



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PROBLEMAS DE
APRENDIZAJE**

TESIS

**PROGRAMA EDUCATIVO DE ROLE PLAYING PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE CUARTO
GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MARISCAL OSCAR
RAIMUNDO BENAVIDES
IQUITOS 2023**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

PRESENTADO POR: MARÍA ROSA CELIZ TORRES

ASESOR: LIC. EDUC. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO, DR.

IQUITOS, PERÚ

2024



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PROBLEMAS DE
APRENDIZAJE**

TESIS

**PROGRAMA EDUCATIVO DE ROLE PLAYING PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE CUARTO
GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MARISCAL OSCAR
RAIMUNDO BENAVIDES
IQUITOS 2023**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

PRESENTADO POR: MARÍA ROSA CELIZ TORRES

ASESOR: LIC. EDUC. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO, DR.

IQUITOS, PERÚ

2024



Escuela de Postgrado
"Oficina de Asuntos
Académicos de la Amazonía"



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N°155-2024-OAA-EPG-UNAP**

En Iquitos en la Escuela de Postgrado (EPG) de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana (UNAP) a los dieciocho días del mes de octubre de 2024 a las 11:00 a.m., se dió inicio a la sustentación de la tesis denominada: "PROGRAMA EDUCATIVO DE ROLE PLAYING PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL OSCAR RAIMUNDO BENAVIDES IQUITOS 2023", aprobado con Resolución Directoral N°1673-2024-EPG-UNAP, presentado por la egresada MARIA ROSA CELIZ TORRES, para optar el Grado Académico de Maestra en Educación con mención en Problemas de Aprendizaje, que otorga la UNAP de acuerdo a la Ley Universitaria 30220 y el Estatuto de la UNAP.

El jurado calificador designado mediante Resolución Directoral N°1513-2024-EPG-UNAP, esta conformado por los profesionales siguientes:


Lic.Educ. Nilda Manuela Rodríguez Mera de Fababa, Dra.	(Presidenta)
Lic.Educ. Javier Martín Pinedo Rodríguez, Dr.	(Miembro)
Lic.Educ. Judith Alejandrina Soplin Ríos, Dra.	(Miembro)

Después de haber escuchado la sustentación y luego de formuladas las preguntas, éstas fueron respondidas: Satisfactoriamente

Finalizado la evaluación; se invitó al público presente y a la sustentante abandonar el recinto; y, luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al resultado siguiente:

La sustentación pública y la tesis ha sido: Aprobada con calificación muy buena.

A continuación, la Presidenta del Jurado da por concluida la sustentación, siendo las 12:30 del dieciocho de octubre de 2024; con lo cual, se le declara a la sustentante Apta, para recibir Grado Académico de Maestra en Educación con mención en Problemas de Aprendizaje.


Lic. Educ. Nilda Manuela Rodríguez Mera de Fababa, Dra.
Presidenta


Lic.Educ. Javier Martín Pinedo Rodríguez, Dr.
Miembro

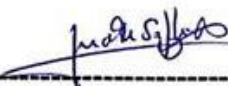

Lic.Educ. Judith Alejandrina Soplin Ríos, Dra.
Miembro


Lic.Educ. Walter Luis Chucos Calixto, Dr.
Asesor

TESIS APROBADA EN SUSTENTACIÓN PÚBLICA EL 18 DE OCTUBRE DE 2024 EN LA ESCUELA DE POSTGRADO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONÍA PERUANA, EN LA CIUDAD DE IQUITOS-PERÚ



LIC. EDUC. NILDA MANUELA RODRÍGUEZ MERA DE FABABA, DRA.
PRESIDENTE



LIC. EDUC. JUDITH ALEJANDRINA SOPLIN RÍOS, DRA.
MIEMBRO



LIC. EDUC. JAVIER MARTÍN PINEDO RODRIGUEZ, DR.
MIEMBRO



LIC. EDUC. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO, DR.
ASESOR

NOMBRE DEL TRABAJO

EPG_M_TESIS_CELIZ TORRES.pdf

AUTOR

MARIA ROSA CELIZ TORRES

RECUENTO DE PALABRAS

10756 Words

RECUENTO DE CARACTERES

59885 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

40 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

452.9KB

FECHA DE ENTREGA

Jul 22, 2024 1:18 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 22, 2024 1:19 PM GMT-5

● **19% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

La presente Tesis está dedicada a mis padres Pilar Celiz y Carlos Vela, a mis hijos Anaís y Cadú; y a mi esposo Edu por estar siempre a mi lado incondicionalmente brindándome apoyo y consejos.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios y por la bendición tan grande de contar siempre con el apoyo, confianza, comprensión y amor de toda mi familia, ellos fueron el principal estímulo y pieza clave en mi vida para el logro de mis objetivos; a todas las personas que estuvieron involucradas en el proceso y desarrollo de mi tesis, también quiero agradecer a mi asesor de tesis por su disposición y apoyo gracias a su conocimiento y experiencia profesional pudo orientarme a mejorar mi trabajo, por ello, mi gratitud profunda y sincera.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Páginas
Carátula	i
Contracarátula	ii
Acta de sustentación	iii
Jurado	iv
Resultado del informe de similitud	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice de contenidos	viii
Índice de tablas	ix
Índice de gráficos	x
Resumen	xi
Abstract	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	5
1.1. Antecedentes	5
1.2. Bases teóricas	7
1.3. Definición de términos básicos	16
CAPÍTULO II: VARIABLES E HIPÓTESIS	18
2.1. Variables y su operacionalización	18
2.2. Formulación de la hipótesis	18
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	20
3.1. Tipo y diseño de la investigación	20
3.2. Población y muestra	21
3.3. Técnicas e instrumentos	22
3.4. Procedimientos de recolección de datos	23
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de los datos	23
3.6. Aspectos éticos	24
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	25
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	35
CAPÍTULO VI: PROPUESTA	38
CAPÍTULO VII: CONCLUSIONES	41
CAPÍTULO VIII: RECOMENDACIONES	42
CAPÍTULO IX: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS	
1. Matriz de consistencia	
2. Tabla de operacionalización de la variable dependiente	
3. Instrumentos de recolección de datos	
4. Informe de validez y confiabilidad	
5. Fotos del Programa Educativo	
6. Programa Educativo	

ÍNDICE DE TABLAS

		Páginas
Tabla N° 1	Nivel de Habilidades Sociales en las etapas Pretest y Post test del grupo control y grupo experimental.	25
Tabla N° 2	Nivel de la dimensión Habilidades de comunicación en las etapas Pretest y Post test del grupo control y grupo experimental.	26
Tabla N° 3	Nivel de la dimensión Habilidades de empatía en las etapas Pretest y Post test del grupo control y grupo experimental.	27
Tabla N° 4	Nivel de la dimensión Habilidades de asertividad en las etapas Pretest y Post test del grupo control y grupo experimental.	28
Tabla N° 5	Prueba de normalidad de Habilidades Sociales y dimensiones.	29
Tabla N° 6	Diferencias de muestras relacionadas de Habilidades Sociales Pretest y Post test.	30
Tabla N° 7	Diferencias de muestras relacionadas de la dimensión Habilidades de comunicación Pretest y Post test.	31
Tabla N° 8	Diferencias de muestras relacionadas de la dimensión Habilidades de empatía Pretest y Post test.	32
Tabla N° 9	Diferencias de muestras relacionadas de la dimensión Habilidades de asertividad Pretest y Post test.	33

ÍNDICE DE FIGURAS

		Páginas
Figura N° 1	Nivel de Habilidades Sociales en las etapas Pretest y Post Test del grupo control y grupo experimental.	25
Figura N° 2	Nivel de la dimensión Habilidades de comunicación en las etapas Pretest y Post test del grupo control y grupo experimental.	26
Figura N° 3	Nivel de la dimensión Habilidades de empatía en las etapas Pretest y Post test del grupo control y grupo experimental.	27
Figura N° 4	Nivel de la dimensión Habilidades de asertividad en las etapas Pretest y Post test del grupo control y grupo experimental.	28

RESUMEN

El propósito de este estudio fue evaluar el efecto del programa educativo de role playing en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, en Iquitos, durante el año 2023. Se utilizó un diseño evaluativo, longitudinal, de campo y univariado, con una muestra total de 98 estudiantes, dividida equitativamente en un grupo experimental de 49 estudiantes y un grupo de control de 49 estudiantes. La recolección de datos se llevó a cabo mediante una encuesta y una prueba de habilidades sociales, validada por expertos. Los resultados indicaron que el programa de role playing tuvo un efecto positivo y significativo en la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes. Aunque tanto el grupo experimental como el grupo de control comenzaron con un nivel regular, el grupo experimental mostró una mejora notable al final de la intervención. Se observó una reducción del 100% al 0% en el porcentaje de estudiantes en nivel regular y un aumento del 0% al 100% en el porcentaje de estudiantes en nivel bueno. En conclusión, los resultados apoyan la efectividad del programa de role playing en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes.

Palabras clave: Programa de role playing, habilidades sociales, estudiantes, secundaria.

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the impact of the role-playing educational program on the development of social skills in fourth-grade secondary students at Mariscal Oscar Raimundo Benavides Educational Institution, Iquitos, in 2023. An evaluative, longitudinal, field, and univariate design was used, with a total sample of 98 students, divided equally into an experimental group of 49 students and a control group of 49 students. Data collection was carried out through a survey and a social skills test, both validated by experts. The results indicated that the role-playing program had a positive and significant effect on improving the students' social skills. Although both the experimental group and the control group started at a regular level, the experimental group showed a notable improvement at the end of the intervention. A reduction from 100% to 0% was observed in the percentage of students at a regular level and an increase from 0% to 100% in the percentage of students at a good level. In summary, the results support the effectiveness of the role-playing program in developing and strengthening students' social skills.

