA DEL DESARROLLO PERSONAL (MINEDU)	La aplicación de la observación permitió evidenciar los indicadores previstos		Auto observación inadecuada

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL

REGISTRO N° 1	REGISTRO N° 2	REGISTRO N° 3	REGISTRO N° 4	REGISTRO N° 5	fi
<ul style="list-style-type: none"> Recordamos acuerdos de convivencia. Motivación y recojo de saberes previos. 	<ul style="list-style-type: none"> Motivación a través de una lámina, recojo de saberes previos, declaración del tema. Niños poco Participativos. 	<ul style="list-style-type: none"> Motivación a través de una dinámica. Negativa de los niños para participar en la dinámica Recojo de saberes previos. 	<ul style="list-style-type: none"> Motivación a través de un juego. Recojo de saberes previos. Niños Participativos. Declaración del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> Motivación con una canción. Recojo de saberes previos. Escasa participación de los niños. 	3
<ul style="list-style-type: none"> Exploración del material educativo. Declaración del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de un video. Negativa de los niños para participar. 	<ul style="list-style-type: none"> Declaración del tema. Entonación de una canción. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Explicación del tema empleando material educativo. <input type="checkbox"/> Niños distraídos. 	<ul style="list-style-type: none"> Narración de un cuento, empleando diferentes tonos de voz. Niños distraídos 	2
<ul style="list-style-type: none"> Organización de los niños para escuchar un cuento. Recordamos acuerdos de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aplicación de instrumento de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de material mediante una canción. Formación de grupos de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> Empleo de material educativo. Niños juguetones 	<ul style="list-style-type: none"> Realización de interrogantes. Niños poco Participativos. 	2
<ul style="list-style-type: none"> Utilización de material educativo. Niños Distraídos y poco participativos. 		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Explicación y observación durante el desarrollo de una ficha de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprobación de saberes. Negativa de los niños para participar. 	<ul style="list-style-type: none"> Empleo de material didáctico. Oración de despedida y algunas recomendaciones. 	2

REGISTRO N° 6	REGISTRO N° 7	REGISTRO N° 8	REGISTRO N° 9	REGISTRO N° 10	fi
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de un video. • Recojo de saberes previos. • Niños Distraídos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de un juego. • Niños poco participativos • Recojo de saberes previos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entonación de canción. • Negativa de los niños para participar. • Recojo de saberes previos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entonación de canción. • Niños poco participativos • Recojo de saberes previos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entonación de una canción para motivar. • Niños distraídos 	3
<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del tema. • Utilización de material educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de un video. • Participación de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de material educativo. • Niños sorprendidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de material didáctico. • Modulación de la voz. • Niños Distraídos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de algunos juegos. • Participación de los niños con dificultad. • 	3
<ul style="list-style-type: none"> • Formación de grupos de trabajo. • Felicitación por sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del tema. • Apoyo entre compañeros • 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del tema. • Formación de grupos de trabajo mediante una dinámica. • Utilización de material de la zona. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Niños poco expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobación de aprendizajes • Niños poco expresivos. 	2
<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización. • Niños poco expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobación de aprendizajes • Niños Participativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobación de aprendizajes • Niños poco expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación para realizar sus trabajos. • Niños poco expresivos. 		3

Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica innovadora

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 821213 - Succhapampa
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : Marsellano Mayta Caruajulca.
 1.4. FECHA : 22 de Marzo de 2016.

II- DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el año 2016.

- 2.2. SESIÓN : N°01
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGAMOS A GATEAR”
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al jugar a gatear.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Socialización: jugando a gatear.	Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que le afecta a él o a sus compañeros. Al Jugar a gatear.

V- SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>- Actividades de rutina dentro y fuera del aula.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>- Despertamos el interés a través de una lámina de un niño gateando para mejorar en los estudiantes la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás.</p>  <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué están observando? ¿Qué hace el niño? ¿Alguna vez ustedes han gateado? ¿Saben cómo hacerlo? ¿Conocen este juego?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Podrían decirme cómo se gatea?</p>	Lámina plumones	10 minutos
	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</p> <p>- El profesor explica el propósito de la clase, hoy vamos aprender a gatear, utilizando pañales y baberos, realizaremos el juego siguiendo indicaciones, al finalizar la clase van a dibujar lo que más les gustó del juego realizado.</p>		

<p>Desarrollo</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea se toman los acuerdos para realizar el juego “Jugamos a gatear” - El profesor explica que el gatear es un juego muy común entre los niños, donde ponen de manifiesto sus habilidades motoras al desplazarse. -Un niño participa haciendo la demostración. -Se toman los acuerdos para realizar el juego. - Los estudiantes por turnos participan del juego. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Forman dos grupos de niños, se trazan dos líneas horizontales en cada extremo una de partida y la otra de llegada. - A cada integrante el profesor coloca un babero y un pañal descartable, imitando a los bebés cuando gatean. - Por grupos se colocan en la línea de partida y la voz de 1, 2,3 listos que pronuncia el profesor con los demás niños y niñas inician el desplazamiento hasta llegar a la meta. - El niño o niña que llega primero a la meta es el ganador (a) y continuará participando con los ganadores de los otros grupos hasta que solo uno o una sea el ganador, recibiendo el aplauso de felicitación como premio a su esfuerzo. - En su hoja de trabajo dibujan y pintan el juego realizado. - Exponen y valoran sus trabajos. 	<p>Aula Humanos Tiza</p> <p>Baberos Pañales</p> <p>Hoja de papel Lápiz colores</p>	<p>30 minutos</p>
<p>Cierre</p>	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron? 		<p>5 minutos</p>

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

LISTA DE COTEJO SESIÓN N° 01

INDICADORES	Expresa sus sugerencias en los acuerdos del juego a realizar.		Se integra al grupo en el juego realizado.		Participa en el juego colocándose babero y pañal.		Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que le afecta a él o a sus compañeros. Al Jugar a gatear.		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
NOMBRES CRITERIO									
1.JHELMER	x			x		x		x	4
2.ALESSANDRO		x		x	x		x		4
3.MARIUXY	x			x			x		4
4.YASMIN		x		x		x		x	4
5.MARJURI	x		x		x			x	4
6.LUZ SANDRA		x		x		x		x	4
7.JHAN CARLOS		x		x		x		x	4
8.JHORDAN JEYSER	x		X		x			x	4
9.JHAMIL		x	X			x		x	4
10.ALEXANDER		x		x		x		x	4
11.JHON MAILCOL		x	X	x		x		x	4
12.ROCIO JADIBEL	x		X		x		x		4
13.JHANELY	x			x		x		x	4
14.ANA CRISTINA	x			x		x		x	4
15JHORDAN ENRIQUE	x		X		x		x	x	4
16 MARICIELO	x		X		x		x	x	4
17. JHONALY	x		X		x		x	x	4
18. DIEGO	x		X		x		x	x	4
19. DIOGO	x		X		x		x	x	4
20. JHENI JHENELITH	x		x		x		x	x	4

LEYENDA

4 = Logrado 3 = Suficiente 2 = Proceso 1= Inicio 0 = Deficiente

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 821213 - Succhapampa
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : Marsellano Mayta Caruajulca.
 1.4 FECHA : 22 de Marzo de 2016.

