

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO  
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 70081 “SALCEDO  
PUNO” - 2018**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**NATIVIDAD ADELAIDA ESCOBAR LOPE  
MILAGROS CANDY MAMANI APAZA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PROMOCIÓN: 2018-I**

**PUNO – PERÚ**

**2018**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 70081 "SALCEDO PUNO" - 2018**

**NATIVIDAD ADELAIDA ESCOBAR LOPE  
MILAGROS CANDY MAMANI APAZA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA**



**APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:**

**PRESIDENTE**

:

  
-----  
Dr. Wido Willam Condori Castillo

**PRIMER MIEMBRO**

:

  
-----  
Dra. Danitza Luisa Sardón Ari

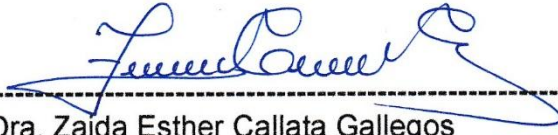
**SEGUNDO MIEMBRO**

:

  
-----  
M.Sc. Yobana Milagros Calsin Chambilla

**DIRECTOR / ASESOR**

:

  
-----  
Dra. Zaida Esther Callata Gallegos

**Área: Perspectivas Teóricas de la Educación  
Tema: Juegos Dramáticos**

**Fecha de sustentación: 28 / Nov / 2018**

## **DEDICATORIA**

**A los niños de la IEP N°70081 Salcedo Puno,  
quienes fueron motivo de realizar la  
presenta investigación.**

## AGRADECIMIENTOS

Nuestro agradecimiento y reconocimiento:  
a la Universidad Nacional del Altiplano por  
habernos acogido en su claustro  
universitario contribuyendo de una manera  
eficaz en nuestra formación profesional.

A la Facultad Ciencias de la Educación,  
especialmente a los docentes de la Escuela  
Profesional de Educación Primaria;  
formadores de maestros de las futuras  
generaciones, por inculcarnos sus sabios  
conocimientos y orientaciones para el bien de  
nuestra formación.

A la directora de tesis Dra. Zaida Esther  
Callata Gallegos, por su esfuerzo y dedicación  
quien, con su conocimiento, su experiencia su  
motivación ha logrado en nosotros que podamos  
concluir nuestra investigación de una manera  
satisfactoria. De igual manera agradecer a los  
miembros del jurado, Dr. Wido Willam Condori,  
Castillo, Dra. Danitza Luisa Sardón Ari, M.Sc.  
Yobana Milagros Calsin Chambilla, por su visión  
crítica.

## ÍNDICE GENERAL

### ÍNDICE DE FIGURAS

### ÍNDICE DE TABLAS

### ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN .....	9
ABSTRACT .....	10

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	12
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	12
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS .....	12
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	13
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	13
1.4. CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN .....	13

## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
2.2. MARCO TEÓRICO .....	15
2.1.1. EL JUEGO.....	15
2.1.2. DRAMÁTICO .....	16
2.1.3. EL JUEGO DRAMÁTICO .....	17
2.1.4. RELACIONES INTERPERSONALES.....	18

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	26
--	----

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO.....	26
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO .....	26
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....	27
3.1.1. POBLACIÓN:.....	27
3.1.2. MUESTRA:.....	27
3.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	28
3.2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	28
3.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	28
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	29
3.3.1. TÉCNICA.....	29
3.3.2. INSTRUMENTO .....	29
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
4.1. RESULTADOS.....	32
4.2. DISCUSIÓN .....	48
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>50</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>52</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>55</b>

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura. 1 Dimensión del respeto en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo ..	32
Figura. 2 Dimensión de la empatía en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo .....	33
Figura. 3 Dimensión de la asertividad en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo .....	34
Figura. 4 Dimensión de la cooperación en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo .....	35
Figura. 5 Dimensión del respeto durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	36
Figura. 6 Dimensión de empatía durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	39
Figura. 7 Dimensión de asertividad durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	41
Figura. 8 Dimensión de cooperación durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	44
Figura. 9 Relaciones interpersonales en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	46

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla. 1 Dimensión del respeto en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo ...	32
Tabla. 2 Dimensión de la empatía en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo	33
Tabla. 3 Dimensión de la asertividad en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo .....	34
Tabla. 4 Dimensión de la cooperación en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo .....	35
Tabla. 5 Dimensión del respeto durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	36
Tabla. 6 Dimensión de empatía durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	38
Tabla. 7 Dimensión de asertividad durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	41
Tabla. 8 Dimensión de cooperación durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	44
Tabla. 9 Relaciones interpersonales en estudiantes de la IEP N° 70081 .....	46



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

- MINEDU** : Ministerio de Educación
- IEP** : Institución Educativa Primaria
- RAE** : Real Academia Española
- PEI** : Proyecto Educativo Institucional
- SPSS** : Statistical Package for the Social Sciences - Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales

## RESUMEN

La investigación titulada, Juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70081 Salcedo Puno, 2018 se desarrolló con el objetivo de determinar en qué medida la aplicación de juegos dramáticos mejora las relaciones interpersonales entre compañeros. En cuanto a la metodología es de tipo experimental con un explicativo o de causa y efecto, considerándose dos grupos de investigación (experimental y control), en quienes se aplicó las mediciones del pre test, con el desarrollo de propuestas pedagógicas en el grupo experimental y finalmente el Post Test mediante sesiones y talleres de motivación, para poder contrastar los resultados estadísticos, se utilizó la estadística descriptiva, con tablas de distribución de frecuencia y figuras de diagramas de barra, para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de wilcoxon debido a los datos cualitativos. Concluyendo, Los juegos dramáticos, mejora significativamente las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo, porque en el pos test el 100% de los estudiantes se ubican en el nivel de bueno, además los Estadísticos descriptivos, muestran que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ( $3,91 > 1,18$ ), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente y la Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados sobre las relaciones interpersonales evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente las relaciones interpersonales por el nivel de probabilidad error de 0,002 menor al parámetro de 0,05, a un 95% de confianza.

**Palabras Clave:** Cooperación, empatía, Juegos dramáticos, relaciones interpersonales, respeto.

## ABSTRACT

The research titled, Dramatic games to improve interpersonal relationships in the sixth grade students of the Primary Educational Institution No. 70081 Salcedo Puno, 2018 is developed with the aim of determining to what extent the application of dramatic games improves interpersonal relationships between peers . As for the methodology, it is experimental with an explanatory or cause and effect, considering two research groups (experimental and control), in which the pre-test measurements were applied, with the development of pedagogical proposals in the experimental group and Finally the Post Test through sessions and motivation workshops, to be able to contrast the statistical results, descriptive statistics were used, with tables of frequency distribution and figures of bar diagrams, for the hypothesis test the wilcoxon test was used due to the qualitative data. Concluding, The dramatic games, significantly improves the interpersonal relationships in students of the Primary Educational Institution No. 70081 of Salcedo, because in the post test 100% of students are located at the level of good, in addition the descriptive statistics, show that the average in the post test of the experimental group is greater than the pretest ( $3.91 > 1.18$ ), it follows that the students of a regular level, with the dramatic games are located at the level of outstanding and the Test of the ranges with Wilcoxon sign, shows results on interpersonal relationships evidencing that in the post test it is greater than in the pretest, with this it is demonstrated that; dramatic games significantly improves interpersonal relationships by the error probability level of 0.002 lower than the 0.05 parameter, to 95% confidence.

**Key Words:** Dramatic games, respect, empathy, cooperation, interpersonal relations.

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCIÓN

Los estudios de Gardner H. (1983), en su teoría de las Inteligencias Múltiples, manifiesta que la brillantez académica no lo es todo. En un contexto más próximo y concretamente, en el ámbito de la Institución Educativa N° 70081 Salcedo Puno, se ha podido observar en los estudiantes del sexto grado las siguientes características y/o comportamientos relacionados a la situación problemática: malas relaciones interpersonales en los estudiantes, donde manifiestan agresión verbal de los estudiantes, se llaman por sus apodos en vez de nombres, no quieren expresar sus ideas o a veces muestran temor al expresarse, se resisten a trabajar en grupo y cuando lo hacen solo se juntan con ciertos compañeros de su agrado, no solucionan sus problemas interpersonales. De continuar con esta situación los estudiantes tendrían como consecuencia el incumplimiento de sus responsabilidades y bajas calificaciones en algunas áreas. Además, estas actitudes influirán en la formación de su personalidad como ciudadanos responsables, sociables y no violentos. Por lo expuesto y frente a la existencia de actitudes negativas se ha considerado aplicar la investigación, que está orientada a mejorar las relaciones interpersonales de los mismos, tales como: el respeto, la empatía, asertividad y la cooperación, a través de juegos dramáticos. El objetivo general es: Determinar en qué medida los juegos dramáticos mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70081 Salcedo Puno, 2018; Como objetivos específicos se plantearon: Evaluar en qué medida los juegos dramáticos mejora el nivel de respeto, empatía, asertividad, cooperación las relaciones interpersonales, en los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 70081 Salcedo Puno, mediante un pre y post test.

## 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Por naturaleza los seres humanos somos seres sociales, sin embargo, no siempre es fácil hablar con los demás y expresar las opiniones o sentimientos. Desde este punto de vista, los estudiantes pueden desarrollar acciones que causan inconformidades o barreras interpersonales que conlleva a cortar relaciones con sus pares.

El respeto, la empatía, asertividad y cooperación son aspectos muy esenciales tanto para el estudiante como para el equipo, de tal manera que, sin ellos, la persona no lograría un desarrollo completo y por lo tanto el equipo dejaría de funcionar. La necesidad de mantener relaciones interpersonales con los demás, es una de las características más importantes del hombre para lograr su desarrollo dentro de la sociedad.

## 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

### 1.2.1. PROBLEMA GENERAL

- ¿En qué medida los juegos dramáticos mejoran las relaciones interpersonales en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 70081 Salcedo Puno, 2018?

### 1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿En qué medida los juegos dramáticos mejoran el nivel de respeto en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 70081 Salcedo Puno, 2018?
- ¿En qué medida los juegos dramáticos mejoran el nivel de empatía en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 70081 Salcedo Puno, 2018?
- ¿En qué medida los juegos dramáticos mejoran el nivel de asertividad en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 70081 Salcedo Puno, 2018?
- ¿En qué medida los juegos dramáticos mejoran el nivel de cooperación en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 70081 Salcedo Puno, 2018?

### **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

- Determinar en qué medida los juegos dramáticos mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes del sexto grado de la IEP N° 70081 Salcedo Puno, 2018

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evaluar en qué medida los juegos dramáticos mejora el nivel de respeto en los estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo mediante un pre y post test (guía de observación).
- Evaluar en qué medida los juegos dramáticos mejora el nivel de empatía en los estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo mediante un pre y post test (guía de observación).
- Evaluar en qué medida los juegos dramáticos mejora el nivel de asertividad en los estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo mediante un pre y post test (guía de observación).
- Evaluar en qué medida los juegos dramáticos mejora el nivel de cooperación en los estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo mediante un pre y post test (guía de observación).

### **1.4. CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN**

- Área: Responsabilidad social de la educación
- Tema: Juegos dramáticos

## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La tesis de Mayanga Mincha & Cabrera Bertis, (2014) titulada: Aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos para mejorar las Relaciones Interpersonales en los alumnos del Sexto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la Ciudad De Trujillo, en el Año 2011, cuyo objetivo fue determinar en qué medida la aplicación de un Programa de juegos dramáticos mejora las relaciones interpersonales de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011, llegando a la conclusión que la aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos mejoró significativamente en las Relaciones Interpersonales, en relación a las dimensiones de respeto, empatía, asertividad y cooperación; esto se evidencia al comparar y observar que el “t” calculado (6,78) es mayor que el “t” tabular (1,61).

La tesis de Parada Alfonso, (2013) titulada El Juego Dramático. Un Ambiente Creativo Aplicado a la Enseñanza Formal de Adolescentes cuyo objetivo fue conocer las características y las posibles relaciones con la creatividad del juego dramático vivido por adolescentes y profesores en contextos formales de educación artística-escénica, fue así que se llegó a la conclusión que el juego dramático genera aprendizajes en los componentes comunicativos, cognoscitivo-creativos y emocionales, lleva implícito un carácter expresivo, interpretativo, estético, creativo. Investigaciones en el campo podrían indagar modelos pedagógicos desarrollados en la educación artística escénica, formas de apropiación del conocimiento por parte del estudiante, y como dichos modelos podrían aplicarse a otras áreas del conocimiento.

La tesis de Chicue Paez, (2011) titulada: Desarrollo De La Expresión Oral A Través De Los Títeres En El Grado Primero A Y B De La Institución Educativa Agroecológico Amazónico, Sede John Fitzgerald Kennedy, De El Municipio Del

Paujil, Caquetá tuvo como objetivo identificar el impacto de los títeres, como una estrategia metodológica que permita mejorar la enseñanza y aprendizaje de la expresión oral en niños y niñas del grado primero A y B de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede John Fitzgerald Kennedy municipio de El Paujil, Caquetá llegó a la conclusión que esta investigación titulada “el desarrollo de la expresión oral a través del uso de títeres en los grados primero A y B”, determinó todas las bases teóricas, conceptuales e investigativas las cuales sustentan nuestro Proyecto sobre la enseñanza y el aprendizaje de la expresión oral.