Keywords: Role-playing program, social skills, students, secondary school.

INTRODUCCIÓN

En el mundo moderno actual, las condiciones indican que las habilidades sociales son más decisivas que nunca. Las actividades planificadas diariamente por los docentes se centran en el desarrollo de habilidades como la comunicación, asertividad y empatía. Este entorno cambiante y globalizado requiere un nivel de interacción oral y escrita, junto con la destreza de ser asertivos al expresar pensamientos y sentimientos de manera honesta, directa y precisa; respetando las ideas y creencias de los demás mientras defienden sus propias opiniones. Asimismo, ser empáticos resulta fundamental al poder captar y comprender los sentimientos y pensamientos de otros, mostrándose capaces de ponerse en su lugar. En consecuencia, las habilidades sociales se han vuelto esenciales para la vida personal, profesional y social (Hernández et al., 2018).

La habilidad social capacita a las personas para expresarse de manera clara, coherente y precisa, desarrollando competencias comunicativas y sociales que les permiten comprender y desenvolverse eficazmente en su entorno. Además, les habilita para la determinación de acciones, la labor en equipo, la resolución de conflictos, la adaptabilidad a los cambios, el control emocional y la capacidad para comunicar sus necesidades. Según Economipedia (2020), las habilidades sociales son las capacidades que permiten a los individuos aplicar comportamientos específicos para resolver situaciones sociales de manera efectiva. Esto implica la expresión respetuosa, clara y efectiva de los sentimientos, así como la capacidad de sentir empatía por los demás.

En la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides situada en Iquitos, se observa una limitada incorporación de habilidades sociales en los proyectos educativos y programas de estudio de nivel secundario. Las clases en este nivel tienden a ser predominantemente expositivas, donde los estudiantes pasivamente reciben información del docente, resultando en un proceso de enseñanza monótono y poco atractivo. Esta metodología vertical conduce a bajos niveles de aprendizaje.

Para evitar problemas de aprendizaje asociados con habilidades sociales subdesarrolladas, es fundamental enfocarse en la habilidad de comunicación. Esto implica el desarrollo de la producción oral y escrita, la percepción auditiva y de lectura, junto con el ejercicio de la escucha activa. La escucha activa se traduce en la capacidad de prestar atención y demostrar interés genuino en el mensaje del interlocutor, lo que fomenta la participación proactiva de los alumnos en el aula al expresar sus ideas y responder preguntas con mayor confianza y eficacia.

Además, es importante destacar que la expresión asertiva, una destreza que se puede enseñar y reforzar mediante técnicas cognitivas, mejora las relaciones interpersonales dentro del grupo. La escucha activa, en particular, promueve la empatía y una mejor comprensión de los demás al captar tanto el contenido verbal como las señales no verbales del mensaje. Esto permite confirmar la comprensión, proporcionar retroalimentación y brindar apoyo adecuado.

La falta de habilidades sociales puede tener un impacto negativo en la autoestima, la expresión de deseos y opiniones, la capacidad para relacionarse con otros, el desempeño escolar y el bienestar emocional. Los estudiantes con habilidades sociales subdesarrolladas pueden experimentar dificultades para desenvolverse en su entorno social y enfrentar obstáculos en su desarrollo personal y académico. La investigación se inicia formulando la principal interrogante: ¿Cuál es el efecto del programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023? Asimismo, se plantea el objetivo general de evaluar el impacto del programa educativo de role playing en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de dicha institución.

Para abordar esta problemática, una solución efectiva es la implementación de un programa educativo de role playing o juego de roles, donde los estudiantes representan situaciones de la vida real asumiendo roles específicos.

Este enfoque proporciona numerosos beneficios para el cultivo de habilidades interpersonales como asertividad, empatía, resolución de conflictos, toma de decisiones y autoestima. Es esencial definir claramente los objetivos del programa y las habilidades a mejorar, diseñar escenarios adecuados atendiendo a las preferencias y requerimientos de los aprendices, asignar roles explicando sus características y expectativas, establecer reglas y duración del juego, y proveer el material necesario. Durante la actividad, se supervisa la interacción de los estudiantes, brindando apoyo y retroalimentación según sea necesario. Al finalizar, se lleva a cabo una evaluación reflexiva para identificar logros, áreas de mejora y proponer ajustes, siguiendo las recomendaciones de García y Gómez (2019), quienes destacan que el Role Play mejora la habilidad de hablar de los estudiantes en distintas situaciones al fomentar la interacción.

Los antecedentes que respaldan los resultados de la investigación incluyen un estudio realizado por Carnicero, J, Garrote y Lopez (2023), donde se identifican cambios positivos en los comportamientos de los participantes, especialmente en la gestión de situaciones conflictivas que son abordadas con estrategias pacíficas y actitudes dialogantes. Asimismo, un estudio llevado a cabo por Chinchay en 2022 destaca el impacto significativamente positivo ($p < 0.05$) del programa en destrezas sociales esenciales como autoafirmación, interacción amor propio y determinación, respaldando que el programa de role playing fortalece de modo sustancial las destrezas interpersonales de los alumnos, mejorando cada una de sus dimensiones.

Este estudio reviste una gran relevancia al abordar la mejora de las habilidades sociales en los sujetos investigados mediante un programa educativo de role playing. Las habilidades sociales son fundamentales en el desarrollo integral de los individuos, impactando su desempeño académico, relaciones interpersonales y éxito en la vida. Al enfocarse en fortalecer estas habilidades desde una edad temprana, se están sentando las bases para que los estudiantes puedan funcionar de manera eficiente en el entorno actual, contribuyendo a su bienestar emocional, social y laboral a lo largo de sus vidas.

El aporte principal de esta investigación es demostrar de manera concreta cómo una intervención específica, aplicada en el grupo experimental, ha producido una influencia beneficiosa en la evolución de las destrezas sociales de los individuos estudiados. Los resultados muestran claramente una mejora significativa en las habilidades sociales de los participantes, evidenciada por el incremento en la proporción de estudiantes clasificados como nivel "bueno" y la reducción en aquellos en el nivel "regular". Este aporte no solo resalta la efectividad de la intervención en cuestión, sino que también contribuye al conocimiento científico al proporcionar evidencia concreta de cómo se pueden mejorar las habilidades sociales en un contexto específico.

Los hallazgos de esta investigación sobre la mejora de las habilidades sociales pueden aplicarse a nivel regional y nacional para desarrollar programas educativos y de salud mental efectivos. Estos resultados podrían influir en la creación de estrategias en entornos educativos que promuevan un ambiente escolar positivo y en la implementación de programas de salud mental comunitarios para fomentar el bienestar emocional. Asimismo, en el ámbito laboral, podrían utilizarse para diseñar programas de capacitación que mejoren las habilidades sociales de los directivos, docentes, trabajadores, potenciando la comunicación y la colaboración en el lugar de trabajo.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Se han examinado las bases de datos de revistas científicas indexadas, y se han identificado investigaciones vinculadas con los propósitos de la presente investigación:

Internacional

En el 2023 en Costa Rica se hizo un estudio que tuvo como objetivo identificarse si la aplicación de una metodología de juego de rol contribuye a mejoras en la interacción social entre jóvenes con discapacidad intelectual. Método. El estudio empleó un diseño mixto y consistió en un programa de intervención breve de ocho sesiones, involucrando a siete participantes en total. La recolección de datos se llevó a cabo mediante técnicas cuali-cuantitativas, incluyendo la observación sistemática, directa y una Escala de Autoevaluación de Habilidades Sociales. Resultados. Se obtuvieron resultados modestos con la intervención. Se mostraron diferencias significativas a nivel general mediante la prueba W de Wilcoxon. Se evidenciaron cambios en los comportamientos de los participantes a través de las observaciones, especialmente en la sustitución rápida de respuestas agresivas por estrategias pacíficas y actitudes dialogantes (Carnicero, J, Garrote. y Lopez, J. 2023)

Nacional

El objetivo de este estudio fue evaluar el impacto del juego de roles en el fortalecimiento de habilidades sociales en estudiantes de primaria multigrado de una escuela en Sapillica, Ayabaca, durante 2023. Se basaron las estrategias en el juego e interacción, fundamentándose en las teorías conductista, de aprendizaje social de Bandura y la teoría Vygotskyana. Esta investigación aplicada utilizó un enfoque cuantitativo con un nivel explicativo, empleando un diseño preexperimental y longitudinal. La muestra estuvo compuesta por 33 estudiantes. Las habilidades sociales fueron medidas mediante técnicas de observación y una lista de cotejo con escala de Likert. Se adaptó un programa de actividades para estudiantes de primaria como variable independiente, juego de roles. Los resultados indicaron un efecto positivo ($p < 0.05$)

del programa en las habilidades sociales, incluyendo asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones. En resumen, las habilidades sociales de los estudiantes fueron mejoradas significativamente por el programa de juego de roles, fortaleciendo cada uno de sus componentes principales (Chinchay, R. 2022).