II.DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el año 2016.
 2.2 SESIÓN : N° 02
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Somos Caballitos Ágiles”
 2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al jugar como los caballitos.

IV.APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Socialización: jugando como caballitos.	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego: “Somos Caballitos Ágiles”.

V- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	-Actividades de rutina dentro y fuera del aula. MOTIVACIÓN -Despertamos el interés a través de una imagen de un caballo, para mejorar en los estudiantes la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás.  SABERES PREVIOS ¿Qué están observando? ¿Ustedes tienen este animalito en su casa? ¿En dónde vive? ¿De qué se alimenta? ¿Cómo se desplazan los caballos? Les gustaría imitar a los caballitos? PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO	Imagen humanos	10 minutos

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
	<p>¿Qué pasaría si no existieran los caballos en tu comunidad?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN El profesor explica el propósito de la sesión de clase, hoy vamos aprender a imitar a los caballitos cuando caminan, realizaremos el juego siguiendo indicaciones, al finalizar la clase van a dibujar lo que más les gusto del juego realizado</p>		
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>-En asamblea se toman los acuerdos para realizar el juego “Somos caballitos ágiles” -El profesor explica que este juego se realiza comúnmente entre niños por imitamos a los caballito, donde se ponen de manifiesto sus habilidades motoras al desplazarse y también los niños se socializan al realizar este juego.</p> <p>.Los estudiantes por turnos participan del juego</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>-Los niños y niñas se reúnen en semicírculo y dialogan sobre la actividad a jugar imitando a los caballitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y las niñas dictan al profesor los pasos para realizar el juego, escribiéndolos en un papelote. <p>Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se agrupan de dos y se determina el número de grupos. - Se coloca en la línea de partida. - Un participante hace de caballo y un niño (a) montado (a) hace de jinete. - En posición de cuadrúpedos inician el desplazamiento imitando el trote del caballo hasta llegar a la meta. - Los participantes que ganen continuarán en competencia con el ganador de cada grupo hasta definir cuál es el caballito más ágil del juego. - Los ganadores recibirán el aplauso de sus compañeros como premio a su esfuerzo. - Dibujan y pintan en su hoja de trabajo el juego realizado. - Exponen y valoran sus trabajos. 	<p>Aula Humanos Tiza</p> <p>Hoja de papel Lápiz colores</p>	30 minutos
Cierre	<p>EVALUACIÓN -Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron?</p>		5 minutos

LISTA DE COTEJO SESIÓN N° 02

INDICADORES	Se integra al grupo para jugar a los caballitos.		Participa con entusiasmo en el juego realizado.		Cumple con los acuerdos para realizar el juego: "Somos caballitos ágiles"		Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego: "Somos Caballitos Ágiles".		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.JHELMER		x		x		x		x	4
2.ALESSANDRO		x		x		x		x	4
3.MARIUXY	x			x		x	x		4
4.YASMIN	x		x		x		x		4
5.MARJURI		x		x		x		x	4
6.LUZ SANDRA	x		x		x		x		4
7.JHAN CARLOS	x		x			x		x	4
8.JHORDAN JEYSER	x		x		x		x		4
9.JHAMIL		x		x		x		x	4
10.ALEXANDER		x		x		x		x	4
11.JHON MAILCOL		x		x		x		x	4
12.ROCIO JADIBEL	x		x		x	x		x	4
13.JHANELY		x		x		x		x	4
14.ANA CRISTINA		x		x		x		x	4
15JHORDAN ENRIQUE		x		x		x		x	4
16 MARICIELO		x		x		x		x	4
17. JHONALY		x		x		x		x	4
18. DIEGO	x	x			x			x	4
19. DIOGO		x		x		x		x	4
20. JHENI JHENELITH		x		x		x		x	4

LEYENDA

4 = Logrado 3 = Suficiente 2 = Proceso 1= Inicio 0 = Deficiente

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 821213 - Succhapampa
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : Marsellano Mayta Caruajulca.
 1.4 FECHA : 23 de Marzo de 2016.

II.DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el año 2016.
 2.2. SESIÓN : N°03
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jesús Nos Salvó a Todos”
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al realizar dramatizaciones.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Socialización: Dramatizando en Semana Santa.	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza al realizar la dramatización: “Jesús Nos Salvó a Todos”

V.SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<p>-Actividades de rutina dentro y fuera del aula.</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>-Para despertar el interés de los estudiantes el profesor presenta un dibujo de una cruz en la pizarra y escribe Semana Santa, para mejorar en los niños la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>¿Qué están observando? ¿Qué dirá en las letras?</p>	Pizarra tiza	10 minutos

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
	<p>¿Saben que estamos celebrando? ¿Saben qué significa la cruz? ¿Han escuchado las palabras Semana Santa.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO ¿Podrían decirme por quienes murió Jesús en la cruz? PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: -El profesor explica el propósito de la clase, hoy vamos aprender acerca de la "VIA CRUCIS", participando niños y padres en el recorrido del VIA CRUCIS.</p>		
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan los relatos bíblicos desde que tomaron preso a Jesús, los azotes, el camino al calvario, la crucifixión, muerte y entierro de Jesús observando algunas imágenes de la biblia. -Los niños y niñas observan y el profesor pregunta ¿por qué murió Jesús? - El profesor pronuncia por salvarnos del pecado y todos repiten Jesús nos salvó a todos. - Preguntamos: ¿Quisieran representar lo que vivió Jesús por salvarnos? - Se toman los acuerdos para iniciarla dramatización de acuerdo al relato que más les impacto. - Se dispone el aula para realizar la dramatización y los niños asumen sus roles. -El profesor narra y los estudiantes dramatizan.  <ul style="list-style-type: none"> -Cantamos y oramos pidiendo perdón a Jesús. - Guardan el material empleado. -Dibujan y pintan en su hoja de trabajo la dramatización realizada. -Exponen y valoran sus trabajos. 	<p>Biblia Humanos</p> <p>Hoja de papel Lápiz colores</p>	30 minutos
Cierre	<p>-Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron? -Se despiden orando y cantando.</p>		5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 821213 - Succhapampa
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : Marsellano Mayta Caruajulca.
 1.4 FECHA : 23 de Marzo de 2016.