La tesis de Ovando Martínez, (2009) titulada: Importancia de las habilidades comunicativas en preescolar. MEXICO: UPNU. Llegó a la siguiente conclusión, que el desarrollo de habilidades comunicativas, no es proceso rápido y sencillo, la interacción con el lenguaje escrito tiene un nivel de complejidad que abarca prácticamente toda la vida. En esta etapa es importante trabajar sus capacidades potenciándolas al máximo.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1.1. EL JUEGO**

#### **2.1.1.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO**

.El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Minerva Torres, (2004)

El juego es uno de los medios que tienen los niños para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que esta sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. Mavilo, (2005)

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. Maureen Meneses & Monge Alvarado, (2006)

#### **2.1.1.2. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO**

Juego simbólico: El juego simbólico dice Piaget es el juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora. El juego simbólico



es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Juego de reglas: La regla tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica “Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados. Piaget, (1972)

## **2.1.2. DRAMÁTICO**

### **2.1.2.1 DEFINICIÓN DE DRAMÁTICO**

El término drama tiene origen latino y se refiere a la obra que pertenece a la poesía dramática. También se conoce como drama a la obra de teatro o a la película que incluye una mayoría de situaciones que son tensas y conflictivas. Pérez Porto, (2018)

Es un término de origen griego que, a partir del siglo XVIII, se ha utilizado para referirse a un subgénero teatral que combina rasgos de tragedia y de comedia. Se caracteriza por la representación de la vida cotidiana de la sociedad contemporánea al autor. El término también puede tener un significado más amplio para designar a una obra que se representa en un escenario ante espectadores. Harlan, (2013)

### **2.1.2.2. CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DRAMÁTICAS**

Existen diferentes actividades dramática, según Bullón Ríos, (1989) los clasifica en:

- Ejercicio dramáticos: Son actividades dramáticas creativas que se realizan repetitivamente para dominar una dificultad específica o ganar una habilidad

dramática determinada. Estos ejercicios pueden estar orientados a desarrollar: la concentración, la sensibilidad y la expresividad.

- Improvisaciones: Es la creación de escenas dramática en la que determinados personajes dialogan espontáneamente.
- Pantomima: Es el arte de comunicar ideas sin palabras, solamente a través de movimientos y actitudes expresivas del cuerpo.
- Títeres: Pueden ser usados dentro de un programa educativo de dos maneras: como espectáculo o la actividad de expresión artística, a la que el niño asiste como espectador o como una actividad formativa, pues enriquece la imaginación, la expresividad y habilidades manuales.
- Drama creativo: Es un proceso de dramatización espontánea improvisada e inmediata a una motivación determinada, tales como: cuento, leyenda, poesía, canción, pintura, anécdota, refrán, etc.
- Danza creativa: Es la creación improvisada de movimientos y desplazamientos rítmicos. El desplazamiento rítmico obedece a una motivación sonora (externa) o ideas y sentimientos (interna).

### **2.1.3. EL JUEGO DRAMÁTICO**

El juego dramático se presenta como el comportamiento de simulación no literal, en el que niños y niñas acostumbran transformar las identidades de los objetos, las acciones y la gente. Cadavid Múnera, (2014)

El juego dramático es una herramienta para reflejar los intereses de los niños y niñas relacionándolos con todas las áreas de aprendizaje. Terrado Farreni, (2000)

#### **2.1.3.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DRAMÁTICOS**

a. El juego dramático puede ser inducido, refiriéndose a la presencia de una persona de mayor edad dirigiendo algunas de las acciones que pasan durante el juego, o puede ser espontáneo, en el cual no hay presencia de una persona dirigiendo y los participantes actúan libremente. Debido al objetivo de nuestra investigación, empleamos el juego inducido, ya que les dimos instrucciones a los participantes acerca de las vivencias a dramatizar.

b. Dependiendo del grado de desarrollo de los participantes, se crean situaciones imaginarias o guiones. Un guion se refiere a la narración en forma escrita de los momentos del juego dramático, es decir, los diálogos de los personajes, la descripción de las acciones, la descripción de los escenarios y los roles que asumen los personajes. Estos guiones fueron la base fundamental para el análisis de los datos en nuestra investigación.

c. El juego dramático está ceñido a la vida de los que participan en este. En nuestro caso, los niños representarían un referente cercano a ellos, es decir, la clase de inglés vivida varias veces por semana dentro del aula de clase. Cadavid Múnera, (2014)

#### 2.1.3.2. ELEMENTOS DEL JUEGO DRAMÁTICO

Según Bullón Ríos, (1989) existen:

- Ambiente: Al considerar el ambiente, es importante aclarar que el término tiene dos significados, por un lado, trata de un ambiente afectivo y por otro del ambiente material o físico como la infraestructura; ambos son importantes y juntos contribuyen al adecuado desarrollo y de la expresión dramática de niño. Es necesario considerar la ventilación, iluminación y seguridad del ambiente, en donde se desarrollarán las actividades de dramatización.

- Medios: El uso de los medios en el juego dramático es muy variado. Que incluye desde el propio cuerpo, la voz y la música hasta a caja de cartón y otros más. Estos medios o recursos sirven como apoyo a las actividades de juego dramático.

- Materiales: Los materiales o también llamados apoyos, permiten promover la creatividad y el juego dramático, con recursos y materiales con los que cuentan los niños y a su vez lo motivan para la realización del juego.

#### 2.1.4. RELACIONES INTERPERSONALES

##### 2.1.4.1. DEFINICIÓN:

Según Rafael, (2003), una relación interpersonal “es una interacción recíproca entre dos o más personas.” Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

Para Berrocal, (2009) “trabajar en un ambiente laboral óptimo es sumamente importante para los empleados, ya que un entorno saludable incide directamente en el desempeño que estos tengan y su bienestar emocional.” Las relaciones interpersonales se pueden dar de diferentes formas. Muchas veces el ambiente laboral se hace insostenible para los empleados, pero hay otras en que el clima es bastante óptimo e incluso se llegan a entablar lazos afectivos de amistad que sobrepasan las barreras del trabajo.

Para Olivero, (2013) Las relaciones interpersonales consisten en la interacción recíproca entre dos o más personas. Involucra los siguientes aspectos: la habilidad para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión auténtica de uno/una.

#### 2.1.4.2. CARACTERÍSTICAS:

##### **Honestidad y Sinceridad**

Libre de mentiras e hipocresía. Nos permite explorar los límites sociales y propone la posibilidad de contrastar nuestras verdades con las de los demás.

##### **Respeto y Afirmación**

Fomenta la libertad mutua, que permite la creación del espacio psicológico y social en el que se desarrolla la visión de las cosas, de uno y de los demás.

##### **Compasión**

Las relaciones compasivas se relacionan con la capacidad humana de sentir, es decir, de identificarse con el otro, de ponerse psicológica en el lugar del otro.

##### **Comprensión y Sabiduría**

Es la realización integral llevando a cabo la actividad de inteligencia interpersonal desde la compasión, el respeto a la libertad, la honestidad y la sinceridad

#### 2.1.4.3. DIMENSIONES DE ESTUDIO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES:

Kiehne M, (2002) señala que en el campo de las relaciones interpersonales, las conductas consideradas de pronto social del individuo como son los saludos, presentaciones en grupo, los favores y un grupo de conductas de cortesía y

amabilidad que comprenden los comportamientos que las personas deben utilizar en sus relaciones sociales diarias para que vuestros intercambios sociales sean más amables, agradables, cordiales y llevaderos; es por ello que las clasifica en cuatro grandes dimensiones que permiten medir las relaciones interpersonales, las cuales son:

**a. Respeto:**

Son conductas consideradas normas sociales del individuo, como son los saludos, presentaciones, los favores que comprenden los comportamientos de los niños que deben utilizar en sus relaciones interpersonales diarias para que los intercambios sociales sean más agradables, cordiales y llevaderos.

**b. Empatía:**

El desarrollo de la empatía se corresponde con el desarrollo cognitivo social el sujeto, puesto que implica una comprensión del otro. Incluye una comprensión cognitiva de los sentimientos y motivaciones de otros y con tal, es una destreza instrumental. Es un estado afectivo que brota de la expresión del estado emocional de otro y que es congruente con él. La empatía supone que entramos en el mundo del otro y vemos las cosas desde un punto de vista, sentimos sus sentimientos y oímos lo que otros oyen. La capacidad de ponerse en el lugar de otro no quiere decir que compartamos sus opiniones, sin que estemos de acuerdo con su manera de interpretar la realidad. En otras palabras, el ser empático es aquel que es capaz de leer emocionalmente a las personas.

**c. Asertividad**

Definida como aquella habilidad personal que nos permite expresar sentimientos, opiniones y pensamientos, en el momento oportuno, de la forma adecuada y sin negar ni desconsiderar los derechos de los demás. En la práctica esto supone el desarrollo de la capacidad para: expresar sentimientos y deseos positivos y negativos de una forma eficaz, sin negar o menospreciar los derechos de los demás y sin crear o sentir vergüenza, discriminar entre la agresión y pasividad.

#### **d. Cooperación**

Es la actuación conjunta y articulada de diversas personas, grupos o identidades para llevar a cabo una tarea en común o alcanzar un mismo fin en el que convengan intereses comunes, semejantes o complementarios. La interacción que se produce genera desarrollo y una realidad específica que relaciona la estructura social con la individualidad. Las relaciones entre personas en torno a las tareas que realizan una fuerza motriz del desarrollo humano.

##### **2.1.4.4. EL PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN:**

Hiebsch, (1966) Manifiesta que el proceso de socialización transcurre en diversos escenarios o contextos: la familia, el grupo social, la comunidad, el grupo informal, etc. Y va poco a poco desarrollando la capacidad mediante el proceso de aprendizaje social a desempeñarse adecuadamente en cada uno de estos escenarios o contextos, es decir se aprende a controlar sus comportamientos, adoptar diferentes roles, se adapta a un grupo social y a una comunidad más amplia manteniendo una actitud crítica y asumiendo responsabilidades y obligaciones, convirtiéndose en un miembro útil y aceptable en la sociedad, que sea parte y a la vez contribuya a su cultura.

##### **a. Relaciones interpersonales en el entorno social:**

En una sociedad cada vez más cambiante, acelerada y despersonalizada, el encuentro con el otro y, por extensión, el encuentro de uno mismo a través del otro no es tarea fácil. Sin embargo, esta dimensión interpersonal es un factor común en los múltiples modelos de madurez psicológica, así mismo hace alusión a la sensibilidad emocional y la empatía; destaca la importancia de la capacidad de relación estrecha con otros; establece como criterios de madurez personal la relación emocional con otras personas, auto objetivación, conocimiento de sí mismo y sentido del humor, entre otros y desde una perspectiva dimensional evolutiva, hace referencia al alocentrismo como una de las características fundamentales.

##### **b. Relaciones interpersonales y la familia.**

Los padres, en el proceso de las relaciones interpersonales que se establecen dentro de un grupo familiar, deben cumplir la tarea de

potenciar el desarrollo biológico, psicológico y social de sus hijos. Los padres deben incitar a que los hijos se desenvuelvan con independencia en el medio sociocultural; deben acomodar las normas a la edad de estos, ejerciendo estímulos para la superación de las metas, brindando espacios para que tomen sus propias decisiones y asuman sus responsabilidades y sobre todo deben fomentar en ellos características positivas de personalidad.

### **c. Relaciones Interpersonales en la escuela:**

La educación es un proceso de relación, ya que implica la transmisión de conocimientos y de valores entre las personas, por ello el tema de las relaciones interpersonales en la escuela ha sido uno de los que ha ocupado mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, ya que los resultados dependerán de estas relaciones y de las características de la interacción entre quien enseña y quien aprende. La bondad o no de las relaciones interpersonales en la educación depende de muchos factores que podemos aglutinar en tres grandes variables: el contexto en el que se desarrollan, la conducta relacional de los participantes y la diferente concepción que en cada etapa se ha tenido de la educación.

#### **2.1.4.5. EL DESARROLLO INDIVIDUAL DEL NIÑO:**

Clauss, (1966) Define que el niño se desarrolla como hombre gracias a su naturaleza social, y este desarrollo depende de la calidad del sistema de relaciones sociales y practicas socializadoras de los adultos, la familia y otros niños, estas prácticas 26 propician los cambios psíquicos y sociales de cada una de las etapas que atraviesa en su desarrollo.

##### **2.1.4.5.1. PERIODOS DEL DESARROLLO INFANTIL DEL NIÑO**

Wendkos, (2009) Sostiene que actualmente existen cinco periodos del desarrollo infantil, clasificándolos de la siguiente manera:

- Periodo Pre Natal (concepción del nacimiento).
- Lactancia y primera infancia (nacimiento a 3 años).
- Segunda infancia (3 a 6 años).

- Tercera infancia (6 a 11 años).
- Adolescencia (11 a aproximadamente 20 años).

En su libro *Psicología del Desarrollo*, manifiesta que existen tres dimensiones principales donde se desarrolla el niño que se encuentra en el periodo de la adolescencia:

- a) Físico: El crecimiento físico y otros cambios son rápidos y profundos y ocurren con la maduración reproductiva.
- b) Cognitivo: Se desarrolla la capacidad para pensar en términos abstractos y utilizar el razonamiento científico
- c) Psicosocial: El pensamiento inmaduro persiste en algunas actitudes y comportamientos. El grupo de compañeros ejerce una influencia positiva o negativa.

Una de las principales tareas de la adolescencia es la búsqueda de la identidad personal, sexual, ocupacional y a medida que la adolescencia adquiere madurez física, lidian con las necesidades, emociones y conflictos mientras se preparan para abandonar el nido paterno y desarrollarse de manera autónoma en la sociedad.