En 2024, fue publicado un estudio cuyo objetivo fue optimizar las habilidades sociales más relevantes, enfocándose en mejorar las habilidades sociales básicas, avanzadas y relacionadas con los sentimientos. Este programa fue diseñado para mejorar las habilidades sociales de los alumnos de educación secundaria. La metodología se basó en una revisión sistemática mediante los principios establecidos de PRISMA para el desarrollo y mejora de trabajos de revisión. La estrategia del estudio incluyó la selección de artículos científicos publicados entre 2018 y 2023. Se realizó una indagación de publicaciones científicas indexadas en repositorios electrónicos, analizando 20 artículos y seleccionando 15 para este estudio. Se concluye que las habilidades sociales se manifiestan en diversas situaciones de la vida cotidiana y pueden ser influenciadas tanto positiva como negativamente (Grados, et.al. 2024).

En 2023, se condujo este estudio con la meta de evaluar si las destrezas sociales en niños de 5 años de una institución educativa preescolar en Cajamarca mejoran mediante el programa de dramatización. El tipo de investigación fue aplicada, con diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo compuesta por 40 niños, y se utilizó la lista de chequeo de Goldstein. El programa, estuvo basado en la dramatización, e incluyó 12 sesiones. A través de la prueba U de Mann-Whitney, que mostró diferencias significativas en las puntuaciones entre el grupo de control ($p > 0.005$) y el grupo experimental ($p < 0.005$) en las fases de pretest y posttest, se evidenció la efectividad del programa. Se concluyó que las habilidades sociales de los niños participantes fueron mejoradas significativamente por el programa de dramatización (Vera, L. 2023).

Local

Se revisaron exhaustivamente las bases de datos y repositorios de diversas instituciones, sin encontrar investigaciones de relevancia.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Programa educativo de role playing

1.2.1.1 Definición

Un programa educativo es aquel que incluye estrategias diseñadas para ser aplicadas por los estudiantes, con el objetivo de promover la formación integral de los niños en el aula. Este programa busca mejorar el nivel educativo, priorizando el pensamiento crítico y reflexivo, y permitiendo el desarrollo de su capacidad de expresión de acuerdo con sus necesidades. (Programa de estudio 2011, p.8).

Es un documento educativo estructurado y especificado en un proceso pedagógico, proporcionando al docente una guía sobre los contenidos, las acciones y propósitos a conseguir. Pérez Porto, J., Merino, M. (2013), en ese sentido se tendrá un instrumento de gestión curricular que permitirá desarrollar contenidos para mejorar la problemática en estudio.

El programa educativo se basa en el role playing, que es un aprendizaje vivencial, donde se aplica la técnica de Role – Playing donde se promueve un aprendizaje significativo y trascendental en los estudiantes mediante una metodología activa, logrando que se impliquen, se responsabilicen y analicen los roles que desempeñan y los relatos que encarnan. De esta manera, se fomenta la labor en equipo, la determinación de acciones, la creatividad y la inventiva en cada estudiante.

1.2.1.2 Role playing

Para ilustrar un problema o información pertinente a los contenidos del curso, se utiliza la dramatización

espontánea de una situación real o hipotética. Los papeles son desempeñados por los estudiantes y pueden ser intercambiados, permitiéndoles asumir diferentes roles. De esta forma, se comprenden las diversas perspectivas del contexto.

No es necesario que las intervenciones de los estudiantes sigan un guion fijo, aunque se requiere una delimitación y planificación antes de llevar a cabo el ejercicio. La empatía y la comprensión hacia los demás son trabajadas mediante la técnica del juego de roles; con la práctica continua, los sentimientos, actitudes y valores propios, así como las características de la conducta en ciertos casos, pueden ser reconocidos por los alumnos. Además, la aceptación de los demás, la resolución de conflictos y la asunción responsable de decisiones son fomentadas por esta técnica.

La técnica del Role-Playing no solo involucra a los actores, sino que también se extiende a todo el grupo, sumergiéndolos en una experiencia que se siente como la vida real. Esto subraya la importancia de esta técnica, ya que permite la participación completa de todos los miembros del equipo. La actuación es espontánea, sin uso de guiones o ensayos; los actores se sumergen completamente en sus funciones como si fueran reales.

Para llevar a cabo representaciones de este tipo, es fundamental que el grupo tenga cierta capacidad y madurez. Se debe definir claramente el tema, el objetivo o el problema que se va a representar, así como el momento específico que se desea mostrar. Esto ayudará a determinar los personajes y los roles de cada uno. El grupo puede decidir el problema o la situación a representar antes o durante la sesión. Todos los miembros del grupo contribuyen a precisar y mejorar el

escenario, tratando de imaginar las circunstancias, el momento adecuado y el comportamiento de los participantes.

Como menciona Martínez M. (2006), "El grupo debe tener cierta capacidad y madurez para hacer este tipo de representaciones. Hay que aclarar bien el tema, el objetivo o el problema que se va a representar, así como el 'momento' que se va a mostrar" (p. 223). Esto proporcionará el material necesario para que los intérpretes puedan expresar de manera más precisa el contexto real. Además, el grupo optará por definir una estructura para la dramatización o permitir la improvisación de los actores.

1.2.1.3 Desarrollo de aprendizajes con la técnica del role – playing

El Role-Playing permite que los estudiantes aprendan directamente al vivenciar la situación que están estudiando. Al asumir roles, dan vida a la situación, creando un ambiente de interés y estudio. Esta técnica promueve el desarrollo del lenguaje asertivo y fomenta la comunicación y la participación del grupo. Además, facilita el análisis crítico y la discusión de situaciones problemáticas a través de conversaciones entre los miembros del grupo.

Desarrollo de la técnica del role - playing en el proceso de aprendizaje (Martínez-Riera - 2009):

Puesta en escena

Los intérpretes inician la escena con naturalidad, adoptando sus roles con espontaneidad y objetividad para reflejar la situación definida. Si se ha planificado una estructura y características detalladas para los personajes, los intérpretes las seguirán para lograr una representación objetiva. Si solo se ha establecido la situación básica y los

roles, los intérpretes deberán esforzarse en crear sus personajes. El desarrollo de la acción no se interrumpe a menos que sea necesario. El grupo mantiene un ambiente propicio, mostrando interés y participación emocional. La actitud de los espectadores influye en los intérpretes. Cuando se juzga que se ha conseguido información pertinente o material ilustrativo, el docente suspende la actividad para empezar el debate del asunto.

Opiniones y deliberación

Se comenta y discute sobre la representación, esto es liderado por el responsable. Los intérpretes expresan sus impresiones y emociones durante la actuación, lo que les permite defender su labor y evitar objeciones. Posteriormente, todo el grupo comparte sus impresiones, hace preguntas a los actores, analiza el progreso de la escena y propone. En algunos casos, se puede repetir la escena según las críticas y sugerencias recibidas. Los intérpretes pueden intercambiar roles o nuevos participantes pueden asumir los actores. Finalmente, se extraen conclusiones sobre la materia en discusión, el cual es fundamental en el Role-Playing, ya que la representación inicial sirve para introducir al grupo en el problema, pero la discusión en grupo es esencial para analizarlo en profundidad. Se le debe dedicar al menos media hora.

1.2.2 Habilidades sociales

1.2.2.1 Definición

El concepto de habilidades sociales, abordado desde una perspectiva educativa, se define como un conjunto de comportamientos interpersonales, competencias o destrezas sociales que facilitan al individuo interactuar con los demás. Las destrezas sociales como la capacidad para comunicarse con los demás en un contexto social particular, de una forma que es socialmente apreciada o

aceptada y a la vez provechosa para los demás. Caballo (2006) define las habilidades sociales como conductas en relaciones interpersonales que expresan emociones, posturas, deseos, opiniones o derechos de manera apropiada y considerada, resolviendo las dificultades inmediatas sin aumentar conflictos por venir (p. 66).

Monjas (2000) las describe como comportamientos específicos para tareas interpersonales, adquiridos y aprendidos, no como rasgos de personalidad (p. 28), diferenciándolas de la competencia social como una evaluación general. Este programa educativo se enfoca en el desarrollo de habilidades sociales a través del role-playing. Los estudiantes trabajarán en áreas como la comunicación, la asertividad y la empatía para abordar problemas como la falta de confianza, la timidez y la baja autoestima.

1.2.2.2 Funciones e importancia de las habilidades sociales

Funciones

Una vez comprendidas las habilidades sociales, es esencial entender su utilidad en la interacción social. Estas habilidades se manifiestan en diversas funciones como: Equilibrar, dar y recibir en las relaciones; es esencial asumir roles adecuados y practicar la empatía; son cruciales contar con habilidades para liderar y seguir instrucciones, colaboración, trabajo en equipo, expresión de opiniones, expresión de afecto, empatía, ayuda mutua, asertividad, fortalecimiento de la autoestima, comunicación y desarrollo de valores. Se distribuyen en tres ámbitos: aprendizaje para la interacción, actitudes que mejoran la interacción y confianza personal. Establecer estas habilidades en el repertorio conductual beneficia las relaciones sociales y aporta ventajas personales y sociales a largo plazo (Cabrera Hernández,

2013)

Importancia

Las habilidades sociales facilitan nuestra capacidad para interactuar con los demás, integrarnos y comunicarnos de manera eficaz. Estas competencias tienen un impacto significativo en numerosas áreas de la vida cotidiana.

Existen personas cuyas destrezas son bastante limitadas y, aun así, son grandes triunfadores tanto en lo profesional como en lo personal. Lo positivo es que cualquier habilidad puede ser adquirida y mejorada con la práctica, es decir, se puede entrenar para desarrollarla y fomentar relaciones satisfactorias con otras personas facilita el desarrollo y la sustentación de una autoestima saludable (G Valencia - 2017).