II.DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias del sociodrama para Desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el año 2016.
 2.2 SESIÓN : N°04
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Participamos del Vía Crucis”
 2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al participar del Vía Crucis.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Socialización: Vía Crucis.	Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula al participar del “Vía Crucis”.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	-Actividades de rutina dentro y fuera del aula. MOTIVACIÓN -Despertamos el interés de los estudiantes mediante el video: “Pasión, Muerte y Resurrección de Jesús “para mejorar en los niños la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás  <p>“Amén a sus enemigos, hagan bien a quienes los odian, bendigan a quienes los maldicen, oren por quienes los insultan. Si alguien te pega en una mejilla, ofrécele también la otra.” Lucas 6: 27 -29</p> SABERES PREVIOS ¿Qué están observando? ¿Saben qué significa Vía Crucis?	video	10 minutos

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Desarrollo	<p>PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO ¿Quiénes mataron a Jesús? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <p>El profesor explica el propósito de la sesión. -Los niños y niñas participan elaborando una cruz grande, que simboliza la muerte de Jesús.</p>  <p>- Nos preparamos para dramatizar el Vía Crucis de Jesús. - Participamos en el Vía Crucis toda la comunidad educativa, oramos y cantamos.</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Elaboran sus cruces con palitos de chupetes y las llevan a casa, como recuerdo de la Semana Santa. - se les recomienda asistir a misa con sus padres. -Dibujan y pintan en su hoja de trabajo la actividad realizada. -Exponen y valoran sus trabajos.</p>	<p>Humanos</p> <p>Hoja de papel</p> <p>Lápiz colores</p>	<p>30 minutos</p>
Cierre	<p>-Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron? -Se despiden orando y cantando.</p>		<p>5 minutos</p>

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO SESIÓN N° 04

INDICADORES	Responde a preguntas sobre el video "Pasión, Muerte y Resurrección de Jesús"		Participa en el Vía Crucis por Semana Santa.		Participa orando y cantando a Jesús.		Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula al participar del "Vía Crucis".		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.JHELMER		x		x	x		x		4
2.ALESSANDRO		x	x			x		x	4
3.MARIUXY	x			x		x		x	4
4.YASMIN		x		x		x		x	4
5.MARJURI		x		x		x		x	4
6.LUZ SANDRA		x		x		x		x	4
7.JHAN CARLOS		x		x		x	x		4
8.JHORDAN JEYSER		x		x		x	x		4
9.JHAMIL		x		x		x	x		4
10.ALEXANDER		x		x		x	x		4
11.JHON MAILCOL		x		x		x	x		4
12.ROCIO JADIBEL		x		x		x	x		4
13.JHANELY		x		x		x	x		4
14.ANA CRISTINA		x		x		x	x		4
15JHORDAN ENRIQUE		x		x		x	x		4
16 MARICIELO		x		x		x	x		4
17. JHONALY		x		x		x	x		4
18. DIEGO		x		x		x	x		4
19. DIOGO		x		x		x	x		4
20. JHENI JHENELITH		x		x		x	x		4

LEYENDA

4 = Logrado 3 = Suficiente 2 = Proceso 1= Inicio 0 = Deficiente

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA I.E.	: 821213 - Succhapampa
1.2 EDAD	: 4 años
1.3 DOCENTE	: Marsellano Mayta Caruajulca.
1.4 FECHA	: 20 de Abril de 2016.

II.DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias del sociodrama para Desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el año 2016.

2.2 SESIÓN : N°05

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando con mis amigos a encajar pelotas”

2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen mediante el juego.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y deberes.	Socialización: encajar pelotas.	Expresa lo que piensa sobre situaciones y conductas que afectan los derechos de sus compañeros al jugar a encajar pelotas.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Material es/ recursos	Tiempo
Inicio	-Actividades de rutina dentro y fuera del aula. MOTIVACIÓN -Despertamos el interés de los estudiantes mediante una lámina con niños jugando a encajar pelotas “para mejorar en los niños la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás. El profesor muestra a los niños y niñas una pelota que están en el sector de psicomotricidad. ¿Qué están observando? ¿Para qué sirve? SABERES PREVIOS ¿Qué creen que podrían hacer con ella? ¿Han jugado a encajar pelotas o han visto este juego?, ¿Saben de qué se trata?	Pelota	10 minutos

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Material es/ recursos	Tiempo
Desarrollo	<p>- PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO ¿Con que otra cosa sin ser pelota se puede jugar a encajar?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <p>- profesor expone el propósito del juego. <i>Desarrollo del juego:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escoger a los participantes - Los niños y niñas pueden ser voluntarios. - El número de participantes es libre (niños y niñas). - La cantidad de participantes debe ser por grupos. - Cada participante recibirá seis pelotas. - Se trazan dos líneas horizontales, una para que se ubiquen los participantes y la otra para colocar las cajas o cestos. - Todos los participantes deben ordenarse en la línea con su bolsa conteniendo sus seis pelotas. - Los grupos se turnaran para realizar el juego. - Se escucha una canción Al terminar inician a lanzar las pelotas. - Al culminar el lanzamiento cada participante cuenta con ayuda de los demás las pelotas que logro encajar en la caja o cesto. - En caso de empates, se continua el juego hasta que haya un ganador (a). - Proponen otro juego, se organizan los niños y niñas en dos hileras, a una distancia moderada de 2 metros se coloca un cesto o caja frente a cada uno de ellos, el primer niño tendrá Una pelota en la mano. - Al sonido de la palmada del profesor el primer niño lanzará la pelota elevando el brazo por encima del hombro y desde atrás lanzará al cesto, luego irá caminando a recogerla y se la entregará al próximo compañero. <p>Gana el equipo que más pelotas enceste.</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dictan al profesor para que escriba las reglas en la pizarra: <ul style="list-style-type: none"> • La pelota hay que lanzarla hacia el cesto o caja. • El siguiente niño no puede salir hasta que el compañero le entregue el objeto en la mano. - En su hoja de trabajo dibujan y pintan el juego realizado. - Exponen y valoran sus trabajos. 	<p>Humanos</p> <p>Cajas pelotas</p> <p>Canción</p> <p>Hoja de papel</p> <p>Lápiz colores</p>	30 minutos
Cierre	<p>-Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron?</p> <p>-Se despiden orando y cantando.</p>		5 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO SESIÓN N° 05