Wendkos, (2009) clasifican a los niños de 11 a 14 años en el periodo de la adolescencia temprana debido a sus características y cambios tanto físicos, cognitivos y sociales.

#### 2.1.4.5.2. IMPORTANCIA DE LAS PRIMERAS EXPERIENCIAS SOCIALES DEL ESTUDIANTE

Wiemann, (2014) Reflexiona sobre las experiencias sociales e indica que durante los años formativos de la infancia se establecen patrones conductuales que pueden ser sociales o antisociales, las primeras experiencias sociales determinan, en gran parte, el tipo de adulto en que se convertirán los niños más adelante. Las primeras experiencias sociales se producen con los miembros de la familia o personas cercanas al hogar. Por regla general, las experiencias del hogar son importantes en los años preescolares, mientras las tenidas con personas del exterior adquieren mayor importancia después de que los niños entran a la escuela. Cada año, conforme crece el deseo de posición del grupo, las actitudes y las conductas se ven cada vez más afectadas por la presión de los miembros. Si el ambiente general en el hogar favorece el desarrollo de las



buenas relaciones interpersonales, habrá probabilidades de que los niños se conviertan en personas sociales y viceversa. Los estudios de este autor sobre adaptación social han revelado que las relaciones interpersonales en el hogar tienen una gran influencia: las relaciones entre los padres, entre los niños y sus hermanos y entre ellos y sus progenitores. La posición del niño en la familia, si el hijo mayor, el mediano, el más joven o el hijo único, es también sumamente importante. El tamaño de la familia en la que crecen los niños no sólo afecta sus experiencias sociales tempranas si no que dejan también marca sobre sus actitudes sociales y sus patrones de conducta futura. Por ejemplo, los hijos únicos obtienen a menudo mayor atención que la que les conviene. Como resultado de ello, llegan a esperar un trato similar de las personas del exterior y resisten el hecho de no recibirlo. La conducta social y las actitudes del niño reflejan el trato que reciben en el hogar. Los niños que sienten que son rechazados por sus progenitores o hermanos, pueden adoptar actitudes de mártires fuera del hogar y llevar dichas actitudes a su vida adulta. Esos niños pueden volverse hacia su propio interior y hacerse introvertidos. Por el contrario, los padres cariñosos que aceptan a sus hijos fomentan la extroversión en ellos. En resumen, el hogar es la “sede del aprendizaje” para las relaciones interpersonales. Solo cuando los niños tienen relaciones sociales satisfactorias con miembros de su hogar pueden gozar plenamente de las relaciones sociales con personas del exterior, desarrollar actitudes sanas hacia la gente y aprender a desenvolverse con éxito con su pares o iguales.

#### 2.1.4.6. TEORIA DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES

Gardner, (2003) Define a la inteligencia como un conjunto de capacidades que permiten que una persona resuelva problemas o formar productos que son importantes en su vida. Su teoría se basa en tres principios:

- La inteligencia no es una sola unidad, sino un conjunto de inteligencia múltiples.
- Cada inteligencia es independiente de las otras.
- Las inteligencias interactúan entre sí, de otra manera nada podría lograrse.

La importancia de esta concepción Gardneriana radica en el reconocimiento de que en cada persona coexisten estas 7 inteligencias, pero no todas al mismo nivel de desarrollo.

**a. La inteligencia interpersonal:**

Gardner H, (1999) sostiene que es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ello. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos, posturas y la habilidad para responder a ellos. También es la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Son niños que sienten una gran empatía, que disfrutan trabajando en grupo de manera cooperativa, suelen tener buen sentido del humor y caer simpáticos a amigos y conocidos. La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o el estudio.

VIGOTSKY, (1988) Hace hincapié que, en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces; primero a nivel social y más tarde a nivel individual, primero entre personas (inter psicológica) y después en el interior del propio niño (intra psicológica).

Los alumnos con gran facilidad para relacionarse pueden ser exitosos en sus instituciones educativas. Algunos alumnos con esta inteligencia incrementada demuestran las habilidades para anticipar a lo que quiere el profesor, para colaborar en las tareas escolares y para tener éxito académico, aunque tengan dificultades con la matemática o la lectura.

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Esta investigación se realizó en la Institución Educativa Primaria N° 70081 Salcedo - Puno 2018. Ubicado en el centro poblado de Salcedo.

#### 3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El presente estudio tuvo lugar en el primer trimestre del año escolar 2018 con una duración de tres meses en la Institución Educativa Primaria N° 70081 Salcedo - Puno 2018. Ubicado en el centro poblado de Salcedo.

#### 3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Para la aplicación de actividades de aprendizaje de los juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales se utilizó los siguientes materiales.

- Papel boom
- Cartulinas
- Cartonetas
- Disfraces
- Materiales concretos
- Libros
- Lápices
- Teatrín
- Títeres de mano
- Paletas de títere

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

#### 3.1.1. POBLACIÓN:

La población de estudio del presente trabajo de investigación está constituida por los estudiantes del sexto grado que oscilan entre los 11 – 12 años de edad matriculados en la IEP. N° 70081 Salcedo - en la ciudad de Puno en el año 2018; la misma que queda resumida en la siguiente tabla.

**Tabla de población**

SECCIONES	A	B	TOTAL
ESTUDIANTES	11	13	24

Fuente: Nomina de matrícula    Elaboración: Investigadores

#### 3.1.2. MUESTRA:

Para la determinación de la muestra de estudio, se ha utilizado el muestreo no probabilístico e intencional, grupos intactos o preestablecidos por conveniencia. La cual estuvo conformada por 24 alumnos, donde la sección “B” fue el grupo control y la sección “A” el grupo experimental; según se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla de muestra**

GRADO	SECCION	TAMAÑO MUESTRA	GRUPOS
6 <sup>to</sup>	B	13	Grupo Control
	A	11	Grupo experimental
<b>TOTAL</b>		<b>24</b>	

Fuente: Tabla 1    Elaboración: Investigadores

## 3.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

### 3.2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según Hernandez Sanpieri, Hernandez Collado, & Baptista Lucio, (2006) el tipo de investigación al que corresponde es experimental pues se manipulan las variables independientes (juegos dramáticos) y se mide en la variable dependiente (relaciones interpersonales).

### 3.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación al que corresponde es cuasi – experimental, Se trabajó con dos grupos: control y experimental; el diseño consistió en evaluar a los grupos ambas variables, luego a uno de ellos se le aplicó la propuesta pedagógica y el otro siguió con sus tareas rutinarias. Este diseño permitió que se pueda manipular las variables y ver su efecto de una sobre la otra.

Esquemáticamente el diseño corresponderá al siguiente modelo:

GE: O1 X O2

GC: O3 --- O4

Donde:

G E: Grupo Experimental.

G C: Grupo Control.

O1: Medida de las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado pertenecientes al grupo experimental antes de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O2: Medida de las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado pertenecientes al grupo experimental después de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O3: Medida de las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado pertenecientes al grupo control antes de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O4: Medida de las relaciones interpersonales de los niños del sexto grado pertenecientes al grupo control después de aplicar el programa de juegos dramáticos.

### 3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.3.1. TÉCNICA

##### **Observación:**

Consiste en la identificación (actividad de percibir), a través de la vista, las propiedades o características de un evento o fenómeno.

En el presente proyecto de investigación se utilizó la observación estructurada y planificada para evaluar las actitudes mostradas por los estudiantes durante el proceso de experimentación.

#### 3.3.2. INSTRUMENTO

##### **Guía de observación (pre test - post test) :**

Este instrumento tiene como finalidad registrar el desempeño, la socialización y el comportamiento de los alumnos del sexto grado de Educación Primaria, al desarrollar los diferentes juegos dramáticos programados, los cuales lo realizaron de manera colectiva con sus compañeros. Se aplicó evaluando a cada niño durante el desarrollo de cada sesión, teniendo en cuenta los ítems señalados con relación a las variables. Dicha recolección se llevó a cabo mediante un registro, donde se evaluó a las cuatro dimensiones:

- Respeto.
- Empatía.
- Asertividad.
- Cooperación

Cada dimensión contiene ítems con un valor máximo de cuatro puntos. La calificación se hizo mediante una escala: nunca (1), a veces (2), muchas veces (3), siempre (4). El puntaje máximo de la prueba fue 100 puntos.

Así como también se establecieron niveles de eficacia que permitieron medir los resultados correspondientes en cada dimensión, los cuales se establecieron teniendo como base el número total de ítems, calificándose en forma literal y numérica, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- AD: Bueno  
A: Regular  
B : Deficiente  
C : Muy deficiente

El puntaje establecido varía de acuerdo al número de ítems definido para cada dimensión.

#### **Plan de tratamiento de datos**

El procesamiento de la información de los datos se realizó con el uso de la PC, el programa Microsoft Word para la documentación, Excel y el SPSS Versión 22.0 para cálculos estadísticos. Los resultados obtenidos se corroborarán con el marco teórico e índices de confianzas escritos en los textos de validación de hipótesis.

#### **Diseño estadístico para la prueba de hipótesis**

Para la identificación y descripción de datos, se utilizó la estadística descriptiva con tablas de distribución de frecuencias, gráficos estadísticos y Medidas de tendencia central (Media, moda y mediana)

Estadística inferencial, con tablas de contingencia en el cruce de variables, con el fin de apreciar el nivel de relación entre dichas variables y ver el nivel de significancia

**Elaboración de tablas de distribución de frecuencias.** - De acuerdo a un baremo que previamente se determinó, los datos recogidos se expresaron en tablas de distribución porcentual.

**Elaboración de gráficos estadísticos.** - Las tablas de distribución de frecuencia son ilustrados, sólo en los casos necesarios, con gráficos de barras, según sea el caso.

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon,

- a) Se calculan los valores de diferencia entre los pares de puntuaciones, en el sentido establecido por la hipótesis.
- b) En un segundo paso, se ordenan las puntuaciones de diferencia, D, por rangos de menor a mayor sin tener en cuenta los signos.

c) En la columna de rangos se recuperan los signos que tenían los valores de diferencia.

d) En la última columna se colocan los rangos de signo menos frecuente, y se procede a su suma. Siendo  $T$  el valor de esta suma.

#### **DISEÑO DE SESIÓN:**

Nos permitió organizar las diferentes actividades que se realizaron con los niños, utilizando sus respectivos momentos.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

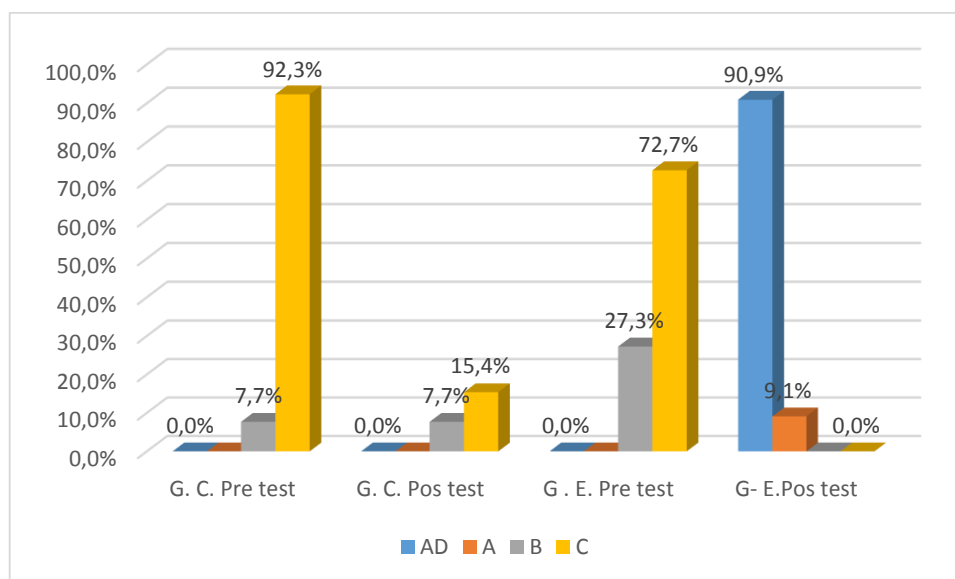
#### 4.1. RESULTADOS

Tabla. 1 Dimensión del respeto en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo

Escala	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
AD	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	10	90.9%
A	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	9.1%
B	1	7.7%	1	7.7%	3	27.3%	0	0.0%
C	12	92.3%	2	15.4%	8	72.7%	0	0.0%
Total	13	100.0%	13	100.0%	11	100.0%	11	100.0%

Fuente: Prueba del pre test y post del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 1 Dimensión del respeto en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo



Fuente: Prueba del pre test y post del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

La tabla y figura 1, muestran resultados de la dimensión del respeto en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que el 100% de los estudiantes del grupo control se ubican en el nivel de muy deficiente, tanto en el pre y post test respectivamente, mientras que en el grupo experimental el 72,7% se ubican en el nivel de muy deficiente en el pre test y en el pos test el 100% de

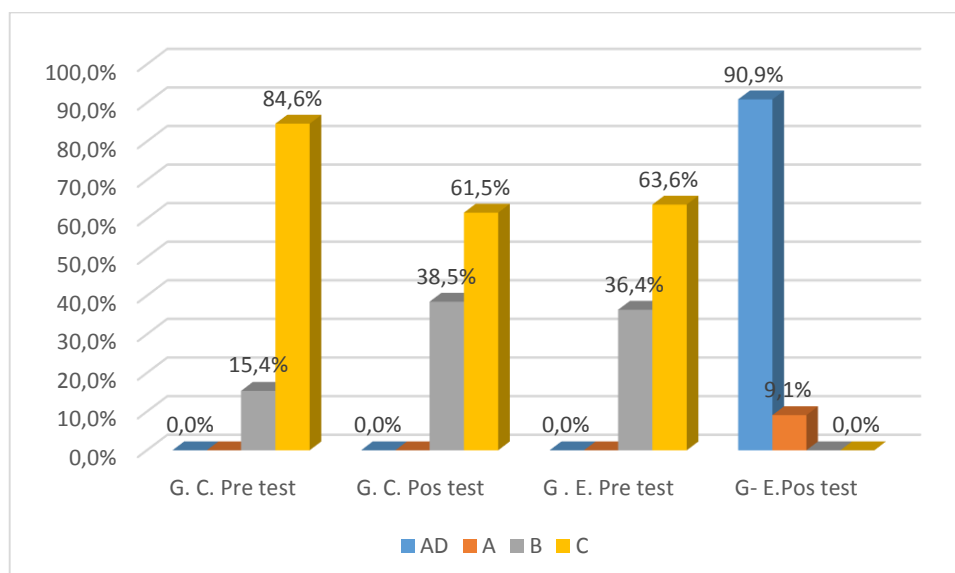
los estudiantes ubican en el nivel de bueno. Evidenciando que los juegos dramáticos mejora significativamente el respeto en los estudiantes.