1.2.2.3 Teorías sobre habilidades sociales

Existen varias teorías que intentan explicar el desarrollo y funcionamiento de las habilidades sociales. A continuación, se presentan las principales teorías: **Teoría del aprendizaje social de Bandura:**

Bandura, A. (1977), planteó que las habilidades sociales se adquieren principalmente a través de la observación y la imitación de los comportamientos de los demás. Esta teoría destaca la importancia del modelado y la autoeficacia, es decir, la creencia en la propia capacidad para realizar tareas específicas.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget:

Piaget, J. (1972) sugirió que las habilidades sociales se desarrollan a través de la interacción con el entorno y la experimentación. Según Piaget, los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo cognitivo que influyen en su capacidad para comprender y manejar las interacciones sociales.

Teoría del aprendizaje social y emocional (SEL):

Esta teoría se centra en la integración del aprendizaje emocional y social en el currículo educativo. Propone que las habilidades sociales se desarrollan a través de prácticas educativas que enseñan a los estudiantes a manejar sus emociones, establecer relaciones positivas, y tomar decisiones responsables (Casel, 2020)

Teoría de la competencia social:

Esta teoría sugiere que las habilidades sociales consisten en una serie de competencias que son esenciales para interactuar de manera efectiva con los demás. Estas competencias incluyen la empatía, la asertividad, la comunicación efectiva, y la resolución de conflictos (Gresham, F. M., & Elliott, S. N. 1990).

Teoría de la mente:

Relacionada con la psicología del desarrollo, esta teoría propone que la capacidad para comprender los estados mentales de los demás, como sus pensamientos, deseos y emociones, es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales. Esto permite a los individuos prever y responder adecuadamente a las acciones de los demás (Wellman, H. M., & Liu, D. 2004).

Estas teorías ofrecen distintos enfoques y explicaciones sobre cómo se desarrollan y funcionan las habilidades sociales, para la investigación se han tomado en cuenta para diseñar intervenciones y programas educativos destinados a mejorar la competencia social en diferentes contextos.

1.2.2.4 Dimensiones de las habilidades sociales Dimensión:**Asertividad**

La comunicación asertiva implica expresión honesta y equilibrada de pensamientos e ideas sin perjudicar a otros (Roca, 2014). Es esencial para las habilidades sociales, siendo la autoafirmación y la defensa de los derechos

personales parte de su definición (Roca, 2014, p. 14). Según Riso (2013), ser una persona asertiva implica la capacidad de 'ejercer y/o defender' los derechos individuales, como decir 'no', expresar una opinión contraria, y entrar en desacuerdo con otros, todo ello sin ser manipulado y expresando sentimientos negativos (Contreras y Contreras, 2015, p. 4).

La asertividad se sitúa en el equilibrio entre someterse y dominar, lo que implica defender los derechos propios sin causar daño a otros (Ruiz Arias, Nobles Montoya y Ruiz Otero, 2015). Según Castanyer (citado por los autores mencionados), la asertividad se considera un camino hacia la autoestima y la capacidad de relacionarse en igualdad, evitando jerarquías. Además del lenguaje verbal, la comunicación involucra elementos como el contacto visual, el tono de voz, la elección precisa del lenguaje y el uso de enunciados claros, completos y coherentes. También es crucial cultivar la escucha activa para lograr una comunicación efectiva y relaciones interpersonales armoniosas. Por último, los gestos y la postura corporal desempeñan un papel fundamental en la comunicación (Estrella, 2011).

Dimensión: La comunicación

Para lograr una convivencia adecuada, es necesario que se aprenda a interactuar con los demás, dado que el ser humano vive en sociedad. La comunicación es el medio esencial para relacionarse, y dependiendo de cómo se realice, se tendrá una vida más o menos tranquila. La comunicación se define como el conjunto de procesos físicos y psicológicos mediante los cuales una o varias personas (emisores) se conectan con una o varias personas (receptores), transmitiendo un mensaje con el fin de obtener una respuesta. Según Pérez Martínez y García Galera (2015), la comunicación se distingue por su

ubicuidad, ya que está presente en todas partes, dado que, en cierto sentido, todo ser vivo o inanimado comunica algo o tiene la capacidad de hacerlo (p. 19).

La comunicación se lleva a cabo mediante la emisión de señales como sonidos, gestos, olores, entre otros, con el propósito de transmitir un mensaje que provoque una acción o reacción en los receptores. Comprendida como el acto de transmitir información, la comunicación es un proceso interactivo en el que la conducta de una persona estimula la conducta de otra.

Dimensión: La empatía

La empatía se define como la capacidad de una persona para ponerse en el lugar de otra, comprendiendo su perspectiva, reacciones y sentimientos. Es también conocida como la habilidad de "ponerse en los zapatos del otro" y visualizar cómo es la vida para esa persona, incluso en situaciones desconocidas. La empatía facilita la aceptación de personas diferentes y mejora las interacciones sociales. Como señalan Mestre y Frías, en las últimas décadas se ha destacado la importancia de la empatía en la predisposición prosocial de las personas y su papel inhibitorio en la agresividad (Pérez, León, & Quijano, 2017).

La empatía abarca respuestas emocionales y la capacidad de tomar una perspectiva cognitiva y afectiva de los demás (Garaigordobil, 2011, p. 217). Esta habilidad, en sus diversas dimensiones, desencadena emociones que influyen en procesos pedagógicos como el desarrollo personal, la gestión de conflictos y la conciencia del aprendizaje (Barria, 2016; Varela, 2010). Desde la perspectiva de la relación profesor-alumno, la empatía facilita la construcción del conocimiento al promover la comprensión mutua y la reflexión. Educar con

empatía implica fomentar interacciones que busquen comprender al otro como a uno mismo y promover espacios dialógicos, comprensivos y reflexivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La empatía implica tanto lo que la persona manifiesta y se puede observar, como lo que guarda y no se puede ver o expresar con palabras. Así, al experimentar lo que el otro experimenta, saber lo que el otro está viviendo y reaccionar con comprensión ante la situación del otro, la empatía se convierte en un proceso de percepción-acción (Toro, 2013).

2.3. Definición de términos básicos

Se refiere a la habilidad de ajustarse y adaptarse de manera flexible a diferentes situaciones sociales y cambios en el entorno, demostrando capacidad de respuesta y flexibilidad en la actuación.

Asertividad:

Habilidad de expresar de manera clara, directa y respetuosa los propios deseos, necesidades y opiniones, defendiendo los derechos personales sin agredir ni someterse a los demás.

Autocontrol emocional:

El autocontrol emocional es la capacidad de una persona para gestionar y regular sus propias emociones de manera efectiva, manteniendo la calma y la compostura en situaciones de estrés o conflicto, y respondiendo de manera adecuada y equilibrada a los estímulos emocionales.

Comunicación:

La comunicación es el proceso mediante el cual se intercambian información, ideas, sentimientos y mensajes entre individuos, a través de diversos medios y canales, para lograr comprensión y conexión mutua.

Empatía:

Habilidad de entender y experimentar los estados emocionales y sentimientos de las personas, mostrando una identificación y resonancia emocional con el estado emocional.

Escucha activa:

Es la destreza de tomar de manera total una atención comprensiva a lo que expresan los otros, demostrando un interés verdadero, formulando preguntas pertinentes y mostrando empatía durante la interacción comunicativa.

Habilidad:

Se describe como una destreza, aptitud o capacidad que puede ser innata o adquirida, que permite a una persona desempeñar tareas específicas de manera eficaz.

Habilidades sociales:

Se comprenden como el conjunto de tácticas conductuales y habilidades para implementar estas acciones adecuadamente en situaciones sociales, facilitando la interacción interpersonal de manera efectiva.

Programa educativo:

Se define como un documento que estructura y detalla un proceso pedagógico planificado y organizado.

Role playing:

Se refiere a una técnica interactiva de dinámica de grupo que involucra la representación de roles y situaciones para fomentar la participación y el aprendizaje experiencial.

Resolución de conflictos:

Se refiere a la habilidad para manejar y solucionar desacuerdos o disputas de manera pacífica y constructiva, con el objetivo de buscar acuerdos beneficiosos para todas las partes involucradas.

Trabajo en equipo:

Se define como la habilidad para colaborar y cooperar con otros individuos, compartiendo responsabilidades, respetando las ideas y contribuciones de todos los miembros, y trabajando de manera conjunta hacia metas comunes.

CAPÍTULO II: VARIABLES E HIPÓTESIS

2.1. Variables y su operacionalización.

2.1.1 Definiciones conceptuales

Variable independiente: Programa educativo role playing

El programa educativo de role playing consiste en actuaciones o representaciones de un papel de una situación real o imaginaria. Se usará para desarrollar habilidades, ensayar conductas, observar interacciones y trabajar recuerdos en los participantes que se ponen en la piel de otras personas y aceptan una identidad ficticia. En el aula, el role playing permite a los alumnos asimilar los conceptos de una forma más práctica y amena, siendo actores activos de su aprendizaje. En los procesos de selección de personal, el role playing permite a los candidatos demostrar sus competencias y habilidades sociales a los evaluadores observar su desempeño en un entorno simulado.

Variable dependiente: Habilidades sociales

Las aptitudes sociales son el conjunto de conductas, ideas y sentimientos que facilitan la comunicación, las relaciones y el respeto entre las personas, incluyen aspectos como la comunicación, la empatía y la asertividad, que les permiten relacionarse de manera efectiva y apropiada con otras personas en distintos contextos sociales. Estas aptitudes son vitales para establecer relaciones positivas, comunicarse de manera clara y respetuosa, abordar conflictos de manera constructiva y ajustarse a diversas situaciones sociales.