INDICADORES	Escoge su grupo de trabajo para realizar el juego.		Cumple las indicaciones para participar en el juego.		Participa jugando a encestar pelotas.		Expresa lo que piensa sobre situaciones y conductas que afectan los derechos de sus compañeros al Jugar a encajar pelotas.		Puntaje	
	NOMBRE	CRITERIO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1.JHELMER				x	x		x		x	4
2.ALESSANDRO				x	x		x		x	4
3.YASMIN				x	x		x		x	4
4.MARIUXY				x	x		x		x	4
5.MARJURI				x	x		x		x	4
6.LUS SANDRA				x	x		x		x	4
7.JHAN CARLOS				x	x		x		x	4
8.JHORDAN JEYSER				x	x		x		x	4
9. JHANELY				x	x		x		x	4
10.ANA CRISTINA				x	x		x		x	4
11.JHON MAICOL				x	x		x		x	4
12.JHAMIL				x	x		x		x	4
13.ALEXANDER				x	x		x		x	4
14.ROCIO JADIBEL				x	x		x		x	4
15.JHORDAN ENRIQUE				x	x		x		x	4
16.JHONALY				x	x		x		x	4
17.MARICIELO				x	x		x		x	4
18.DIEGO				x	x		x		x	4
19.DIOGO				x	x		x		x	4
20.JHENI JHENELITH				x	x		x		x	4

LEYENDA

4 = Logrado 3 = Suficiente 2 = Proceso 1= Inicio 0 = Deficiente

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 821213 - Succhapampa
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : Marsellano Mayta Caruajulca.
 1.4 FECHA : 20 de Abril de 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias del sociodrama para Desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, de Los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el 2016
- 2.2 SESIÓN : N°06
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Que divertido es jugar a la familia”
 2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al dramatizar.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Socialización: Dramatizan. La familia	Pide que lo llamen por su nombre y a los miembros de su familia.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	-Actividades de rutina dentro y fuera del aula. MOTIVACIÓN El profesor motiva a los niños cantando la canción: La familia en los dedos de la mano, para mejorar en los niños la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás. Esta es la madre este es el padre Este el hermano mayor Esta es la hermana bien adornada y este pequeño soy yo una familia muy bien unida todos se quieren así en una mano, en la otra mano Todos se quieren así. ¿Qué han escuchado? ¿Qué nos dice la letra de la canción? ¿Por qué es importante la familia? ¿Qué actividades realizan los miembros de la familia? , SABERES PREVIOS ¿En qué actividades participas con tu familia?	cancionero	10 minutos

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Desarrollo	<p>PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO ¿Qué pasaría si no tuviéramos una familia?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN El profesor expone el propósito de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos una lámina sobre una familia, describen y comentan sobre la importancia de tener una familia, las funciones del papá, de la mamá y de los hijos. Conversan sobre el amor y el respeto que debe haber en la casa y el modelo que nos debe servir de la sagrada familia. <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor pregunta cómo podemos ayudar a nuestra familia. - Los niños y niñas dictan y el profesor escribe en la pizarra: Barrer, desyerbar, regar las plantas, dar de comer a los animalitos. - Los niños y niñas expresan que desean jugar en el sector de dramatizaciones. - Acuerdan los roles que asume cada uno, representando a un miembro de la familia, respetándose y valorándose. - Finalizando la dramatización comentan sobre lo realizado. <div data-bbox="475 1010 799 1346" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - En sus hojas de trabajo dibujan y pintan el personaje representado. - Exponen y valoran sus trabajos. 	<p>Humanos</p> <p>Lámina</p> <p>Disfraces</p> <p>Hoja de papel</p> <p>Lápiz colores</p>	30 minutos
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron? - Se despiden orando y cantando. 		5 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO N°6

INDICADORES	Canta la canción de la familia.		Expresa porque es importante tener una familia.		Elige al Miembro de la familia que desea representar.		Pide que lo llamen por su nombre y también a los miembros de su familia.		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
NOMBRES CRITERIOS									
1.JHELMER	x			x		x		x	4
2.ALESSANDRO	x			x		x		x	4
3.MARIUXY	x			x		x		x	4
4.JASMIN	x			x		x		x	4
5.MARYURI	x			x		x		x	4
6.LUS SANDRA	x			x		x		x	4
7.JHAN CARLOS	x			x		x		x	4
8.JHORDAN JEYSER	x			x		x		x	4
9.ANA CRISTINA	x			x		x		x	4
10.ROCIO JADIBEL	x			x		x		x	4
11.JHON MAICOL	x			x		x		x	4
12.JHORDAN ENRIQUE	x			x		x		x	4
13.JHANELY	x			x		x		x	4
14.JHAMIL	x			x		x		x	4
15.ALEXANDER	x			x		x		x	4
16.JHONALY	x			x		x		x	4
17.MARICIELO	x			x		x		x	4
18.DIEGO	x			x		x		x	4
19.DIOGO	x			x		x		x	4
20.JHENI JHENELITH	x			x		x		x	4

LEYENDA

4 = Logrado 3 = Suficiente 2 = Proceso 1= Inicio 0 = Deficiente

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 821213 - Succhapampa
1.2 EDAD : 4 años
1.3 DOCENTE : Marsellano Mayta Caruajulca.
1.4 FECHA : 21 de Abril de 2016.

II.DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias de sociodrama para Desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el año 2016.
- 2.2 SESIÓN : N°07
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugamos con el Ula Ula”
2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al participar del juego.