Tabla. 2 Dimensión de la empatía en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo

Escala	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
AD	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	10	90.9%
A	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	9.1%
B	2	15.4%	5	38.5%	4	36.4%	0	0.0%
C	11	84.6%	8	61.5%	5	63.6%	0	0.0%
Total	13	100.0%	13	100.0%	11	100.0%	11	100.0%

Fuente: Prueba del pre test y post del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 2 Dimensión de la empatía en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo



Fuente: Prueba del pre test y post del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

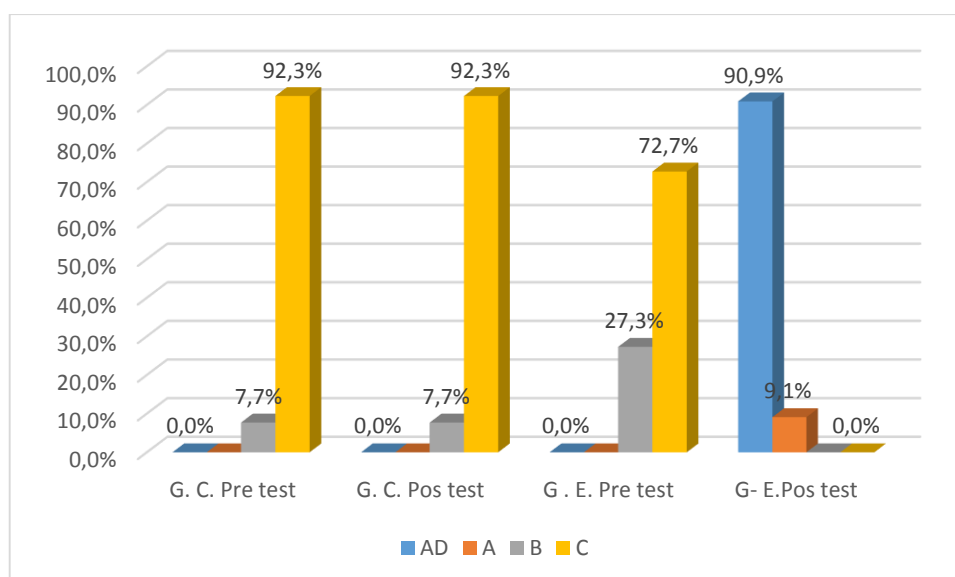
La tabla y figura 2, muestran resultados de la dimensión de la empatía en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que el 84,6% de los estudiantes del grupo control se ubican en el nivel de muy deficiente en el pre test y el 61,5% de los estudiantes del grupo control se ubican en el nivel de muy deficiente en el pos test, mientras que en el grupo experimental el 45,5% se ubican en el nivel de muy deficiente en el pre test y en el pos test el 100% de los estudiantes ubican en el nivel de bueno. Evidenciando que los juegos dramáticos mejora significativamente en la empatía en los estudiantes.

Tabla. 3 Dimensión de la asertividad en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo

Escala	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
AD	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	10	90.9%
A	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	9.1%
B	1	7.7%	1	7.7%	3	27.3%	0	0.0%
C	12	92.3%	12	92.3%	8	72.7%	0	0.0%
Total	13	100.0%	13	100.0%	11	100.0%	11	100.0%

Fuente: Prueba del pre test y post del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 3 Dimensión de la asertividad en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo



Fuente: Prueba del pre test y post del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

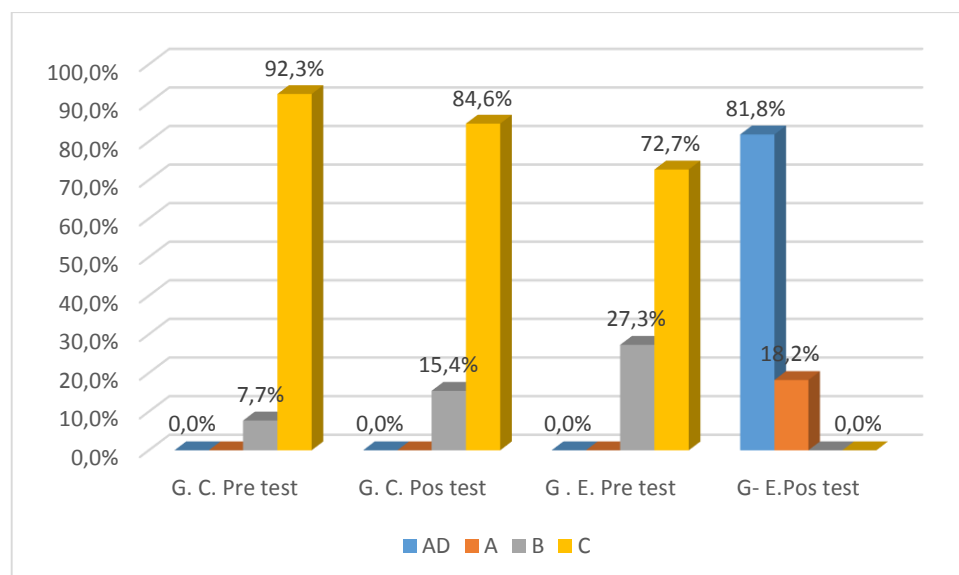
La tabla y figura 3, muestran resultados de la dimensión de asertividad en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que el 100% de los estudiantes del grupo control se ubican en el nivel de muy deficiente, tanto en el pre y post test respectivamente, mientras que en el grupo experimental el 72,7% se ubican en el nivel de muy deficiente en el pre test y en el pos test el 100% de los estudiantes ubican en el nivel de bueno. Evidenciando que los juegos dramáticos mejora significativamente en la asertividad en los estudiantes.

Tabla. 4 Dimensión de la cooperación en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo

Escala	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
AD	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	9	81.8%
A	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	18.2%
B	1	7.7%	2	15.4%	3	27.3%	0	0.0%
C	12	92.3%	11	84.6%	8	72.7%	0	0.0%
Total	13	100.0%	13	100.0%	11	100.0%	11	100.0%

Fuente: Prueba del pre test y post del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 4 Dimensión de la cooperación en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo



Fuente: Prueba del pre test y post del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

La tabla y figura 4, muestran resultados de la dimensión de cooperación en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que el 92,3% de los estudiantes del grupo control se ubican en el nivel de muy deficiente en el pre test y el 84,6% de los estudiantes del grupo control se ubican en el nivel de muy deficiente en el pos test, mientras que en el grupo experimental el 72,7% se ubican en el nivel de muy deficiente en el pre test y en el pos test el 100% de los estudiantes ubican en el nivel de bueno. Evidenciando que los juegos dramáticos mejora significativamente en la cooperación en los estudiantes.

**Prueba de hipótesis específicas 1**

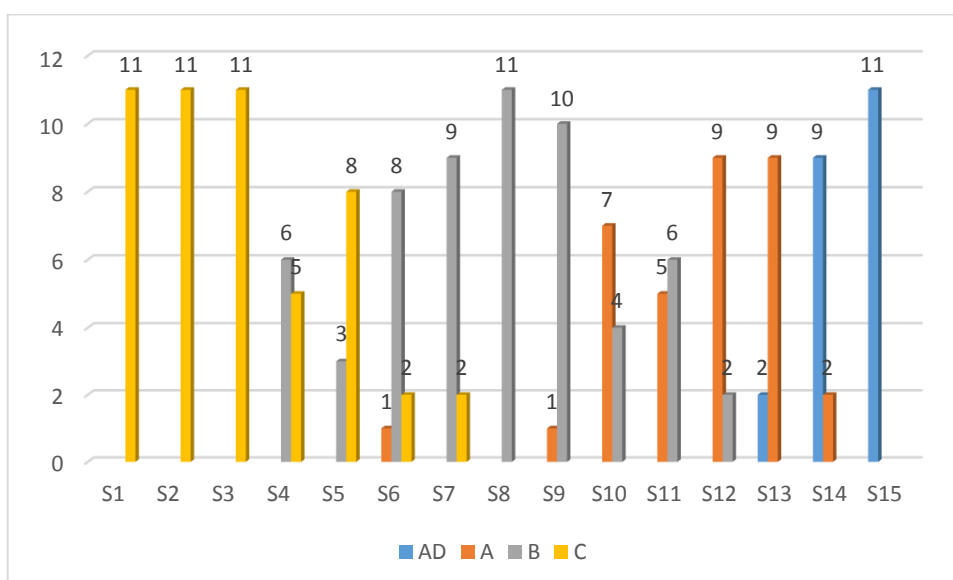
Los juegos dramáticos, mejora significativamente el respeto en estudiantes de la IEP N° 70081.

Tabla. 5 Dimensión del respeto durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081

Escala	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
AD													2	9	11
A						1			1	7	5	9	9	2	
B				6	3	8	9	11	10	4	6	2			
C	11	11	11	5	8	2	2								
Total	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

Fuente: Prueba de proceso del grupo experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 5 Dimensión del respeto durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081



Fuente: Prueba de proceso del grupo experimental IEP N° 70081 Salcedo

La tabla y figura 5, muestran resultados de la dimensión de respeto en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que; 11 estudiantes que es el total de ellos del grupo experimental, iniciaron en un nivel muy deficiente el 100% en las tres primeras sesiones, evidenciando en las sesiones 4 a la sesión 8, los estudiantes se ubican en el nivel de deficiente, de la misma forma se observa en las sesiones 9 a la sesión 13 los estudiantes se ubican en el nivel de regular, finalmente en las dos últimas sesiones los 11 estudiantes

ubican en el nivel de bueno. Demostrando que los juegos dramáticos mejora significativamente el respeto en estudiantes.

### Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Nivel del respeto Pre test	11	1,27	,467	1	2
Nivel del respeto Post test	11	3,91	,302	3	4

Los Estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test (3,91 > 1,27), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente, además que la desviación estándar es menor y en los valores máximos y mínimos es siempre mejor en el pos test, de ello se deduce que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de respeto de las relaciones interpersonales.

### Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Nivel del respeto Post test - Nivel del respeto Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	11 <sup>b</sup>	6,00	66,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	11		

a. Nivel del respeto Post test < Nivel del respeto Pre test

b. Nivel del respeto Post test > Nivel del respeto Pre test

c. Nivel del respeto Post test = Nivel del respeto Pre test

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados del nivel de respeto de las relaciones interpersonales, evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de respeto de los estudiantes.

Estadísticos de contraste	
	Nivel del respeto
	Post test - Pre test
Z	3,066
Sig. asintót. (bilateral)	,002

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados entre nivel del respeto del pos test y pre test, muestra un nivel de probabilidad error de 0,002 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos dramáticos, mejora significativamente el respeto en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo.

**Prueba de hipótesis específicas 2**

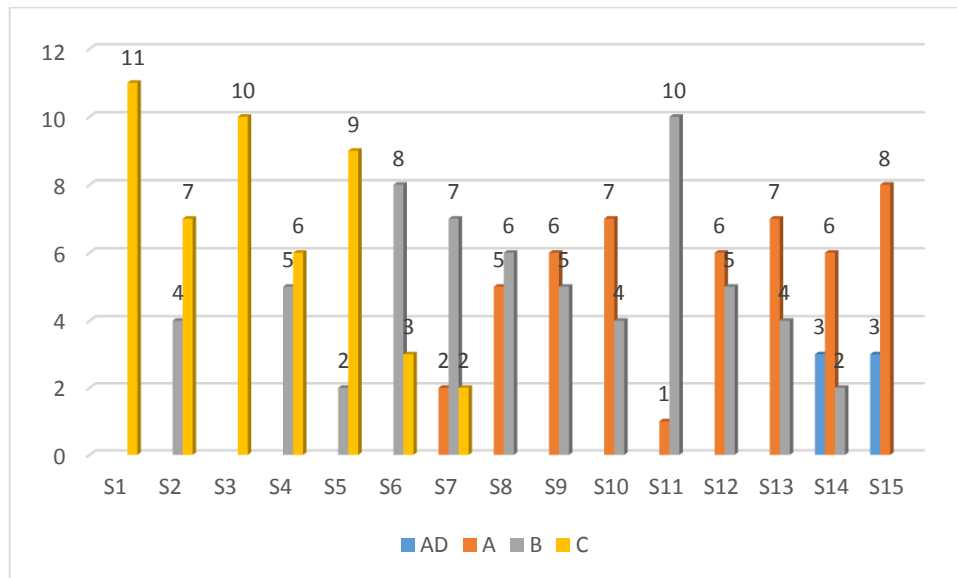
Los juegos dramáticos, mejora significativamente de empatía en estudiantes de la IEP N° 70081.