2.1.2 Definiciones operacionales

Variable independiente:
No se operacionaliza

Variable dependiente:

Ver Anexo 2.

2.2. Formulación de la hipótesis.

Hipótesis general.

El programa educativo de role playing mejora significativamente las

habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

Hipótesis específicas.

- a. El programa educativo de role playing mejora significativamente la comunicación en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

- b. El programa educativo de role playing mejora significativamente la empatía en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

- c. El programa educativo de role playing mejora significativamente la asertividad en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación.

Tipo de investigación.

La investigación realizada es de tipo evaluativa. Según Hurtado de Barrera (2021), "la investigación evaluativa se emplea para medir la eficacia de una intervención o programa" (p. 114). Lo cual se articula con el propósito de evaluar el efecto del programa de juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

Diseño de investigación.

Creswell (2018) describe el diseño de investigación como estrategia para abordar un problema de investigación (p. 27).

En ese sentido, se adoptó un diseño de campo, ya que se llevó a cabo la recolección de datos en la ubicación donde ocurren los fenómenos de interés, en lugar de un entorno de laboratorio controlado (Cozby, 2018, p. 186).

Hurtado (2021) sostiene que el diseño de la investigación, según su temporalidad, es longitudinal, dado que se realizan mediciones al inicio y al final del estudio, lo cual se realizó en la investigación.

Según Hurtado de Barrera y Tovar Caro (2017), se clasificó como cuasiexperimental al comparar un grupo experimental con un grupo de control sin una estimación aleatoria de los participantes. Lo cual se aplicó porque se llevaron a cabo mediciones antes y después de la intervención. Por lo tanto, el estudio fue cuasiexperimental, con pre-test, post-test y grupo control.

Esquema que resume el diseño:

GE: 01 X 03

GC: 02 -- 04

Leyenda:

GE: Grupo de experimento. GC: Grupo control

X: Aplicación del programa role playing.

--: No se aplica programa

01: Prueba entrada al grupo de experimento

02: Prueba de entrada al grupo control

03: Prueba de salida al grupo de

experimento04: Prueba de salida al grupo

control

3.2. Población y muestra.

3.2.1 Población N=454

La población estuvo constituida por 454 estudiantes matriculados en los turnos de mañana y tarde de la I.E. Mariscal Oscar Raimundo Benavides, distribuidos de la siguiente manera:

Población según Turno mañana:

IE. MARISCAL OSCAR R. BENAVIDES	CANTIDAD DE ESTUDIANTES		
	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
4° A	17	18	35
4° B	14	22	36
4° C	16	16	32
4° D	31	05	36
4° E	32	04	36
4° F	16	19	35
4° G	07	24	31
4° H	22	14	36
TOTAL	155	122	277

Población según Turno tarde:

IE. MARISCAL OSCAR R. BENAVIDES	CANTIDAD DE ESTUDIANTES		
	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
4° I	23	1	24
4° J	26	3	29
4° K	21	4	25
4° L	18	6	24
4° LL	24	3	27
4° M	17	8	25
4° N	20	3	23
TOTAL	149	28	177

3.2.2 Muestreo

El método de muestreo utilizado fue no probabilístico por conveniencia. Hurtado de Barrera y Tovar Caro (2017) indicaron que un estudio es cuasiexperimental cuando se compara un grupo experimental con un grupo de control, sin realizar una asignación aleatoria de los participantes.

3.2.3 Muestra n=49

La muestra estuvo conformada por 49 estudiantes del turno tarde de la I.E. Mariscal Oscar Raimundo Benavides. El grupo experimental incluyó a 24 estudiantes del 4°L, mientras que el grupo de control estuvo compuesto por 25 estudiantes del 4°K.

IE. MARISCAL OSCAR R. BENAVIDES	CANTIDAD DE ESTUDIANTES		
	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
4° K	21	4	25
4° L	18	6	24
TOTAL			49

3.2.4 Criterios de selección de inclusión y exclusión

Los criterios de inclusión adoptados en el estudio fueron: estar matriculados en la I.E. Mariscal Oscar Raimundo Benavides, pertenecer al turno tarde, estaren el 4° grado en las secciones 4°L (grupo experimental) o 4°K (grupo de control), y haber aceptado voluntariamente participar en el estudio.

Por otro lado, los criterios de exclusión incluyeron a estudiantes del turno mañana, aquellos que no pertenecían a las secciones específicas del 4° grado, y aquellos que no dieron su consentimiento para participar.

Estos criterios garantizaron que la muestra fuera consistente y relevante para los objetivos del estudio.

3.3. Técnicas e instrumentos.

3.3.1 Técnicas de recolección de datos.

Babbie (2021) definió una encuesta como "una herramienta de

investigación que involucra la recopilación de datos a través de un cuestionario estandarizado que se administra a una muestra representativa de personas" (p. 139). En este estudio, la técnica de recolección de datos utilizada fue la encuesta.

3.3.2 Instrumentos de recolección de datos.

El instrumento utilizado fue un test de habilidades sociales, que se administró al inicio y al final del programa role playing, tanto al grupo de control como al grupo experimental.

3.4. Procedimientos de recolección de datos.

El proceso de investigación siguió un enfoque sistemático. Primero, se obtuvo el permiso de la dirección de la institución, asegurando el cumplimiento de todas las normativas y consideraciones éticas. Luego, se colaboró estrechamente con los profesores para integrar el estudio en el entorno educativo. El instrumento de medición fue diseñado específicamente para evaluar las habilidades sociales de los estudiantes y, posteriormente, validados por un panel de expertos para garantizar su fiabilidad y validez.

Luego, se administraron las pruebas iniciales a ambos grupos (experimental y control) para establecer una línea base. A continuación, se implementó el programa educativo de role playing durante un período definido. Al finalizar el programa, se aplicaron nuevamente las pruebas a ambos grupos para medir cualquier cambio en las habilidades sociales.

Finalmente, los datos recolectados se sometieron a un análisis estadístico utilizando técnicas apropiadas para identificar diferencias significativas entre los grupos antes y después de la intervención. Este enfoque permitió obtener conclusiones basadas en evidencias científicas sobre la eficacia del programa educativo.

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de los datos.

Procesamiento de la información

Para el procesamiento de datos, se empleó el programa SPSS IBM v27, complementado con una hoja de Excel que funcionó como registro y

gestión de la base de datos.

Análisis de los datos.

El análisis descriptivo de los datos se realizó a través de la presentación y comparación de los niveles de habilidades sociales y sus dimensiones en las fases de Pretest y Posttest para los grupos control y experimental, utilizando tablas y figuras para visualizar claramente los cambios en el desempeño de los estudiantes a lo largo del estudio.

Para el análisis inferencial, se aplicó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, dado que los datos no seguían una distribución normal, como se confirmó mediante el análisis de normalidad con el estadístico de Shapiro-Wilk. Esta prueba se utilizó para comparar las diferencias en habilidades sociales entre las fases de Pretest y Posttest para cada grupo, permitiendo determinar si las mejoras observadas eran estadísticamente significativas. Se estableció un nivel de significancia (α) de 0.05 para evaluar la relevancia de los resultados y tomar decisiones basadas en la aceptación o rechazo de la hipótesis nula en relación con la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes.

3.6. Aspectos éticos.

Se respetó a los estudiantes en todos los aspectos integrales de su persona, asegurando su bienestar físico, emocional y social. La información obtenida de cada estudiante fue cuidadosamente salvaguardada, cumpliendo con estrictas normas de confidencialidad. No se divulgó ningún tipo de información personal, garantizando que los datos fueran utilizados exclusivamente para los fines del estudio y preservando la privacidad y el anonimato de los participantes en todo momento. Además, se obtuvo el consentimiento informado de cada estudiante y sus padres o tutores, asegurando su plena comprensión y acuerdo con los procedimientos y objetivos de la investigación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

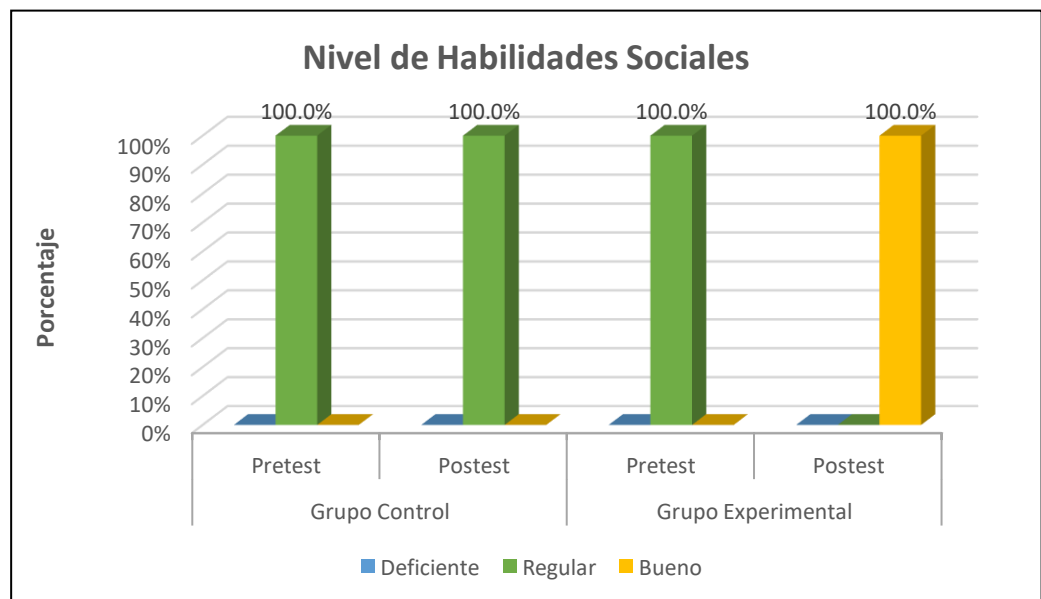
4.1 Análisis descriptivo

Tabla N° 1. Nivel de Habilidades Sociales en las etapas Pretest y Postest del grupo control y grupo experimental