IV.APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Socialización: Jugando Ula-ula.	Identifica a su escuela como un espacio donde debe ser acogido y protegido al jugar con el ula ula.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>-Actividades de rutina dentro y fuera del aula.</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>- Despertando el interés de los niños el profesor muestra un paleógrafo con dibujos de niños que están jugando con ula ula, para mejorar en los niños la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás.</p>  <p>¿Qué están observando? -¿Qué se puede hacer con ellos? ¿Han jugado con ula ula o han visto jugar?</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>¿Me pueden decir que forma tiene la ul ula?</p>	Ula ula	10 minutos
Desarrollo	<p>PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO ¿Qué importancia tiene el ula ula?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <p>-El profesor expresa el propósito de la actividad. Desarrollo del Juego con ula ula: -Los jugadores forman dos equipos., se colocan en dos filas utilizan los ula ula para establecer una divertida y desafiante carrera. Cada equipo tiene un ula ula. Inicia en la línea de salida trazada en el suelo puedes medir una distancia apropiada, como de unos 20 centímetros, a la orden de a sus marcas listos ya que pronuncie el profesor inician la carrera pasando por los ula ula de ida y regresan igualmente, saltando, gateando, etc. los primeros que lleguen todo el equipo será el ganador.</p> <p>-Otros equipos participan haciendo rodar los ula ula, iniciando de una línea de partida y llegando igualmente a la meta, todos los integrantes del equipo participan por turnos, cuidando que la ula ula siga su recorrido hasta llegar a la meta.</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>- El primer equipo en llegar a la meta gana.</p>  <p>- En su hoja de trabajo dibujan y pintan el juego realizado. -Exponen y valoran sus trabajos.</p>	Humanos patio Hoja de papel Lápiz colores	30 minutos
Cierre	<p>-Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron?</p> <p>-Se despiden orando y cantando.</p>		5 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO SESIÓN N° 07

INDICADORES	Elige el equipo con el que desea trabajar.		Sigue las indicaciones para participar en el juego.		Participa en grupo, jugando con el ula ula.		Identifica a su escuela como un espacio donde debe ser acogido y protegido al jugar con el ula ula.		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
NOMBRES CRITERIOS									
1.JHELMER		x		x		x	x		4
2.ALESSANDRO		x		x		x	x		4
3.MARIUXY		x		x		x	x		4
4.MARYURI		x		x		x	x		4
5.LUS SANDRA		x		x		x	x		4
6.YASMIN		x		x		x	x		4
7.JHAN CARLOS		x		x		x	x		4
8.JHORDAN JEYSER		x		x		x	x		4
9.ANA CRISTINA		x		x		x	x		4
10.JHANELY		x		x		x	x		4
11.ROCIO JADIBEL		x		x		x	x		4
12.JHON MAICOL		x		x		x	x		4
13.ALEXANDER		x		x		x	x		4
14.JHAMIL		x		x		x	x		4
15.JHONALY		x		x		x	x		4
16. MARICIELO		x		x		x	x		4
17. JHORDAN ENRIQUE		x		x		x	x		4
18.DIEGO		x		x		x	x		4
19. DIOGO		x		x		x	x		4
20JHENI JHENELIHT		x		x		x	x		4

LEYENDA

4 = Logrado 3 = Suficiente 2 = Proceso 1= Inicio 0 = Deficiente

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : 821213 - Succhapampa
 1.2 EDAD : 4 años
 1.3 DOCENTE : Marsellano Mayta Caruajulca.
 1.4 FECHA : 21 de Abril de 2016.

II.DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias del sociodrama para Desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa -- Celendín en el año 2016.
 2.2 SESIÓN : N°08
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Evitemos enfermedades”
 2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al dramatizar.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	Socialización: dramatización enfermedades	Se expresa sobre aquellas conductas y situaciones que le generan temor, vergüenza, inseguridad o desagrado, y que afectan el bienestar del grupo dramatizando para evitar enfermedades.

V.SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	-Actividades de rutina dentro y fuera del aula. MOTIVACIÓN -Despertando el interés de los niños el profesor cuenta que Amelia está enferma con diarrea, para mejorar en los niños la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás  - Luego pregunta: ¿Cómo es esta enfermedad? ¿Por qué se ocasiona? ¿Cómo se cura?, SABERES PREVIOS ¿Por qué nos enfermamos?		10 minutos

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Desarrollo	<p>- PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO ¿Qué importancia tiene el ula ula ? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN El profesor expone el propósito de la actividad.</p> <p>- Con ayuda de lámina narra la historia “los microbios al ataque” - Comentamos como los microbios ingresan a nuestro organismo, y estos a su vez provocan enfermedades a nuestro cuerpo las cuales deben ser tratadas por un doctor con medicamentos que son necesarios pero que también nos ponen débiles; lo más importante es prevenir. - Se muestra imágenes de acciones adecuadas para evitar enfermedades tales como: comer con manos limpias, realizar higiene de nuestro cuerpo, alimentos limpios y cocidos, evitar contagios cubriéndose nariz y boca. - Todos los niños y niñas participan dramatizando la lucha que se da en el interior de nuestro cuerpo entre microbios y glóbulos rojos, glóbulos blancos y medicina. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO -Dialogamos sobre la dramatización realizada. -En su hoja de trabajo dibujan y pintan la dramatización realizada. -Exponen y valoran sus trabajos.</p>	<p>Humanos</p> <p>imágenes</p> <p>disfraces</p> <p>Hoja de papel</p> <p>Lápiz colores</p>	30 minutos
Cierre	<p>Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron?</p>		5 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO SESIÓN N° 08

INDICADORES	Escucha con atención la narración del profesor.		Participa en grupo, expresando lo que hará para evitar enfermedades		Cumple con entusiasmo la dramatización sobre las enfermedades		Se expresa sobre aquellas conductas y situaciones que le generan temor, vergüenza, inseguridad o Desagrado, y que afectan el bienestar del grupo dramatizando para evitar enfermedades.		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.JHELMER		x		x		x		x	4
2.ALESSANDRO		x		x		x		x	4
3.YASMIN		x		x		x		x	4
4.MARIUXY		x		x		x		x	4
5.JHAN CARLOS		x		x		x		x	4
6.JHORDAN JEYSER		x		x		x		x	4
7.JHAMIL		x		x		x		x	4
8.JHANELY		x		x		x		x	4
9.ANA CRISTINA		x		x		x		x	4
10.LUS SANDRA		x		x		x		x	4
11.JHORDAN ENRIQUE		x		x		x		x	4
12.JHONALY		x		x		x		x	4
13.ROCIO JADIBEL		x		x		x		x	4
14.JHON MAICOL		x		x		x		x	4
15.MARICIELO		x		x		x		x	4
16.ALEXANDER		x		x		x		x	4
17. DIEGO		x		x		x		x	4
18.DIOGO		x		x		x		x	4
19.MARYURI		x		x		x		x	4
20.JHENI YENELIT		x		x		x		x	4

LEYENDA

4 = Logrado 3 = Suficiente 2 = Proceso 1= Inicio 0 = Deficiente

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA I.E.	: 821213 - Succhapampa
1.2 EDAD	: 4 años
1.3 DOCENTE	: Marsellano Mayta Caruajulca.
1.4 FECHA	: 18 de Mayo de 2016.