*Tabla. 6 Dimensión de empatía durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081.*

Escala	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
AD														3	3
A							2	5	6	7	1	6	7	6	8
B		4		5	2	8	7	6	5	4	10	5	4	2	
C	11	7	11	6	9	3	2								
Total	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

Fuente: Prueba de proceso del grupo experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 6 Dimensión de empatía durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081.



Fuente: Prueba de proceso del grupo experimental IEP N° 70081 Salcedo

La tabla y figura 6, muestran resultados de la dimensión de empatía en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que; 11 estudiantes que es el total de ellos del grupo experimental, iniciaron en un nivel muy deficiente el 100% en las tres primeras sesiones, evidenciando en las sesiones 4 a la sesión 8, los estudiantes se ubican en el nivel de deficiente, de la misma forma se observa en las sesiones 9 a la sesión 13 los estudiantes se ubican en el nivel de regular, finalmente en las dos últimas sesiones 3 estudiantes ubican en el nivel de bueno. Demostrando que los juegos dramáticos mejora significativamente la empatía en estudiantes.

**Estadísticos descriptivos**

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Nivel de la empatía Pre test	11	1,36	,505	1	2
Nivel de la empatía Post test	11	3,91	,302	3	4

Los Estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test (3,91 > 1,36), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente, además que la desviación estándar es menor y en los valores



máximos y mínimos es siempre mejor en el pos test, de ello se deduce que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de empatía de las relaciones interpersonales.

### Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Nivel de la empatía Post test - Nivel de la empatía Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	11 <sup>b</sup>	6,00	66,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	11		

a. Nivel de la empatía Post test < Nivel de la empatía Pre test  
b. Nivel de la empatía Post test > Nivel de la empatía Pre test  
c. Nivel de la empatía Post test = Nivel de la empatía Pre test

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados del nivel de empatía de las relaciones interpersonales, evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de empatía de los estudiantes.

Estadísticos de contraste	
Nivel de la empatía Post test - Pre test	
Z	3,025
Sig. asintót. (bilateral)	,002

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados entre nivel de empatía del pos test y pre test, muestra un nivel de probabilidad error de 0,002 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos dramáticos, mejora significativamente la empatía en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo.

### Prueba de hipótesis específicas 3

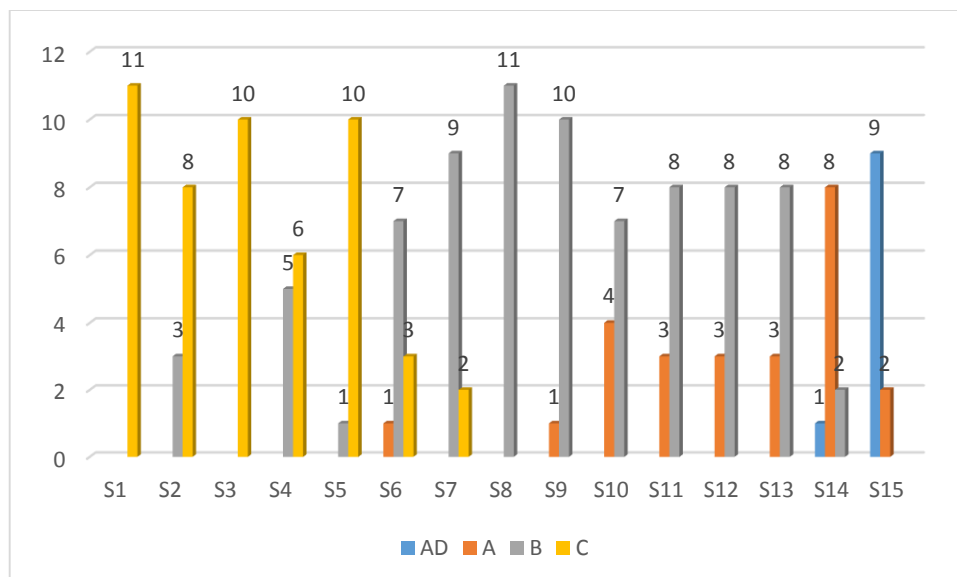
Los juegos dramáticos, mejora significativamente el nivel de asertividad en estudiantes de la IEP N° 70081.

Tabla. 7 Dimensión de asertividad durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081.

Escala	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
AD														1	9
A						1			1	4	3	3	3	8	2
B		3	0	5	1	7	9	11	10	7	8	8	8	2	
C	11	8	11	6	10	3	2								
Total	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

Fuente: Prueba de proceso del grupo experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 7 Dimensión de asertividad durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081.



Fuente: Prueba de proceso del grupo experimental IEP N° 70081 Salcedo

La tabla y figura 7, muestran resultados de la dimensión de asertividad en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que; 11 estudiantes que es el total de ellos del grupo experimental, iniciaron en un nivel muy deficiente el 100% en las cinco primeras sesiones, evidenciando en las sesiones 6 a la sesión 13, los estudiantes se ubican en el nivel de deficiente, finalmente en la últimas sesión 9 estudiantes ubican en el nivel de bueno. Demostrando que los juegos dramáticos, mejora significativamente el nivel de asertividad en estudiantes.

### Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Nivel de la asertividad Pre test	11	1,27	,467	1	2
Nivel de la asertividad Post test	11	3,91	,302	3	4

Los Estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test (3,91 > 1,27), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente, además que la desviación estándar es menor y en los valores máximos y mínimos es siempre mejor en el pos test, de ello se deduce que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de asertividad de las relaciones interpersonales.

### Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Nivel de la asertividad Post test - Nivel de la asertividad Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	11 <sup>b</sup>	6,00	66,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	11		

a. Nivel de la asertividad Post test < Nivel de la asertividad Pre test  
 b. Nivel de la asertividad Post test > Nivel de la asertividad Pre test  
 c. Nivel de la asertividad Post test = Nivel de la asertividad Pre test

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados del nivel de asertividad de las relaciones interpersonales, evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de asertividad de los estudiantes.

Estadísticos de contraste	
	Nivel de asertividad
	Post test - Pre test
Z	3,035
Sig. asintót. (bilateral)	,002

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados entre nivel de asertividad del pos test y pre test, muestra un nivel de probabilidad error de 0,002 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos dramáticos, mejora significativamente el asertividad en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo.

**Prueba de hipótesis específicas 4**

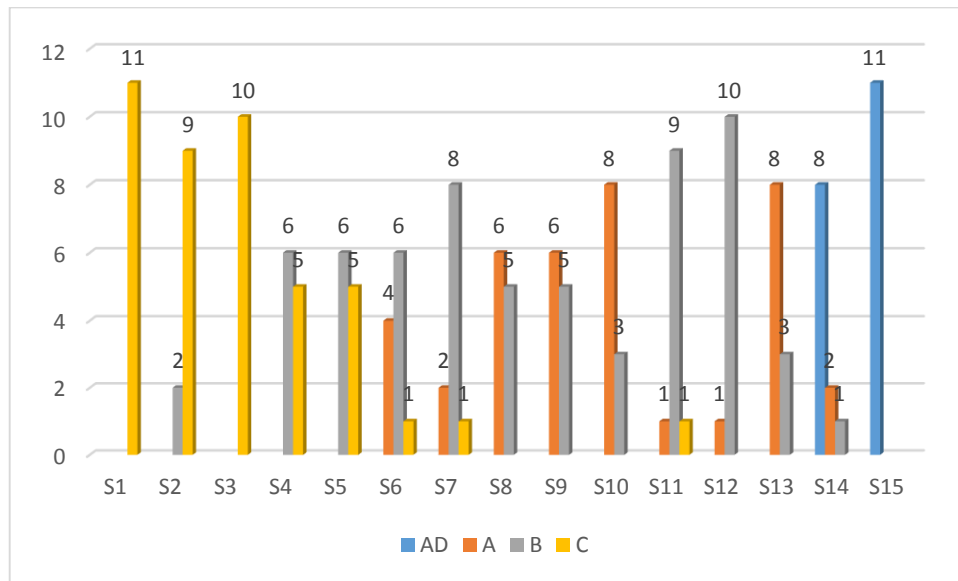
Los juegos dramáticos, mejora significativamente el nivel de cooperación en estudiantes de la IEP N° 70081.

Tabla 8. Dimensión de cooperación durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081.

Escala	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
AD														8	11
A						4	2	6	6	8	1	1	8	2	
B		2		6	6	6	8	5	5	3	9	10	3	1	
C	11	9	11	5	5	1	1				1				
Total	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

Fuente: Prueba de proceso del grupo experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 8 Dimensión de cooperación durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de la IEP N° 70081.



Fuente: Prueba de proceso del grupo experimental IEP N° 70081 Salcedo

La tabla y figura 8, muestran resultados de la dimensión de cooperación en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que; 11 estudiantes que es el total de ellos del grupo experimental, iniciaron en un nivel muy deficiente el 100% en las tres primeras sesiones, evidenciando en las sesiones 4 a la sesión 7, los estudiantes se ubican en el nivel de deficiente, de la misma forma se observa en las sesiones 8 a la sesión 13 los estudiantes se ubican en el nivel de regular, finalmente en las dos últimas sesiones 8 y 11 estudiantes ubican en el nivel de bueno. Demostrando que los juegos dramáticos mejora significativamente la cooperación en estudiantes.

**Estadísticos descriptivos**

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Nivel de la cooperación Pre test	11	1,27	,467	1	2
Nivel de la cooperación Post test	11	3,82	,405	3	4

Los Estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test (3,82 > 1,36), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente, además que la desviación estándar es menor y en los valores

máximos y mínimos es siempre mejor en el pos test, de ello se deduce que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de cooperación de las relaciones interpersonales.

### Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Nivel de la cooperación Post test - Nivel de la cooperación Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	11 <sup>b</sup>	6,00	66,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	11		

a. Nivel de la cooperación Post test < Nivel de la cooperación Pre test  
b. Nivel de la cooperación Post test > Nivel de la cooperación Pre test  
c. Nivel de la cooperación Post test = Nivel de la cooperación Pre test

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados del nivel de cooperación de las relaciones interpersonales, evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de cooperación de los estudiantes.

Estadísticos de contraste	
	Nivel de la cooperación Post test - Pre test
Z	3,017
Sig. asintót. (bilateral)	,003

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados entre nivel de cooperación del pos test y pre test, muestra un nivel de probabilidad error de 0,002 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos dramáticos, mejora

significativamente la cooperación en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo

**Prueba de hipótesis general**

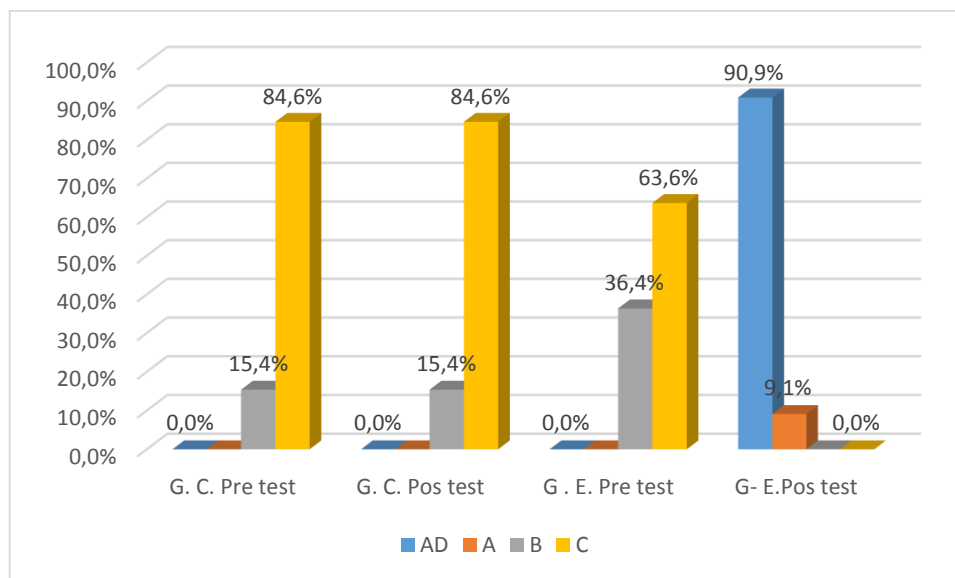
Los juegos dramáticos, mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes del sexto grado de la IEP N° 70081 Salcedo Puno, 2018.