Nivel	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	.0%	0	.0%	0	.0%	0	.0%
Regular	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%	0	.0%
Bueno	0	.0%	0	.0%	0	.0%	49	100.0%
Total	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%

Fuente: Prueba entrada y salida

Figura N° 1. Nivel de Habilidades Sociales en las etapas Pretest y Postest del grupo control y grupo experimental



Fuente: Prueba entrada y salida

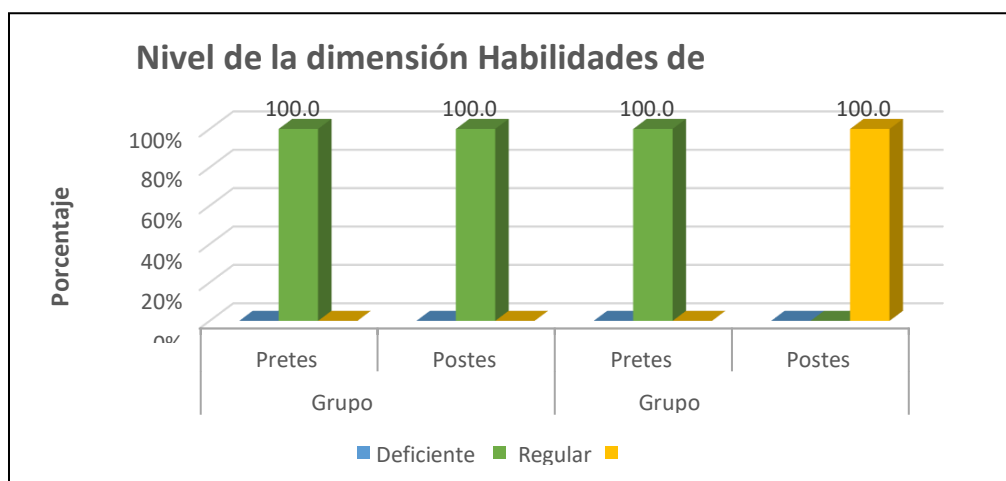
En la Tabla 1 y Figura 1, se presentan los niveles de Habilidades Sociales en las fases de Pretest y Postest para los grupos control y experimental: deficiente (30 a 60), regular (61 a 90) y bueno (91 a 150). Ambos grupos comenzaron con una línea base de estudiantes en nivel regular. En el grupo experimental, se observó una disminución del porcentaje de estudiantes en nivel regular (de 100% a 0%) y un aumento total en el nivel bueno (de 0% a 100%).

Tabla N° 2. Nivel de la dimensión Habilidades de comunicación en las etapas Pretest y Postest del grupo control y grupo experimental

Nivel	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	.0%	0	.0%	0	.0%	0	.0%
Regular	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%	0	.0%
Bueno	0	.0%	0	.0%	0	.0%	49	100.0%
Total	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%

Fuente: Prueba entrada y salida

Figura N° 2. Nivel de la dimensión Habilidades de comunicación en las etapas Pretest y Postest del grupo control y grupo experimental



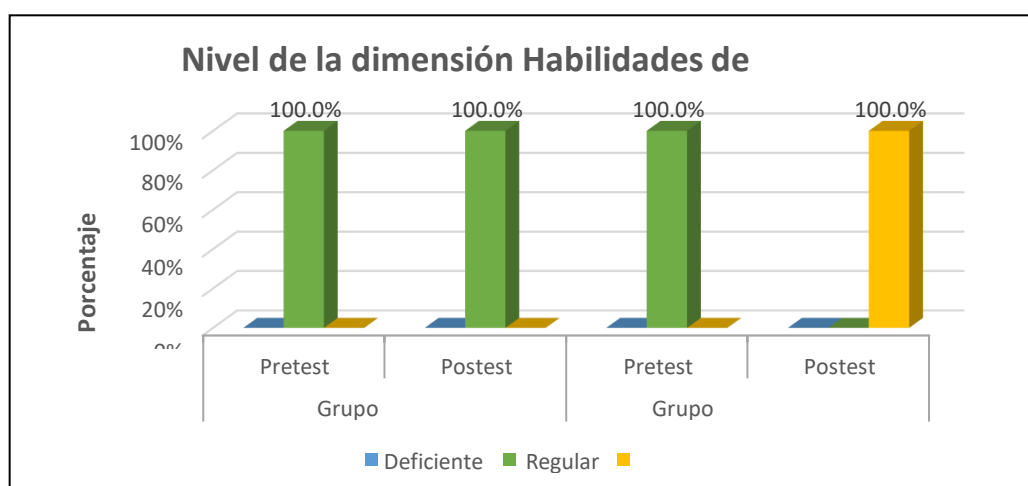
En la Tabla 2 y Figura 2, se muestran los niveles de Habilidades de Comunicación en las fases de Pretest y Postest para los grupos control y experimental: deficiente (5 a 10), regular (11 a 30) y bueno (31 a 50). Ambos grupos comenzaron con participantes en nivel regular. En el grupo experimental, se observó una reducción en los estudiantes con nivel regular (de 100% a 0%) y un aumento total en el nivel bueno (de 0% a 100%). Este análisis descriptivo sugiere que el programa mejora las Habilidades de Comunicación.

Tabla N° 3. Nivel de la dimensión Habilidades de empatía en las etapas Pretest y Postest del grupo control y grupo experimental

Nivel	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	F	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	.0%	0	.0%	0	.0%	0	.0%
Regular	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%	0	.0%
Bueno	0	.0%	0	.0%	0	.0%	49	100.0%
Total	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%

Fuente: Prueba entrada y salida

Figura N° 3. Nivel de la dimensión Habilidades de empatía en las etapas Pretest y Postest del grupo control y grupo experimental

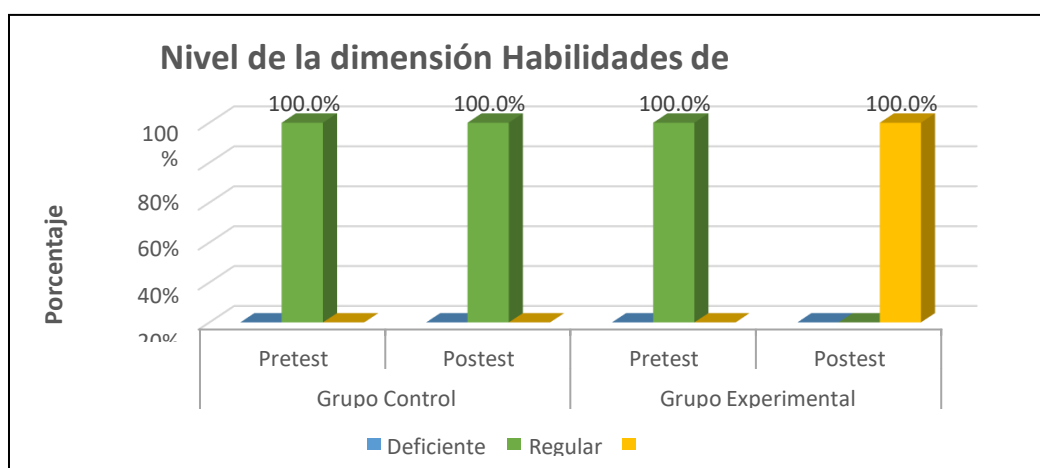


En la Tabla 3 y Figura 3, se presentan los niveles de Habilidades de Empatía en las fases Pretest y Postest para los grupos control y experimental: deficiente (5 a 10), regular (11 a 30) y bueno (31 a 50). Ambos grupos comenzaron con estudiantes en nivel regular. En el grupo experimental, se observó una reducción en los estudiantes con nivel regular (de 100% a 0%) y un aumento total en el nivel bueno (de 0% a 100%). Este análisis descriptivo indica una mejora en las Habilidades de Empatía, que debe verificarse mediante el contraste de la segunda hipótesis específica.

Tabla N° 4. Nivel de la dimensión Habilidades de asertividad en las etapas Pretest y Postest del grupo control y grupo experimental

Nivel	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	.0%	0	.0%	0	.0%	0	.0%
Regular	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%	0	.0%
Bueno	0	.0%	0	.0%	0	.0%	49	100.0%
Total	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%	49	100.0%

Figura N° 4. Nivel de la dimensión Habilidades de asertividad en las etapas Pretest y Postest del grupo control y grupo experimental



En la Tabla 4 y Figura 4, se muestran los niveles de Habilidades de Asertividad en las fases de Pretest y Postest para los grupos control y experimental: deficiente (5 a 10), regular (11 a 30) y bueno (31 a 50). Ambos grupos comenzaron con participantes en nivel regular. En el grupo experimental, se observó una reducción en los estudiantes con nivel regular (de 100% a 0%) y un aumento total en el nivel bueno (de 0% a 100%). Este análisis descriptivo sugiere que el programa mejora las Habilidades de Asertividad.