II.DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias de sociodrama para

Desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa -- Celendín en el año 2016.

2.2 SESIÓN : N°09

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Me gusta jugar”

2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al jugar.

V- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	Socialización: Jugar	Menciona porque hay normas en su aula. Al participar en los juegos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	-Actividades de rutina dentro y fuera del aula. MOTIVACIÓN Observan una lámina donde los niños y niñas juegan con diferentes materiales, para mejorar en los niños la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás ¿Qué están observando? ¿Para qué sirven? SABERES PREVIOS ¿Qué creen que podrían hacer con ellos?, Qué juegos podrían realizar?	materiales	10 minutos
Desarrollo	PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO ¿Qué pasaría si no cuidamos el material? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN El profesor expone el propósito de la actividad. Desarrollo de los Juegos: - El profesor muestra a los niños y niñas los materiales del módulo de psicomotricidad. ¿Qué están observando? -Dialogamos a todos los niños y niñas les gusta jugar, porque Dios los ha creado para que sean felices.- Manifiestan que desean jugar y escogen los materiales del módulo de psicomotricidad. - Tomar sus acuerdos y reglas de comportamiento al realizar sus juegos cumpliendo las normas establecidas. -Salen al patio y organizan sus juegos, individualmente y en grupos. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO - El profesor indicará el término de los juegos y realizan actividades de relajación.  - De regreso al aula expresan como realizaron sus diferentes juegos. -En su hoja de trabajo dibujan y pintan el juego que realizaron. -Exponen y valoran sus trabajos.	Humanos lámina juegos Hoja de papel Lápiz colores	30 minutos
Cierre	Dialogamos acerca de lo realizado: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Quiénes participaron?		5 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

LISTA DE COTEJO SESIÓN N° 09

INDICADORES	Escoge su material con el que desea jugar.		Participa solo y en grupo, en los diferentes juegos.		Participa de las actividades de relajación después de los juegos.		Menciona porque hay normas en su aula. Al participar en los juegos.		Puntaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.JHELMER	x		x			x		x	4
2.ALESSANDRO	x		x			x		x	4
3.YASMIN	x		x			x		x	4
4.MARIUXY	x		x			x		x	4
5.JHAN CARLOS	x		x			x		x	4
6.JHORDAN JEYSER	x			x		x		x	4
7.JHAMIL	x			x		x		x	4
8.JHANELY	x			x		x		x	4
9.ANA CRISTINA	x			x		x		x	4
10.LUS SANDRA	x			x		x		x	4
11.JHORDAN ENRIQUE	x			x		x		x	4
12.JHONALY	x			x		x		x	4
13.ROCIO JADIBEL	x			x		x		x	4
14.JHON MAICOL	x			x		x		x	4
15.MARICIELO	x			x		x		x	4
16.ALEXANDER	x			x		x		x	4
17. DIEGO	x			x		x		x	4
18.DIOGO	x			x		x		x	4
19.MARYURI	x			x		x		x	4
20.JHENI JHENELIHT	x			x		x		x	4

LEYENDA

4 = Logrado 3 = Suficiente 2 = Proceso 1= Inicio 0 = Deficiente

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : 821213 - Succhapampa
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : Marsellano Mayta Caruajulca.
 1.8. FECHA : 19 de Mayo de 2016.

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias del sociodrama para Mejorar la Socialización de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa --- Celendín en el año 2016.

- 2.2. SESIÓN : N°10
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : ¿Qué hace mamá?
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

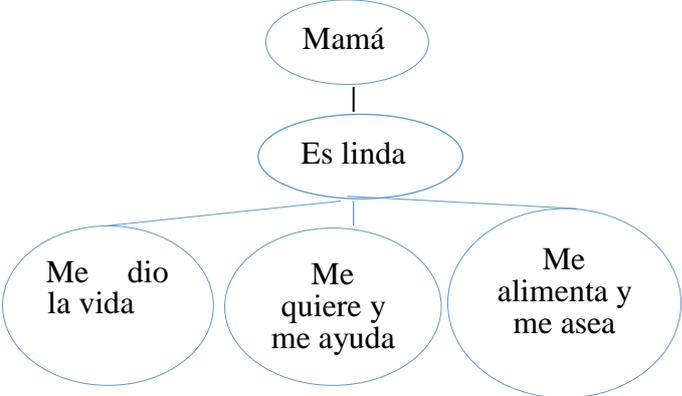
III- PRODUCTO: Que los niños y niñas se socialicen al dramatizar.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	Socialización: dramatización,	Menciona como se siente en su aula y en su jardín. Al participar en la dramatización ¿Qué hace mamá?

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	-Actividades de rutina dentro y fuera del aula. MOTIVACIÓN -El profesor muestra a los niños y niñas una lámina de mamá ¿Qué están observando?, ¿Quiénes?, ¿Con quién está?, ¿Todos tienen una mamá?, ¿Cuántos tienen?, ¿Cómo se llama?, ¿Todas tienen el mismo nombre?, ¿Qué hace y por qué lo hará?, SABERES PREVIOS ¿Qué pasará con los niños que no tienen mamá?, ¿Que hacen para ayudarla?, ¿Por qué?	Lámina	10 minutos

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Desarrollo	<p>PROBLEMATIZACIÓN: CONFLICTO COGNITIVO ¿Valoras las actividades que hace mamá en casa?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN El profesor expone el propósito de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocen sonidos de la palabra mamá. - El profesor escribe un mapa conceptual en la pizarra con las palabras que expresan los niños y niñas para sus mamás. 	Humanos lámina	30 minutos
Cierre	<div style="text-align: center;">  <pre> graph TD A([Mamá]) --- B([Es linda]) B --- C([Me dio la vida]) B --- D([Me quiere y me ayuda]) B --- E([Me alimenta y me asea]) </pre> </div> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO Recuerdan las normas de comportamiento para realizar la dramatización de las actividades que realiza mamá en la casa, las niñas hacen de mamás y los niños de papás y de hijos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan una oración agradeciendo a Dios por darle una mamá. Padre nuestro Que estas en el cielo Gracias por darme A mamá. <p>En su hoja de trabajo dibujan y pintan la dramatización que realizaron. -Exponen y valoran sus trabajos.</p>		mapa conceptual dramatización oración Hoja de papel Lápiz colores