Tabla. 8 Relaciones interpersonales en estudiantes de la IEP N° 70081

Escala	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
AD	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	10	90.9%
A	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	9.1%
B	2	15.4%	2	15.4%	4	36.4%	0	0.0%
C	11	84.6%	11	84.6%	7	63.6%	0	0.0%
Total	13	100.0%	13	100.0%	11	100.0%	11	100.0%

Fuente: Prueba de pre test y pos test del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

Figura. 9 Relaciones interpersonales en estudiantes de la IEP N° 70081



Fuente: Prueba de pre test y pos test del grupo control y experimental IEP N° 70081 Salcedo

La tabla y figura 9, muestran resultados de las relaciones interpersonales en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, en ello se observa que el 92,3% de los estudiantes del grupo control se ubican en el nivel de muy deficiente en el pre test y el 84,6% de los estudiantes del grupo control se ubican en el nivel de muy

deficiente en el pos test, mientras que en el grupo experimental el 63.6% se ubican en el nivel de muy deficiente en el pre test y en el pos test el 100% de los estudiantes ubican en el nivel de bueno. Evidenciando que; los juegos dramáticos mejora significativamente las relaciones interpersonales en los estudiantes.

Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Relaciones interpersonales Pre test	11	1,18	,405	1	2
Relaciones interpersonales Post test	11	3,91	,302	3	4

Los Estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test (3,91 > 1,18), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente, además que la desviación estándar es menor y en los valores máximos y mínimos es siempre mejor en el pos test, de ello se deduce que; los juegos dramáticos mejora significativamente las relaciones interpersonales.

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Relaciones interpersonales Post test - Relaciones interpersonales Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	11 <sup>b</sup>	6,00	66,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	11		

a. Relaciones interpersonales Post test < Relaciones interpersonales Pre test

b. Relaciones interpersonales Post test > Relaciones interpersonales Pre test

c. Relaciones interpersonales Post test = Relaciones interpersonales Pre test



La Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados sobre las relaciones interpersonales evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente las relaciones interpersonales.

<b>Estadísticos de contraste</b>	
	Relaciones interpersonales
	Post test – Pre test
Z	3,071
Sig. asintót. (bilateral)	,002

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de las relaciones interpersonales del pos test y pre test, muestra un nivel de probabilidad error de 0,002 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis alterna donde; los juegos dramáticos, mejora significativamente las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo.

#### 4.2. DISCUSIÓN

Son similares los resultados obtenidos con otras investigaciones con las que contrastamos los resultados obtenidos:

La tesis de (MAYANGA MINCHA & CABRERA BERTIS, 2014) titulada: Aplicación De Un Programa De Juegos Dramáticos Para Mejorar Las Relaciones Interpersonales En Los Alumnos Del Sexto Grado De Educación Primaria De La Institución Educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, De La Ciudad De Trujillo, En El Año 2011. Concluye; La aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos mejoró significativamente en las Relaciones Interpersonales, en relación a las dimensiones de respeto, empatía, asertividad y cooperación; esto se evidencia al comparar y observar que el “t” calculado (6,78) es mayor que el “t” tabular (1,61).

La tesis de (PARADA ALFONSO, 2013) titulada El Juego Dramático. Un Ambiente Creativo Aplicado A La Enseñanza Formal De Adolescentes, concluye; El juego dramático genera aprendizajes en los componentes comunicativos, cognoscitivo-creativos y emocionales, lleva implícito un carácter expresivo,

interpretativo, estético, creativo. Investigaciones en el campo podrían indagar modelos pedagógicos desarrollados en la educación artística escénica, formas de apropiación del conocimiento por parte del estudiante, y como dichos modelos podrían aplicarse a otras áreas del conocimiento.

La tesis de (CHICUE PAEZ, 2011) titulada: Desarrollo De La Expresión Oral A Través De Los Títeres En El Grado Primero A Y B De La Institución Educativa Agroecológico Amazónico, Sede John Fitzgerald Kennedy, De El Municipio Del Paujil, Caquetá, concluye; Ésta investigación titulada “el desarrollo de la expresión oral a través del uso de títeres en los grados primero A y B”, determinó todas la bases teóricas, conceptuales e investigativas las cuales sustentan nuestro Proyecto sobre la enseñanza y el aprendizaje de la expresión oral.

La tesis de (OVANDO MARTINEZ, 2009) titulada: Importancia de las habilidades comunicativas en preescolar. MEXICO: UPNU. Llego a la siguiente conclusión: El desarrollo de habilidades comunicativas, no es proceso rápido y sencillo, la interacción con el lenguaje escrito tiene un nivel de complejidad que abarca prácticamente toda la vida. En esta etapa es importante trabajar sus capacidades potenciándolas al máximo.

En la presente investigación se concluye que; Los juegos dramáticos, mejora significativamente las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo, porque en el pos test el 100% de los estudiantes ubican en el nivel de bueno, además los Estadísticos descriptivos, muestran que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ( $3,91 > 1,18$ ), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente y la Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados sobre las relaciones interpersonales evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente las relaciones interpersonales por el nivel de probabilidad error de 0,002 a un 95% de confianza.

## CONCLUSIONES

**Primera.-** Los juegos dramáticos, mejora significativamente las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo, la que se evidencia en la tabla y figura 9, porque en el pos test el 100% de los estudiantes ubican en el nivel de bueno, además los Estadísticos descriptivos, muestran que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ( $3,91 > 1,18$ ), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente y la Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados sobre las relaciones interpersonales evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente las relaciones interpersonales por el nivel de probabilidad error de 0,002 menor al parámetro de 0,05, a un 95% de confianza.

**Segunda.-** Los juegos dramáticos, mejora significativamente el respeto en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo, se evidencia en la tabla y figura 5, porque el 100% inician en el nivel de muy deficiente y los 11 estudiantes que son el 10% los estudiantes ubican en el nivel de bueno, además los Estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ( $3,91 > 1,27$ ), de ello se deduce que los estudiantes pasan de un nivel regular al nivel de sobresaliente y la prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados del respeto del pos test y pre test, muestran logros significativos, la que se evidencia con la probabilidad error de 0,002 menor al parámetro de 0,05, a un 95% de confianza.

**Tercera.-** Los juegos dramáticos, mejora significativamente la empatía en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo, la que se evidencia en la tabla y figura 6, observando que el 100% de los estudiantes iniciaron en un nivel muy deficiente y progresivamente mejoraron la empatía, la que se comprueba con el

post test del grupo experimental que es mayor al pre test ( $3,91 > 1,36$ ), de ello se deduce que los estudiantes se ubican en el nivel de sobresaliente y la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de mejora del nivel de empatía de las relaciones interpersonales, evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de empatía de los estudiantes

**Cuarta.-** Los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de asertividad de las relaciones interpersonales en estudiantes de la IEP N° 70081 Salcedo, la que se evidencia en la tabla y figura 7, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ( $3,91 > 1,27$ ), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente, la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados del nivel de asertividad de las relaciones interpersonales, evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de asertividad de los estudiantes

**Quinta.-** Los juegos dramáticos, mejora significativamente la cooperación en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70081 de Salcedo, ello se evidencia en la tabla y figura 8, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ( $3,82 > 1,36$ ), de ello se deduce que los estudiantes de un nivel regular, con los juegos dramáticos se ubican en el nivel de sobresaliente y la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados del nivel de cooperación de las relaciones interpersonales, evidenciando que en el pos test es mayor que en el pre test, con ello se demuestra que; los juegos dramáticos mejora significativamente el nivel de cooperación de los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

- Primera.-** A partir de los resultados obtenidos al término de la investigación, se recomienda la aplicación de este programa a los directores y docentes de aula, para que puedan mejorar las Relaciones Interpersonales de sus estudiantes en bien de una buena convivencia donde prime el respeto, la empatía, el asertividad y la cooperación, tanto en la escuela, el hogar y la sociedad.
- Segunda.-** Enriquecer esta propuesta con la inclusión de otras estrategias o programas complementarios con el fin de lograr mejores resultados.
- Tercera.-** Aplicar esta investigación para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, como son los saludos, presentaciones en público, los favores y un grupo de conductas llamados de cortesía y amabilidad que comprenden los comportamientos que las personas deben utilizar en sus relaciones sociales diarias.
- Cuarta.-** Difundir los resultados obtenidos en esta investigación para que los docentes y autoridades educativas tomen conciencia sobre la problemática estudiada y promuevan el desarrollo de actividades vinculadas al reforzamiento y mejora de las relaciones interpersonales en los estudiantes para así formarlos integralmente, ya que estas son la base de una buena convivencia en la sociedad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Berrocal, P. F. (2009). *Desarrolla tu inteligencia emocional*. Barcelona : KAIROS.
- Bullón Ríos, A. (1989). *Educacion Artistica*. Ecuador: Peru.
- Cadavid Múnera, I. C. (2014). El Uso de Juegos Dramáticos y Dibujos. *IKALA*, 184-185.
- Carl, R. (1975). *Terapia, personalidad y relaciones interpersonales*. New York: Atuel.
- Clauss, H. (1966). *Programa de relaciones interpersonales*. España: KAIROS.
- Gardner, H. (2003). *Inteligencias múltiples veinte años después*. Washington: Lubart .
- Goleman, D. (1998). *Inteligencia Emocional*. New York: Bantam Books.
- Harlan, C. (13 de Abril de 2013). *ABOUT ESPAÑOL*. Obtenido de ABOUT ESPAÑOL: <https://www.aboutespanol.com/drama-2206565>
- Hernandez Sanpieri, R., Hernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodologia de la Investigacion*. Mexico: Mc Graw Hill Education.
- Hiebsch, C. &. (1966). *Programa de juegos dramaticos* . España: KAIROS.
- Jerome Seymour, B. (1996). *The Culture of Education*. NEW YORK: Plenum Press.
- Maureen Meneses , M., & Monge Alvarado, M. (2006). El juego en los niños: enfoque teórico. *Redalyc*, 113-114.
- Mavilo, C. P. (2005). *Educar Jugando*. Peru: Alfa omega grupo editor.
- Mayanga Micha, J. S. (2014). *Aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del*. Trujillo: UPAO.

- Minerva Torres, C. (2004). El juego: una estrategia importante. *REDALYC*, 289-290.
- Olivero, L. T. (2013). *Relaciones Interpersonales*. Trujillo : KAIROS.
- Pérez Porto, J. (10 de Enero de 2018). *Definicion de*. Obtenido de Definicion de: <https://definicion.de/drama/>
- Piaget, J. (1972). *To Understand Is To Invent*. New York: The Viking Press.
- Rafael, B. (2003). *Educacion Emocional* . Madrid: Copyright.
- Terrado Farreni, T. (2000). *El descubriiento de si mismo*. Barcelona: GRAO.
- VIGOTSKY, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicologicos superiores*. Barcelona : Grijalbo.
- Vygotsky, L. (1940). *Pedagogía en la escuela*. Cambridge: Oxford: Blackwell.
- wendkos, P. y. (2009). *Importancia de las primeras experiencias* . España: CCAP.
- Wiemann, M. (2014). *Aplicacion de juegos dramaticos*. Trujillo: KAIROS.

# ANEXOS



*"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"*

**SOLICITA: AUTORIZACIÓN PARA  
EJECUCIÓN DE TESIS**

**SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 70081 SALCEDO  
PUNO**

Nosotras, **MILAGROS CANDY MAMANI APAZA**,  
Identificado con DNI N° 77417201, **NATIVIDAD  
ADELAIDA ESCOBAR LOPE**, identificado con  
DNI N° 71057733 estudiantes, del décimo  
semestre de la Escuela Profesional De Educación  
Primaria de la Universidad Nacional Del Altiplano,  
nos dirigimos a usted y exponemos lo siguiente:

Que teniendo la  
necesidad de aportar en el área de investigación, a la institución que usted dirige;  
habiéndose aprobado mi perfil de tesis titulado "Juegos dramáticos para mejorar las  
Relaciones interpersonales del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N°  
70081 SALCEDO Puno; es que solicitamos autorización para la ejecución de  
tesis del trabajo de investigación.

**POR LO EXPUESTO**

por ser legal.