4.2 Análisis inferencial: Contraste de hipótesis

4.2.1 Prueba de normalidad

Tabla N° 5. Prueba de normalidad de Habilidades Sociales y dimensiones

		Shapiro-Wilk		
Diferencia	Grupo	Estadístico	gl	p
Habilidades Sociales	Control	.746	49	.000
	Experimental	.929	49	.006
Habilidades de comunicación	Control	.805	49	.000
	Experimental	.897	49	.000
Habilidades de empatía	Control	.662	49	.000
	Experimental	.889	49	.000
Habilidades de asertividad	Control	.580	49	.000
	Experimental	.867	49	.000

Datos obtenidos con Shapiro Wilk

En la Tabla 5, se realizó un análisis de normalidad previo a las comparaciones de las diferencias en Habilidades Sociales y sus dimensiones en cada grupo. Se utilizó el estadístico de Shapiro-Wilk debido al tamaño de la muestra ($n = 49$). Los p-valores obtenidos para Habilidades Sociales y sus dimensiones fueron menores a .05 ($p < .05$), indicando que no siguen una distribución normal. Por ello, se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para las comparaciones.

Hipótesis general

H₁: El programa de role playing mejora significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

H₀: El programa de role playing no mejora significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

El nivel de significancia establecido fue $\alpha = 0.05$. La regla de decisión aplicada fue la siguiente: si el p-valor es mayor que α ($p\text{-valor} > 0.05$), no se rechaza la hipótesis nula (H₀); si el p-valor es menor que α ($p\text{-valor} < 0.05$), se rechaza la hipótesis nula (H₀). Para las comparaciones estadísticas, se empleó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla N° 6. Diferencias de muestras relacionadas de Habilidades Sociales Pretest y Posttest

Grupo			N	z	Sig. bilateral	p
Habilidades Sociales Posttest - Pretest	Control	Rangos negativos	9 ^a	-.653	.514	.743
		Rangos positivos	13 ^b			
		Empates	27 ^c			
	Experimental	Rangos negativos	0 ^a	-6.115	.000	.000
		Rangos positivos	49 ^b			
		Empates	0 ^c			

a. Habilidades Sociales Posttest < Habilidades Sociales Pretest

b. Habilidades Sociales Posttest > Habilidades Sociales Pretest

c. Habilidades Sociales Posttest = Habilidades Sociales Pretest

En la Tabla 6, se presentaron las diferencias de las puntuaciones de Habilidades Sociales en las fases Pretest y Posttest para los grupos control y experimental. En el grupo control, de 49 estudiantes, 13 obtuvieron puntajes superiores en el Posttest (Rangos positivos = 13). El p-valor obtenido ($p = .743$) fue mayor que el nivel de significancia de .05 ($p > .05$), indicando que no hubo una mejora significativa. En el grupo experimental, todos los estudiantes mostraron puntajes superiores en el Posttest (Rangos positivos = 49). El p-valor ($p = .000$) fue menor que .05 ($p < .05$), lo que llevó a rechazar la hipótesis nula (H_0), concluyendo que el programa de role playing mejoró significativamente las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

Hipótesis específica 1

H₁: El programa de role playing mejora significativamente la comunicación en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

H₀: El programa de role playing no mejora significativamente la comunicación en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

El nivel de significancia fijado fue $\alpha = 0.05$. La regla de decisión aplicada fue la siguiente: si el p-valor es mayor que α ($p\text{-valor} > 0.05$), no se rechaza la hipótesis nula (H₀); si el p-valor es menor que α ($p\text{-valor} < 0.05$), se rechaza la hipótesis nula (H₀). Para las comparaciones estadísticas, se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla N° 7. Diferencias de muestras relacionadas de la dimensión Habilidades de comunicación Pretest y Postest

Grupo			N	z	Sig. bilateral	p
Habilidades de comunicación Postest - Pretest	Control	Rangos negativos	10 ^a	-1.126	.260	.870
		Rangos positivos	9 ^b			
		Empates	30 ^c			
Habilidades de comunicación Postest - Pretest	Experimental	Rangos negativos	0 ^a	-6.170	.000	.000
		Rangos positivos	49 ^b			
		Empates	0 ^c			

a. Habilidades de comunicación Postest < Habilidades de comunicación Pretest

b. Habilidades de comunicación Postest > Habilidades de comunicación Pretest

c. Habilidades de comunicación Postest = Habilidades de comunicación Pretest

En la Tabla 7, se mostraron las diferencias de las puntuaciones de Habilidades de Comunicación en las fases Pretest y Postest para los grupos control y experimental. En el grupo control, de 49 estudiantes, 9 obtuvieron puntajes superiores en el Postest (Rangos positivos = 9). El p-valor obtenido ($p = .870$) fue mayor que el nivel de significancia de .05 ($p > .05$), indicando que no hubo una mejora significativa. En el grupo experimental, todos los estudiantes mostraron puntajes superiores en el Postest (Rangos positivos = 49). El p-valor ($p = .000$) fue menor que .05 ($p < .05$), lo que llevó a rechazar la hipótesis nula (H₀), concluyendo que el programa de role playing mejoró significativamente la comunicación en los estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023

Hipótesis específica 2

H₁: El programa de role playing mejora significativamente la empatía en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa MariscalOscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

H₀: El programa de role playing no mejora significativamente la empatía en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa MariscalOscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

El nivel de significancia fijado fue $\alpha = 0.05$. La regla de decisión aplicada fue la siguiente: si el p-valor es mayor que α (p-valor > 0.05), no se rechaza la hipótesis nula (H₀); si el p-valor es menor que α (p-valor < 0.05), se rechaza la hipótesis nula (H₀). Para las comparaciones estadísticas, se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla N° 8. Diferencias de muestras relacionadas de la dimensión Habilidadesde empatía Pretest y Postest

Grupo			N	z	Sig. bilateral	p
Habilidades de empatía Postest - Pretest	Control	Rangos negativos	9 ^a	-.802	.423	.212
		Rangos positivos	10 ^b			
		Empates	30 ^c			
Pretest	Experimental	Rangos negativos	0 ^a	-6.161	.000	.000
		Rangos positivos	49 ^b			
		Empates	0 ^c			

a. Habilidades de empatía Postest < Habilidades de empatía Pretest

b. Habilidades de empatía Postest > Habilidades de empatía Pretest

c. Habilidades de empatía Postest = Habilidades de empatía Pretest

En la Tabla 8, se presentaron las diferencias de las puntuaciones de Habilidades de Empatía en las fases Pretest y Postest para los grupos control y experimental. En el grupo control, de 49 estudiantes, 10 obtuvieron puntajes superiores en el Postest (Rangos positivos = 10). El p-valor obtenido ($p = .212$) fue mayor que el nivel de significancia de .05 ($p > .05$), indicando que no hubo una mejora significativa. En el grupo experimental, todos los estudiantes mostraron puntajes superiores en el Postest (Rangos positivos = 49). El p-

valor ($p = .000$) fue menor que $.05$ ($p < .05$), lo que llevó a rechazar la hipótesis nula (H_0), concluyendo que el programa de role playing mejoró significativamente la empatía en los estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

Hipótesis específica 3

H_1 : El programa de role playing mejora significativamente la asertividad en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

H_0 : El programa de role playing no mejora significativamente la asertividad en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

El nivel de significancia fijado fue $\alpha = 0.05$. La regla de decisión aplicada fue la siguiente: si el p-valor es mayor que α ($p\text{-valor} > 0.05$), no se rechaza la hipótesis nula (H_0); si el p-valor es menor que α ($p\text{-valor} < 0.05$), se rechaza la hipótesis nula (H_0). Para las comparaciones estadísticas, se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla N° 9. Diferencias de muestras relacionadas de la dimensión Habilidades de asertividad Pretest y Postest

Grupo		N	z	Sig. bilateral	p
Habilidades de asertividad Postest - Pretest	Control	Rangos negativos	4 ^a	-1.232	.109
		Rangos positivos	7 ^b		
		Empates	38 ^c		
	Experimental	Rangos negativos	0 ^a	-6.188	.000
		Rangos positivos	49 ^b		
		Empates	0 ^c		

a. Habilidades de asertividad Postest < Habilidades de asertividad Pretest

b. Habilidades de asertividad Postest > Habilidades de asertividad Pretest

c. Habilidades de asertividad Postest = Habilidades de asertividad Pretest

En la Tabla 9, se presentaron las diferencias de las puntuaciones de Habilidades de Asertividad en las fases Pretest y Posttest para los grupos control y experimental. En el grupo control, de 49 estudiantes, 7 obtuvieron puntajes superiores en el Posttest (Rangos positivos = 7). El p-valor obtenido ($p = .109$) fue mayor que el nivel de significancia de $.05$ ($p > .05$), indicando que no hubo una mejora significativa. En el grupo experimental, todos los estudiantes mostraron puntajes superiores en el Posttest (Rangos positivos = 49). El p-valor ($p = .000$) fue menor que $.05$ ($p < .05$), lo que llevó a rechazar la hipótesis nula (H_0), concluyendo que el programa de role playing mejoró significativamente la asertividad en los estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Este estudio tuvo como finalidad evaluar el efecto del programa educativo de role playing en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos, durante el año 2023. Los resultados muestran que el programa tuvo un impacto considerable en las habilidades sociales de los estudiantes, mejorando aspectos como la empatía, la comunicación y la asertividad en los alumnos de cuarto grado. Estos hallazgos indican que el role playing es una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades sociales en el ámbito educativo.