Instrumento N° 01: Diarios de Campo

DIARIO DE CAMPO N° 01				
I. Datos Generales				
1.1.Nivel	Inicial		1.2.. ciclo	II. Ciclo
1.3. Área Priorizada	Desarrollo Personal		1.4.Actividad	“ Jugamos a gatear”
1.5.Fecha	22	03	2016	1.6.Hora
1.7. Sección	Única		1.8.Edad	9:45am
1.9.Docente responsable	Marsellano Mayta Caruajulca			
1.10.Intencionalidad Pedagógica	Que los niños se socialicen al jugar a gatear			
II.Descripción de la actividad				
<p>Luego de las actividades de rutina Donde todos los niños participaron activamente. Inicie la sesión de aprendizaje el profesor presenta una lámina de un niño gateando”, luego hice preguntas ¿Qué observan en la lámina? ¿Qué hace el niño? ¿Conocen este juego? ¿Pueden realizar este juego? Jhordan contestaba que si le gustó el juego; Alessandro dice en voz alta que gatear es facil, los demás niños comentaban de lo que ocurría durante el juego. A partir del juego pedí que cada niño dijera su nombre, para luego explicarles la importancia que tiene su nombre. Cada uno de los niños sacó una hoja con su nombre que se encontraba en una caja, para luego adornarlo con colores y pegar en su Cuaderno. Roiser y digna no sabían pegar en su cuaderno sus hoja correctamente en su cuaderno sus compañeros. Finalmente contestaron las siguientes preguntas cuaderno? , ¿Para qué nos servirá</p> <p style="text-align: right;">, mientras que los demás niños, como Alexis, Analí si pegaron . Luego pasaron al frente niño por niño para decir su nombre ante todos : ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿cómo pegaron sus hojas en su</p>				
III.INTERVENTIVA:				
<p>Es necesario que se identifiquen por su nombre para que conversen de manera más abiertas hacia sus compañeros.</p> <p>Es necesario cuidarles que jueguen para que no se vayan a caer durante los juegos y dinámicas.</p>				

LEYENDA

RUTINAS

METODOLÓGIA

ESTRATEGIAS

MATERIALES

DIARIO DE CAMPO N° 02			
I. Datos Generales			
1.1.Nivel	Inicial		1.2.. ciclo
1.3. Área Priorizada	Desarrollo Personal		1.4.Actividad
1.5.Fecha	15	04	2015
1.6.Hora	9:45am		1.8.Edad
1.7. Sección	Única		4 años
1.9.Docente responsable	Marsellano Mayta Caruajulca		
1.10.Intencionalidad Pedagógica	Identificar las partes del cuerpo humano		
II.Descripción de la actividad			
<p>Luego de las actividades de rutina donde todos los niños participaron activamente. Inicie la sesión de aprendizaje entonando una canción “Mi cuerpo se está moviendo”, luego hice preguntas ¿De qué trata la canción? ¿Les gusto la canción? ¿Qué dice la canción? ¿Quisieran cantar solos?</p> <p>Jhordan contestaba que si le gusto la canción; Jhordín dijo en voz alta que estamos bien, algunos niños no contestaban se quedaban callados,</p> <p>Luego presente una lámina con las partes del cuerpo humano, en la cual explique la importancia de sus nombres de cada parte del cuerpo humano.</p> <p>Pedí que los niños salieran al frente para identificar las partes de su cuerpo, el niño Joselito no quiso pasar al frente hice aplaudir a sus compañeros para animar salir al frente, así logro indicar las partes de su cuerpo.</p> <p>Cada niño recibió una figura del cuerpo humano para pintar las partes de su cuerpo y luego pegarlo en su cuaderno</p> <p>Al finalizar recibieron una ficha de meta cognición con las siguientes preguntas tales como: ¿Cómo se sintieron hoy?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>Alegre 😊 Triste ☹️</p>			
III.INTERVENTIVA:			
<p>Es necesario que se identifiquen por su nombre para que conversen de manera más abiertas hacia sus compañeros.</p> <p>Es necesario cuidarles que jueguen para que no se vayan a caer durante los juegos y dinámicas.</p>			

RITOS

METODOLOGÍA

INTERROGACIÓN

METACOGNICIÓN

RECURSOS Y MATERIALES

Instrumento 2: Diarios Reflexivos

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 22 de marzo de 2016
- 1.2. Institución Educativa N°: 821213 Succhapampa
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “Jugamos a gatear”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°: 01
- 1.6. Docente participante: Marsellano Mayta Caruajulca

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

R: Sí, según planificación previa y estrategias adecuadas, obteniendo los niños un aprendizaje significativo Porque los niños lograron entender la clase.

- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles son?

R: Sí, porque todos los niños no siguieron las indicaciones de la estrategia del.

- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

R: Si utilice recursos de su comunidad donde los niños pudieron manipularlo y explorarlo

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

R: Si porque los indicadores reflejan coherencia en cada sesión

- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

R: El material tiene que tener coherencia con la estrategia desarrollada

Instrumento N° 03: Lista De Cotejo para la Evaluación de Entrada de los Niños -2016

Título del trabajo de investigación: Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el año 2016.

Investigador: Marsellano Mayta Caruajulca.

Área personal social

Edad de los niños 4 años

Fecha 07 de marzo de 2016

Estudiante	Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que le afecta a él o sus compañeros. Al jugar o gatear.		Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego “Somos Caballitos Ágiles”		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza en la dramatización “Jesús no salvó a todos”		Identifica situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula		Expresa lo que piensa sobre situaciones y conductas que afectan los derechos de sus compañeros al jugar a encajar pelotas		Pide que lo llamen por su nombre y también a los miembros de su familia		Identifica a su escuela como un espacio donde debe ser acogido y protegido al jugar con el ula ula		Se expresa sobre aquellas conductas y situaciones que le generan, temor, vergüenza, inseguridad o desagrado, que afectan el bienestar del grupo dramatizando para evitar enfermedades		Menciona porque hay normas en su aula. Al participar en los juegos		Menciona como se siente en su aula y en su jardín. Al participar en la dramatización ¿Qué hace mamá?		Puntaje	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI
1.	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X		2	8
2.	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
3	X		x			X	X		X		X			X	X		X		X			
4	X		x			X	X		X		X			X	X		X		X			
5	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
6	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
7	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
8	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
9	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
10	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
11	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
12	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
13	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
14	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
15	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
16	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
17	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
18	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
19	X		x			x	X		X		X			X	X		X		X			
20	X		x			x	X		X		X			X	X		X		X			

Instrumento N° 04: Lista De Cotejo para la Evaluación de salida de los Niños -2016

Título del trabajo de investigación: Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 821213 – Succhapampa - Celendín en el año 2016.