Rogamos a usted acceder a lo solicitado


Puno, 17 de abril del 2018

Atentamente;

  
**MILAGROS C. MAMANI APAZA**  
DNI N° 77417201

  
**NATIVIDAD A. ESCOBAR LOPE**  
DNI N° 71057733



  
**Revisado**  
17-04-18

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

INSTRUMENTO DE RELACIONES INTERPERSONALES (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

ESTUDIANTE: Coila Bustincio Hubert Szul

GRADO: Sexto SECCIÓN: "A" FECHA: 04/05/18

ACTIVIDAD: Pre test

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
Respeto	1. Respeto a sus compañeros de aula.		•		
	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.		•		
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.	•			
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.	•			
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres			•	
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.			•	
	7. Espera su turno para hablar en clase.			•	
	8. Respeto las ideas y opiniones de sus compañeros.		•		
	9. Pide las cosas con buenas maneras.		•		
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.		•		
Empatía	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros		•		
	12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.			•	
	13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.		•		
	14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.			•	
	15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.		•		
Asertividad	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.		•		
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.		•		
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.		•		
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse		•		
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.		•		
Cooperación	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.		•		
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.		•		
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.		•		
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen		•		
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.		•		

VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

N°	Valoración
4	Siempre
3	Muchas veces
2	A veces
1	Nunca

**ESCALA Y VALORACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN**

Dimensiones	N° ítems	Valoración mínima	Valoración máxima
1. RESPETO	10	10	40
2. EMPATÍA	5	5	20
3. ASERTIVIDAD	5	5	20
4. COOPERACIÓN	5	5	20
TOTAL	25	25	100

**NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES**

BUENO	AD	71 - 100
REGULAR	A	62 - 70
DEFICIENTE	<b>B</b>	44 - 61
MUY DEFICIENTE	C	25 - 43

**NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS DIMENSIONES**

RESPETO		
BUENO	AD	33 - 40
REGULAR	A	26 - 32
DEFICIENTE	<b>B</b>	18 - 25
MUY DEFICIENTE	C	10 - 17

EMPATÍA		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	<b>B</b>	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

ASERTIVIDAD		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	<b>B</b>	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

COOPERACIÓN		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	<b>B</b>	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

INSTRUMENTO DE RELACIONES INTERPERSONALES (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

ESTUDIANTE: Pinto Vilca Michelle Epa

GRADO: Sexto SECCIÓN: "B" FECHA: 04/05/18

ACTIVIDAD: Pre test

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
Respeto	1. Respeta a sus compañeros de aula.	•			
	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.	•			
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.	•			
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.	•			
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres	•			
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.	•			
	7. Espera su turno para hablar en clase.	•			
	8. 8. Respeta las ideas y opiniones de sus compañeros.	•			
	9. 9. Pide las cosas con buenas maneras.	•			
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.	•			
Empatía	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros	•			
	12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.	•			
	13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.	•			
	14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.	•			
	15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.		•		
Asertividad	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.		•		
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.		•		
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.	•			
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse	•			
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.	•			
Cooperación	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.	•			
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.	•			
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.	•			
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen	•			
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.	•			

VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

N°	Valoración
4	Siempre
3	Muchas veces
2	A veces
1	Nunca

**ESCALA Y VALORACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN**

Dimensiones	N° ítems	Valoración mínima	Valoración máxima
1. RESPETO	10	10	40
2. EMPATÍA	5	5	20
3. ASERTIVIDAD	5	5	20
4. COOPERACIÓN	5	5	20
TOTAL	25	25	100

**NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES**

BUENO	AD	71 - 100
REGULAR	A	62 - 70
DEFICIENTE	B	44 - 61
MUY DEFICIENTE	C	25 - 43

**NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS DIMENSIONES**

RESPETO		
BUENO	AD	33 - 40
REGULAR	A	26 - 32
DEFICIENTE	B	18 - 25
MUY DEFICIENTE	C	10 - 17

EMPATÍA		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

ASERTIVIDAD		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

COOPERACIÓN		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08



Universidad Nacional del Altiplano  
 Facultad de Ciencias de la Educación  
 Programa de Estudios de Educación Primaria  
 Ciudad Universitaria Teléfono 051-367516 Apartado Postal 291  
[www.eduprimariaunap.com](http://www.eduprimariaunap.com)



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** **01**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. IEP : N° 70081 Salcedo Puno
- 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 6° "A"
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Juana Vidangos Condori
- 1.4. PROFESIONAL EN FORMACIÓN : Natividad Adelaida Escobar Lope  
Milagros Candy Mamani Apaza
- 1.5 FECHA : 11-05-18

**II. INFORMACIÓN CURRICULAR:**

- 2.1. ÁREA : Tutoría.
- 2.2. ÁREAS INTEGRADAS : Comunicación y personal social
- 2.3. CAMPO TEMÁTICO : La leyenda
- 2.4. DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGOGICAS
- 2.6 CAPACIDAD : Reconoce las principales leyendas de su comunidad a través de las dramatizaciones.
- 2.7 DESEMPEÑO/INDICADORES : Representa las principales leyendas de su comunidad.
- 2.9 DIMENSIÓN : Cooperación

MOM.	PROCESOS PEDAG.	RECURSOS	SECUENCIA ESTRATÉGICA	TIEMPO
<b>INICIO</b>	Motivación Saberes previos  PROPÓSITO	Papelotes, plumones y cinta adhesiva. Lápiz, hojas bond y colores.	Se saluda amablemente a los niños La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?  ❖ Se indica el objetivo del juego dramáticos y seguir las reglas del juego "Adivina la palabra" ❖ Seguidamente se organiza dos grupos. ❖ La docente dice al oído de un niño (que salga voluntario) una palabra, y el niño/a frente al resto de compañeros debe tratar de expresar mediante lenguaje mímico y corporal la palabra, mientras el resto trata de adivinarla. Únicamente puede afirmar o negar con la cabeza, pero no puede hablar.	20min

<p>PROCESO</p>	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>, plumones y cinta adhesiva. Lápiz,</p>	<p>Se presenta la leyenda "el hombre pájaro" observan de manera dirigida una representación por las docentes sobre la leyenda.</p>	<p>60 min.</p>
	<p>vestuario</p>	<p>Se indica a los niños que reconozcan los personajes principales, secundarios y hechos de la leyenda presentada.</p> <p>Participan activamente en el juego "canasta de frutas" para la formación de grupos.</p>	<div style="text-align: center;"> </div> <p>Los niños escuchan las indicaciones para representar la actividad dramática sobre la leyenda.</p> <p>Los niños se organizan para representar el personaje que se asignaran. Representan a través de una dramatización la leyenda "el hombre pájaro". Comentan de manera ordenada sobre la actividad realizada anteriormente.</p>	

<b>CIERRE</b>	EVALUACION	Hojas bond plumones	Se retroalimenta sobre el tema tratado mediante el juego la telaraña. <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿Qué les pareció la actividad de hoy?</li> <li>❖ ¿Qué dificultades tuvieron para la formación de grupos?</li> <li>❖ ¿Qué dificultades tuvieron al agruparse entre compañeros?</li> <li>❖ ¿Cómo se organizaron para la repartición de personajes?</li> </ul>	10 min.
---------------	------------	------------------------	--	---------

**III. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:**

- a) Alfonsino, A.(2011) Leyendas. Perú: Adorasi impress
- b) MINEDU (2015), Unidades Didácticas y Sesiones. Perú Barrantes.

\_\_\_\_\_  
Ejecutor 1

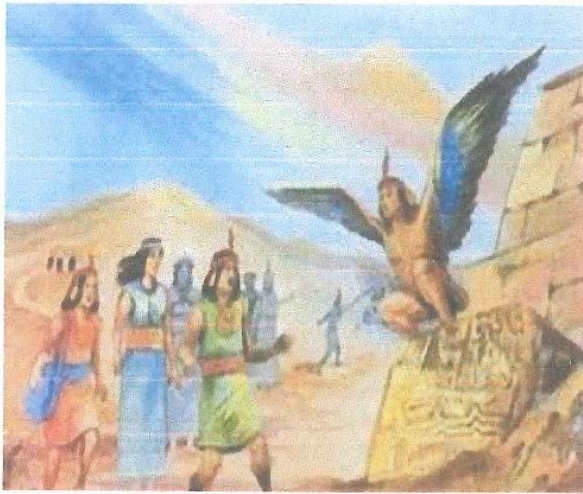
\_\_\_\_\_  
Ejecutor 2

\_\_\_\_\_  
Docente de aula

MINISTERIO DE EDUCACION  
 DREPSALCEDO  
 DIRECCION  
 DR. ALFREDO FLOJ QUISPE TAPIA  
 Director de la IEP



### EL HOMBRE PÁJARO (LEYENDA)



Eran dos valientes hermanos Ayar Manco y Ayar Cachi, pero es que el primero tenía mucho temor de su hermano a pesar de lo valiente que podía ser con su gente por ejemplo, es que sabía que contaba con poderes muy fuertes y no le gustaría enfrentarse a él cuando os

exponga por alguna situación, con muchos engaños y de la peor forma es que logró encerrarlo dentro de una montaña a Ayar Cachi, pero no terminaría ahí su relación sino que él logró escaparse abriendo unas enorme alas que nunca antes se habían visto y desapareció entre las nubes del cielo, parece que había ido a visitar a su padre Dios en los cielos.

Volvió Ayar Cachi a la tierra y aterrizó fuertemente en la misma, miró a sus hermanos y les dijo que no guardaba ya rencor, que sus maldades habían sido perdonadas de su parte, entonces le mostró lo que su padre le había dicho y era la ubicación en donde tenían que hacer el valle para que estén todos bien y sanos, los guio con sus alas hacia el sitio en donde debían hacer el valle que luego sería propio de la tribu, pero cuando hubo llegado a la cima, tocó nuevamente la tierra muy fuerte y se transformó en piedra de inmediato para poder cuidar a sus hermanos con su espíritu y además porque al fin su tarea en la tierra, la que su padre le había mandado a hacer, ya estaba cumplida y para siempre.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

INSTRUMENTO DE RELACIONES INTERPERSONALES (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

ESTUDIANTE: Coita Bustinclo Hubert Saul  
 GRADO: 6<sup>to</sup> SECCIÓN: "A" FECHA: 11-05-18  
 ACTIVIDAD: La leyenda

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
Respeto	1. Respeto a sus compañeros de aula.	3			
	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.	4			
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.	4			
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.	4			
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres	4			
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.	4			
	7. Espera su turno para hablar en clase.	4			
	8. Respeto las ideas y opiniones de sus compañeros.	4			
	9. Pide las cosas con buenas maneras.	4			
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.	4			
Empatía	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros	4			
	12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.	4			
	13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.	4			
	14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.	4			
	15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.	4			
Asertividad	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.	4			
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.	4			
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.	4			
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse	4			
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.	4			
Cooperación	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.	4			
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.	4			
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.	4			
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen	4			
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.	4			

VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

N°	Valoración
4	Siempre
3	Muchas veces
2	A veces
1	Nunca

ESCALA Y VALORACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Dimensiones	N° ítems	Valoración mínima	Valoración máxima
1. RESPETO	10	10	40
2. EMPATÍA	5	5	20
3. ASERTIVIDAD	5	5	20
4. COOPERACIÓN	5	5	20
TOTAL	25	25	100

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

BUENO	AD	71 - 100
REGULAR	A	62 - 70
DEFICIENTE	B	44 - 61
MUY DEFICIENTE	C	25 - 43

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS DIMENSIONES

RESPETO		
BUENO	AD	33 - 40
REGULAR	A	26 - 32
DEFICIENTE	B	18 - 25
MUY DEFICIENTE	C	10 - 17

EMPATÍA		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

ASERTIVIDAD		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

COOPERACIÓN		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08



Universidad Nacional del Altiplano  
 Facultad de Ciencias de la Educación  
 Programa de Estudios de Educación Primaria  
 Ciudad Universitaria Teléfono 051-367516 Apartado Postal 291  
[www.eduprimariaunap.com](http://www.eduprimariaunap.com)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

02


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. IEP : N° 70081 Salcedo Puno
- 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 6° "A"
- 1.3 DOCENTE DE AULA : Juana Vidangos Condori
- 1.4. PROFESIONAL EN FORMACIÓN : Natividad Adelaida Escobar Lope  
Milagros Candy Mamani Apaza
- 1.5 FECHA : 18-05-18

II. INFORMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1. ÁREA : Religión.
- 2.2. ÁREAS INTEGRADAS : Comunicación, tutoría y personal social.
- 2.3. CAMPO TEMÁTICO : La parábola del buen samaritano.
- 2.4. DURACIÓN : 2 HORAS PEDAGOGICAS
- 2.6 CAPACIDAD : Reflexiona sobre el amor del prójimo a través de dramatizaciones.
- 2.7 DESEMPEÑO/INDICADORES :
  - Escenifica casos de la actualidad que se comparen a la parábola estudiada.
  - Respeta las ideas de los demás.
- 2.9 DIMENSIÓN : Empatía

MOM.	PROCESOS PEDAG.	RECURSOS	SECUENCIA ESTRATÉGICA	TIEMPO
INICIO	Motivación Saberes previos  PROPÓSITO	Papelotes, plumones y cinta adhesiva. Lápiz, hojas bond y colores.	<p>Se saluda amablemente a los niños. La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?</p> <p>❖ Se indica el objetivo del juego dramáticos y seguir las reglas del juego "tu solo no puedes"</p> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Comenzamos dando un pedazo de cinta adhesiva a cada uno de los participantes del juego, luego se anuncia que se hará un concurso, se pide que tomen la cinta y que se la peguen en la parte de atrás del brazo izquierdo. Una vez que lo hagan se explica que el juego consiste en que se imaginen que solo tienen el brazo izquierdo y que se trata de ver quien puede sacarse la cinta solo con la mano izquierda, al percatarse que nadie puede se indica que se junten con el compañero del lado y que se ayuden solo con la mano izquierda. Terminando el juego se reflexiona que en las circunstancias más difíciles siempre vamos a querer el apoyo de otra persona así que nunca olvidemos ponernos en el lugar del otro</p> </div>	20min

<b>PROCESO</b>	<b>GESTION ACOMPAÑAMIENTO</b>	<p>biblia y plumones y cinta adhesiva. Lápiz,  cortometraje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los niños aportaran ideas sobre lo que conocen de la parábola “el buen samaritano” a través de la técnica lluvia de ideas.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Seguidamente se observará un cortometraje relacionado al pasaje bíblico San Lucas 10; 30-35.</li> <li>❖ Seguidamente se interpretará junto a los niños el significado de la parábola “el buen samaritano”.</li> <li>❖ Escuchan la explicación de la docente sobre la parábola “el buen samaritano” y la enseñanza que trae.</li> <li>❖ Los niños representan a través de una dramatización la comparación de la parábola con su vida diaria.</li> <li>❖ Socializan el mensaje que transmite la escenificación realizada.</li> </ul>	60 min.
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACION</b>	<p>Papelotes, plumones y cinta adhesiva. Lápiz, hojas bond y colores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Escuchan la retroalimentación sobre el tema tratado</li> <li>❖ Se evalúa su desempeño en clase mediante una guía de observación.</li> <li>❖ Elaboran su compromiso y lo pegan en un lugar visible del aula.</li> </ul>	10 min.