Investigador: Marsellano Mayta Caruajulca.

Área personal social

Edad de los niños 4 años

Fecha 15 de octubre de 2016

Estudiante	Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que le afecta a él o sus compañeros. Al jugar o gatear.		Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás en el juego “Somos Caballitos Ágiles”		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza en la dramatización “Jesús no salvó a todos”		Identifica situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula		Expresa lo que piensa sobre situaciones y conductas que afectan los derechos de sus compañeros al jugar a encajar pelotas		Pide que lo llamen por su nombre y también a los miembros de su familia		Identifica a su escuela como un espacio donde debe ser acogido y protegido al jugar con el ula ula		Se expresa sobre aquellas conductas y situaciones que le generan, temor, vergüenza, inseguridad o desagrado, que afectan el bienestar del grupo dramatizando para evitar enfermedades		Menciona porque hay normas en su aula. Al participar en los juegos		Menciona como se siente en su aula y en su jardín. Al participar en la dramatización ¿Qué hace mamá?		Puntaje	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI
1.	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X		0	10
2.	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
3	X		x			X	X		X		X			X	X		X		X			
4	X		x			X	X		X		X			X	X		X		X			
5	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
6	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
7	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
8	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
9	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
10	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
11	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
12	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
13	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
14	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
15	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
16	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
17	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
18	X		X			X	X		X		X			X	X		X		X			
19	X		x			x	X		X		X			X	X		X		X			
20	X		x			x	X		X		X			X	X		X		X			

Evidencias durante la Práctica Pedagógica

FOTO N° 01: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA
Estrategia del sociodrama representando al hogar y la familia, orden y limpieza del ambiente



FOTO N° 02: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA
Estrategia del sociodrama dos estudiantes distribuyendo el material lúdico, cuidando el orden, con equidad, calma y respeto.



FOTO N° 3: LOGROS DE APRENDIZAJE

Participando en el juego de acuerdo a las indicaciones para determinar colores del material, cuidando su turno y respetando el orden en su turno de cada estudiante.



FOTO N° 04: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Orientando a los niños y las niñas como jugar con el ula ula según el respeto y la disciplina en el campo deportivo.



FOTO N° 05: LOGRO DE APRENDIZAJE

Los niños y las niñas realizando las actividades de salto en el ula ula según su turno, con orden, respeto y cuidado entre ellos.



FOTO N° 06: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Cómo realizar el sociodrama para lograr interrelación personal hacia los demás con respeto simulando alcanzar expectativas de lo más alto en sus deseos y opiniones



FOTO N° 07: LOGRO DE APRENDIZAJE

Representando figuras en plegado de papel con ayuda mutua y respetando los materiales de los otros



Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>De qué manera influirá la aplicación de estrategias del sociodrama: Juegos de roles y dramatización para mejorar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°821213- Succhapampa- Celendín en el año 2016.</p>	<p>OBJETIVOS GENERALES Determinar la influencia de las estrategias del sociodrama y juegos de roles y dramatizaciones para mejorar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 821213 Succhapampa- Celendín en el año 2016</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICO. a) Aplicar la estrategia del sociodrama mediante el juego de roles para mejorar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás de los niños y niñas de 04 años de edad de la I. E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín, 2016 b) Emplear la estrategia del sociodrama mediante la dramatización, para fortalecer la convivencia de los estudiantes de 04 años de la I.E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín, 2016 c) Elaborar y aplicar diez sesiones de aprendizaje para aplicar la nueva propuesta pedagógica durante el proceso de investigación mediante diarios de campo como instrumento de recolección de datos. d) Procesar los datos recogidos durante la investigación para la interpretación de resultados, mediante la categorización y la triangulación, que haga posible la confirmación de la hipótesis de acción.</p>	<p>La aplicación de estrategias del sociodrama mediante Juego de roles y la dramatización, mejorará la competencia, convive respetándose a sí mismo y a los demás, de los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E. Inicial N° 821213 de Succhapampa, Celendín en el año 2016.</p>	<p>Estrategias del sociodrama Favorecerá la convivencia en los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de roles • Dramatización • Socialización <p>Definición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características - Objetivos - Clases - Finalidad □ <p>Convivencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto. 	<p>Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que la afecta a él o a sus compañeros.</p> <p>-Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.</p> <p>-Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza. -Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula.</p>	<p>-Diarios</p> <p>Reflexivos de</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesiones de aprendizaje - Evidencias - Prueba de inicio - Prueba de salida - Lista de cotejo



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Fundada por la Ley 14015 del 13 de Febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 16-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 9,00 am. horas del día jueves 17 de AGOSTO del 2017; se reunieron en el ambiente 16-204 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

- 1. Presidente: Docente Teresa Elguera Jara
2. Secretario: Docente Manuel Augusto León
3. Vocal: Docente Willy Manuel Grau Pliego

Y en calidad de asesor el docente: Juan Francisco García Sedaño

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado:

Aplicación de Estrategias del Aprendizaje para desarrollar la competencia Comunicativa del 2º y 3º niveles y 2º nivel, en los estudiantes de 4 años de la I.E.E. N° 821213, Suroeste, Celendin, 2016.

Presentado(a) por: MARSELLANO MAYTA CARUJULCA, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera APROBADO, con el puntaje acumulado de: 52 puntos.

Acto seguido, el presidente del Jurado Evaluador, anunció públicamente, el resultado obtenido por el/la sustentante.

Siendo las 1,00 pm. horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 17 de Agosto del 2017.

Handwritten signatures and names of the jury members: Presidente (Teresa Elguera Jara), Secretario (Manuel Augusto León), Vocal (Willy Manuel Grau Pliego), and Asesor (Juan Francisco García Sedaño).



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: MARSELLANO MAYTA CARVAJUCA

DNI /Otros N°: 43230684

Correo electrónico: _____

Teléfono: 990909097

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DEL SOCIOGRAMA PARA

DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE RESPETANDOSE ASI MISMO Y A LOS DEMAS, EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA Z-E-I N° 821213, SUCHABAMPA, CELENDIN 2016

Asesor: JUAN FRANCISCO GARCIA SECLÉN

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

¹Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, Informe de experiencia profesional.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa):

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

Firma

29 / 12 / 2017

Fecha

² Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.