**III. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:**

a) Casiodoro, Reina. (2014). *Nuevo testamento*, Nashville:Gideons  
 b) MORMON. (17 de Noviembre de 2017). *Youtube*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=kADHsRwL9C4>

  
 Ejecutor 1

  
 Docente de aula

  
 Ejecutor 2

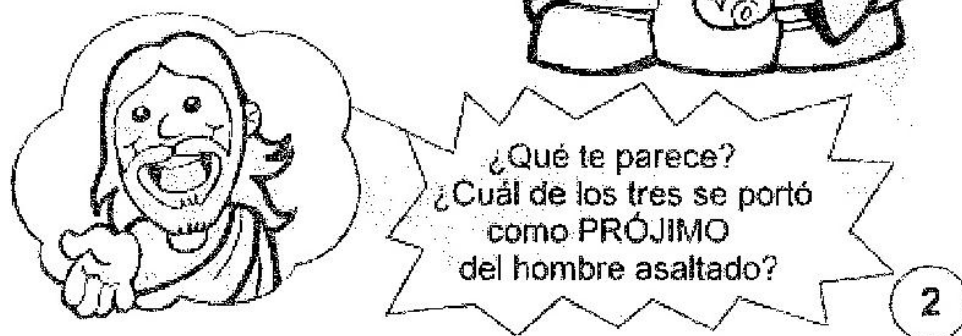
  
 DIRECTOR DE LA IEP  
 ALFREDO ELOY QUINPE TAPIA

ANEXO 01

Parábola del Buen Samaritano

Lucas 10, 30-35





INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

INSTRUMENTO DE RELACIONES INTERPERSONALES (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

ESTUDIANTE: Coila Bustincio Hubert Saul

GRADO: Sexto SECCIÓN: A FECHA: 18/05/18

ACTIVIDAD: La parábola del buen Samaritano

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
Respeto	1. Respeto a sus compañeros de aula.	•			
	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.	•			
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.	•			
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.	•			
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres	•			
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.	•			
	7. Espera su turno para hablar en clase.	•			
	8. Respeto las ideas y opiniones de sus compañeros.	•			
	9. Pide las cosas con buenas maneras.	•			
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.	•			
Empatía	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros		•		
	12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.		•		
	13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.		•		
	14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.		•		
	15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.		•		
Asertividad	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.	•			
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.	•			
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.	•			
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse	•			
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.	•			
Cooperación	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.	•			
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.	•			
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.	•			
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen	•			
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.	•			

VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

N°	Valoración
4	Siempre
3	Muchas veces
2	A veces
1	Nunca



ESCALA Y VALORACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Dimensiones	N° ítems	Valoración mínima	Valoración máxima
1. RESPETO	10	10	40
2. EMPATÍA	5	5	20
3. ASERTIVIDAD	5	5	20
4. COOPERACIÓN	5	5	20
TOTAL	25	25	100

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

BUENO	AD	71 - 100
REGULAR	A	62 - 70
DEFICIENTE	B	44 - 61
MUY DEFICIENTE	<b>C</b>	25 - 43

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS DIMENSIONES

RESPETO		
BUENO	AD	33 - 40
REGULAR	A	26 - 32
DEFICIENTE	B	18 - 25
MUY DEFICIENTE	<b>C</b>	10 - 17

EMPATÍA		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	<b>B</b>	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

ASERTIVIDAD		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	<b>C</b>	05 - 08

COOPERACIÓN		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	<b>C</b>	05 - 08



Universidad Nacional del Altiplano  
 Facultad de Ciencias de la Educación  
 Programa de Estudios de Educación Primaria  
 Ciudad Universitaria Teléfono 051-367516 Apartado Postal 291  
[www.eduprimariaunap.com](http://www.eduprimariaunap.com)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

03



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. IEP : N° 70081 Salcedo Puno
- 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 6<sup>to</sup> "A"
- 1.3 DOCENTE DE AULA : Juana Vidangos Condori
- 1.4. PROFESIONAL EN FORMACIÓN : Natividad Adelaida Escobar Lope  
Milagros Candy Mamani Apaza
- 1.5 FECHA : 25/05/18

II. INFORMACIÓN CURRICULAR:

- 2.1. ÁREA : Educación artística.
- 2.2. ÁREAS INTEGRADAS : Comunicación, tutoría.
- 2.3. CAMPO TEMÁTICO : El folklore
- 2.4. DURACIÓN : 2 horas pedagógicas
- 2.6 CAPACIDAD : Identifica las principales danzas folclóricas de su comunidad a través de escenificaciones.
- 2.7 DESEMPEÑO/INDICADORES : Representa las principales danzas de su comunidad.  
Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.
- 2.9 DIMENSIÓN : Asertividad - Respeto.

MOM.	PROCESOS PEDAG.	RECURSOS	SECUENCIA ESTRATÉGICA	TIEMPO
INICIO	Motivación Saberes previos  PROPÓSITO	Papelotes, plumones y cinta adhesiva. Lápiz, hojas bond y colores.	<p>Se saluda amablemente a los niños. La docente genera preguntas ¿Cómo se sienten hoy? ¿Qué les gustaría hacer? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros?</p> <p>✦ Se indica el objetivo del juego dramáticos y seguir las reglas del juego "actúa como yo"</p> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Los niños se pondrán en un círculo, seguidamente se invita a un integrante del grupo para que haga n movimiento de algún personaje para que los demás imiten el movimiento; así todos los integrantes del grupo saldrán con sus movimientos que ya pensaron previamente</p> </div>	20min

<b>PROCESO</b>	<b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b>	<p>Vestuario Para la representación</p>	<p>Los niños aportaran ideas sobre las principales danzas a través de la técnica lluvia de ideas.</p>  <p>Seguidamente reconocerán la importancia de las danzas típicas de nuestra región.</p> <p>Se propone una danza a representar "Machu Tusuy", para lo cual se dará un previo calentamiento con los movimientos de la danza.</p> <p>Se dará un tiempo determinado para la preparación de la danza a realizar.</p> <p>Pasado el tiempo, se inicia a ejecutar la danza "Machu Tusuy", recordando algunos consejos para la originalidad de la danza.</p> 	60 min.
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACION</b>	<p>Papelotes, plumones y cinta adhesiva. Lápiz, hojas bond y colores.</p>	<p>Ya ejecutada la danza se conversa con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✿ ¿Qué les pareció la danza?</li> <li>✿ ¿Qué parte les gusto más?</li> <li>✿ ¿Tuvieron dificultades, en la organización y ejecución de la danza?</li> <li>✿ ¿Cómo lo superaron o lo superarían?</li> </ul> <p>Mediante una guía de observación se evalúa a los niños.</p>	10 min.

**III. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:**

- a) MORMON. (17 de Noviembre de 2017). Youtube. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=kADHsRwL9C4>

  
 Ejecutor 1  
  
 Docente de aula

  
 Ejecutor 2  
  
 Sc. ALFREDO ELOY QUISPE TAPIA  
 DIRECTOR  
 Director de la IEP



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

INSTRUMENTO DE RELACIONES INTERPERSONALES (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

ESTUDIANTE: Goila Bustincio Hubert Saul  
 GRADO: 6<sup>to</sup> SECCIÓN: A FECHA: 25-05-18  
 ACTIVIDAD: El Folklore

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
Respeto	1. Respeta a sus compañeros de aula.	0			
	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.	0			
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.	0			
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.	0			
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres	0			
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.	0			
	7. Espera su turno para hablar en clase.	0			
	8. 8. Respeta las ideas y opiniones de sus compañeros.	0	0		
	9. 9. Pide las cosas con buenas maneras.	0	0		
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.	0			
Empatía	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros	0			
	12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.	0			
	13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.	0			
	14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.	0			
	15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.	0			
Asertividad	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.	0			
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.	0			
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.	0			
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse	0			
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.	0			
Cooperación	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.	0			
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.	0			
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.	0			
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen	0			
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.	0			

VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

N°	Valoración
4	Siempre
3	Muchas veces
2	A veces
1	Nunca

ESCALA Y VALORACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Dimensiones	N° ítems	Valoración mínima	Valoración máxima
1. RESPETO	10	10	40
2. EMPATÍA	5	5	20
3. ASERTIVIDAD	5	5	20
4. COOPERACIÓN	5	5	20
TOTAL	25	25	100

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

BUENO	AD	71 - 100
REGULAR	A	62 - 70
DEFICIENTE	B	44 - 61
MUY DEFICIENTE	C	25 - 43

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS DIMENSIONES

RESPETO		
BUENO	AD	33 - 40
REGULAR	A	26 - 32
DEFICIENTE	B	18 - 25
MUY DEFICIENTE	C	10 - 17

EMPATÍA		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

ASERTIVIDAD		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

COOPERACIÓN		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

INSTRUMENTO DE RELACIONES INTERPERSONALES (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

ESTUDIANTE: Coila Bustincio, Hubert Saul  
 GRADO: 6<sup>to</sup> SECCIÓN: A FECHA: 30-04-18  
 ACTIVIDAD: Post test

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
Respeto	1. Respeta a sus compañeros de aula.			•	
	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.				•
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.				•
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.				•
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres			•	
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.				•
	7. Espera su turno para hablar en clase.				•
	8. Respeta las ideas y opiniones de sus compañeros.				•
	9. Pide las cosas con buenas maneras.			•	
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.				•
Empatía	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros				•
	12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.			•	
	13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.				•
	14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.				•
	15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.				•
Asertividad	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.				•
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.			•	
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.				•
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse				•
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.			•	
Cooperación	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.				•
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.				•
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.				•
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen				•
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.				•

VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

N°	Valoración
4	Siempre
3	Muchas veces
2	A veces
1	Nunca

ESCALA Y VALORACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Dimensiones	N° ítems	Valoración mínima	Valoración máxima
1. RESPETO	10	10	40
2. EMPATÍA	5	5	20
3. ASERTIVIDAD	5	5	20
4. COOPERACIÓN	5	5	20
TOTAL	25	25	100

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

BUENO	AD	71 - 100
REGULAR	A	62 - 70
DEFICIENTE	B	44 - 61
MUY DEFICIENTE	C	25 - 43

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS DIMENSIONES

RESPETO		
BUENO	AD	33 - 40
REGULAR	A	26 - 32
DEFICIENTE	B	18 - 25
MUY DEFICIENTE	C	10 - 17

EMPATÍA		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

ASERTIVIDAD		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

COOPERACIÓN		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

INSTRUMENTO DE RELACIONES INTERPERSONALES (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

ESTUDIANTE: Pinto Vilca Michelle Epa  
 GRADO: Sexto SECCIÓN: "B" FECHA: 23-07-18  
 ACTIVIDAD: Pos test

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
Respeto	1. Respeta a sus compañeros de aula.	.			
	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.	.			
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.	.			
	4. Presta atención a sus compañeros de aula cuando hacen uso de la palabra.	.			
	5. Menciona a sus compañeros sin utilizar sobrenombres	.			
	6. Pide la palabra levantando la mano para participar.	.	.		
	7. Espera su turno para hablar en clase.	.	.		
	8. 8. Respeta las ideas y opiniones de sus compañeros.	.	.		
	9. 9. Pide las cosas con buenas maneras.	.	.		
	10. Pide permiso para pasar delante de otros.	.	.		
Empatía	11. Es solidario con las necesidades o dificultades de sus compañeros	.			
	12. Se relaciona afectivamente con sus compañeros.	.			
	13. Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.	.	.		
	14. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el desarrollo de sus actividades.	.	.		
	15. Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada u ofensiva.	.	.		
Asertividad	16. Responde a sus compañeros sin agredirlos.	.			
	17. Expresa su punto de vista sobre sus compañeros sin ofenderlos.	.			
	18. Propone alternativas de solución para conflictos que se presenten en el aula.	.	.		
	19. Acepta sugerencia de sus compañeros de aula sin ofenderse ni enojarse	.	.		
	20. Es consciente de los posibles obstáculos que se puedan encontrar en la solución de conflictos.	.	.		
Cooperación	21. Aporta ideas al realizar un trabajo en equipo.	.	.		
	22. Se esfuerza para que el trabajo de grupo sea productivo.	.	.		
	23. Participa en las actividades colectivas del aula.	.	.		
	24. Comparte sus materiales con sus compañeros que no lo tienen	.	.		
	25. Propone ideas en la solución de problemas grupales.	.	.		

VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

N°	Valoración
4	Siempre
3	Muchas veces
2	A veces
1	Nunca



ESCALA Y VALORACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

Dimensiones	N° ítems	Valoración mínima	Valoración máxima
1. RESPETO	10	10	40
2. EMPATÍA	5	5	20
3. ASERTIVIDAD	5	5	20
4. COOPERACIÓN	5	5	20
TOTAL	25	25	100

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

BUENO	AD	71 - 100
REGULAR	A	62 - 70
DEFICIENTE	B	44 - 61
MUY DEFICIENTE	C	25 - 43

NIVELES DE EFICIENCIA DE LAS DIMENSIONES

RESPETO		
BUENO	AD	33 - 40
REGULAR	A	26 - 32
DEFICIENTE	B	18 - 25
MUY DEFICIENTE	C	10 - 17

EMPATÍA		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

ASERTIVIDAD		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08

COOPERACIÓN		
BUENO	AD	17 - 20
REGULAR	A	13 - 16
DEFICIENTE	B	09 - 12
MUY DEFICIENTE	C	05 - 08