Comparando estos hallazgos con estudios anteriores, se encontraron coincidencias y diferencias importantes. En Costa Rica, la intervención arrojó resultados modestos, pero con diferencias significativas en comportamientos específicos, como la adopción de estrategias pacíficas en lugar de respuestas agresivas (Carnicero, Garrote, y Lopez, 2023). Aunque los resultados generales fueron menos impresionantes, ambos estudios destacan la importancia de programas educativos en modificar comportamientos sociales.

En otro estudio, Chinchay (2022) también encontró que el programa de juego de roles tuvo un efecto positivo ($p < 0.05$) en las habilidades sociales, promoviendo mejoras en la asertividad, la comunicación, la autoestima y la toma de decisiones. Estos hallazgos son congruentes con los resultados obtenidos, reafirmando que el juego de roles es una técnica adecuada para desarrollar habilidades sociales en contextos educativos. Asimismo, Grados et al. (2024) concluyeron que las habilidades sociales se evidencian en distintas situaciones cotidianas y pueden ser influenciadas tanto de manera positiva como negativa, subrayando la necesidad de intervenciones como el role playing para fomentar respuestas sociales positivas y constructivas.

Por último, Vera (2023) demostró en su estudio que un programa relacionado con dramas mejoró significativamente las habilidades sociales en niños, con variaciones notables entre el grupo de control y de experimento en las fases

de pretest y postest. Entonces se confirmó la efectividad de intervenciones basadas en actuación de roles como la dramatización y el role playing para mejorar las habilidades sociales en niños y adolescentes.

Para contextualizar y entender estos resultados, es útil analizar los hallazgos a la luz de las siguientes teorías consideradas en el estudio de habilidades sociales: La teoría CASEL, que destaca la integración del aprendizaje emocional y social en el currículo educativo encuentra apoyo en los resultados porque el programa de role-playing implementado se alinea con los principios de SEL, enfocándose en enseñar a los estudiantes a manejar sus emociones, establecer relaciones positivas y tomar decisiones responsables. Las mejoras observadas en todas las dimensiones de las habilidades sociales corroboran que las prácticas educativas estructuradas y experienciales, como el role-playing, son adecuadas para desarrollar competencias. La transición de los participantes del nivel regular al nivel bueno en habilidades sociales, empatía, comunicación y asertividad sugiere que el programa proporcionó un entorno seguro y estructurado para practicar y fortalecer estas habilidades, tal como propone la teoría SEL.

Según Gresham y Elliott (1990), las habilidades sociales se componen de competencias esenciales para la interacción efectiva, incluyendo empatía, asertividad, comunicación efectiva y resolución de conflictos. Los resultados obtenidos respaldan esta teoría, evidenciando mejoras significativas en estas competencias dentro del grupo experimental. La disminución del porcentaje de estudiantes en nivel regular y el aumento en el nivel bueno para cada dimensión específica enfatizan la efectividad del programa en el desarrollo de estas competencias. Además, la utilización de role-playing como técnica educativa proporciona a los estudiantes oportunidades prácticas para ensayar y perfeccionar sus habilidades, alineándose estrechamente con la teoría de la competencia social.

La teoría de la mente subraya la importancia de comprender los estados mentales de los demás (Wellman & Liu, 2004), también encuentra respaldo en los resultados del estudio. La significativa mejora en las habilidades de

empatía sugiere que el programa de role-playing ayudó a los estudiantes a desarrollar una mayor conciencia y comprensión de las emociones, pensamientos y deseos ajenos. Esta comprensión es fundamental para la predicción y la respuesta adecuada a las acciones de los demás, una habilidad fundamental para interacciones sociales exitosas. El aumento en la capacidad empática de los estudiantes se atribuye a las actividades estructuradas e interactivas del programa, que fomentan la práctica de ponerse en el lugar del otro y considerar diferentes perspectivas.

El estudio contribuye significativamente a la educación y al conocimiento científico al demostrar que los programas de role-playing es una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado. Los resultados respaldan las teorías existentes sobre habilidades sociales, como la Teoría del Aprendizaje Social y Emocional (SEL), la Teoría de la Competencia Social y la Teoría de la Mente, proporcionando evidencia empírica de sus aplicaciones prácticas en entornos educativos. Al mostrar mejoras significativas en competencias esenciales como la empatía, la comunicación y la asertividad, este estudio no solo valida las prácticas pedagógicas basadas en el aprendizaje activo y experiencial, sino que también ofrece un modelo replicable para otras instituciones educativas. Esto enriquece el campo de la educación al ofrecer estrategias efectivas y basadas en la evidencia para mejorar las competencias socioemocionales, que son cruciales para el éxito académico y personal de los estudiantes.

La limitación más importante del estudio radica en que se estudió en una sola institución educativa, el cual puede afectar la generalización de los resultados a una población más amplia. Para mejorar esta limitación, futuros estudios podrían expandir significativamente el tamaño de la muestra, incluyendo múltiples instituciones educativas de diversas regiones y contextos socioeconómicos. También sería beneficioso realizar estudios longitudinales que puedan observar los efectos a largo plazo de los programas de role-playing en las habilidades sociales.

CAPÍTULO VI: PROPUESTA

Se propone lo siguiente:

Programa de capacitación sobre habilidades sociales para estudiantes de secundaria

Título: "Desarrollando habilidades sociales para el éxito personal y académico en secundaria"

Justificación

El desarrollo de habilidades sociales resulta importante para el éxito tanto personal como académico de los estudiantes de secundaria. Durante esta etapa, los adolescentes enfrentan numerosos desafíos relacionados con la interacción social, la gestión de emociones y la resolución de conflictos. La falta de habilidades sociales adecuadas puede llevar a problemas como la baja autoestima, el acoso escolar, la incomunicación y el bajo rendimiento académico. Este programa de capacitación busca abordar estas necesidades mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en las teorías del Aprendizaje Social y Emocional (SEL), la Competencia Social y la Teoría de la Mente. Al proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para desarrollar sus competencias socioemocionales, se promueve un ambiente escolar más positivo y saludable, que favorece el bienestar integral y el rendimiento académico de los jóvenes.

Objetivo principal

Formar a los estudiantes de secundaria en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales, tales como la empatía, la comunicación efectiva, la asertividad y la gestión emocional, para mejorar su interacción social y su desempeño académico.

Temas propuestos

1. Introducción a las habilidades sociales

- Definición e importancia
- Impacto en la vida personal y académica

2. Empatía

- Comprensión y reconocimiento de las emociones ajenas

- Estrategias para desarrollar la empatía

3. Comunicación efectiva

- Técnicas de escucha activa
- Comunicación verbal y no verbal

4. Asertividad

- Diferencias entre asertividad, pasividad y agresividad
- Técnicas para expresar opiniones y sentimientos de manera respetuosa y firme

5. Gestión de emociones

- Identificación y manejo de emociones propias
- Estrategias para el autocontrol y la autorregulación

6. Resolución de conflictos

- Técnicas de negociación y mediación
- Estrategias para la solución pacífica de conflictos

Tiempo

El programa tiene un total de 36 horas, en 12 sesiones de 3 horas, a realizar semanalmente. Esto permitirá a los estudiantes asimilar y practicar las habilidades aprendidas de manera progresiva.

Estrategias metodológicas

1.Role-Playing y simulaciones:

Utilización de escenarios simulados para practicar y perfeccionar habilidades sociales en situaciones controladas.

Fomento de la participación y la reflexión sobre las experiencias vividas durante las simulaciones.

2.Dinámicas de Grupo:

Ejercicios cooperativos y actividades en grupo que promuevan la interacción y el trabajo en equipo.

Facilitación de discusiones abiertas para compartir y analizar experiencias personales y grupales.

3. Talleres Interactivos:

Talleres prácticos donde los estudiantes puedan aprender y aplicar conceptos teóricos de manera interactiva.

Uso de materiales audiovisuales y herramientas digitales para enriquecer el aprendizaje.

Evaluación y Retroalimentación:

- Aplicación de cuestionarios pre y post capacitación para medir el desarrollo de las habilidades sociales.
- Proporcionar retroalimentación constructiva individual y grupal para potenciar el aprendizaje continuo.

CAPÍTULO VII: CONCLUSIONES

En armonía con los objetivos de la investigación:

Objetivo general:

El programa de role-playing tiene un efecto positivo y significativo en el mejoramiento de las habilidades sociales de los estudiantes porque los resultados obtenidos muestran que, el grupo de experimento y control comenzaron con una línea base de estudiantes en nivel regular, el grupo experimental evidenció una notable mejora al terminar la aplicación porque el porcentaje de estudiantes en nivel regular disminuyó del 100% al 0%, mientras que el porcentaje en nivel bueno aumentó del 0% al 100%.

Objetivo específico 1:

La eficacia del programa de role-playing en mejorar la comunicación en estudiantes de cuarto grado se evidencia en el grupo experimental, donde se observó un cambio del 100% al 0% en estudiantes con nivel regular y del 0% al 100% en estudiantes con nivel bueno, demostrando su significativo impacto en las habilidades comunicativas.

Objetivo específico 2:

La eficacia del programa educativo de role-playing en la mejora de la empatía en estudiantes de cuarto grado de secundaria se evidenció en el grupo experimental, donde se observó una reducción del porcentaje de estudiantes con nivel regular del 100% al 0%, y un aumento del porcentaje de estudiantes con nivel bueno del 0% al 100%. Estos resultados resaltan la contribución significativa del programa al desarrollo de las habilidades de empatía.

Objetivo específico 3:

La eficacia del programa educativo de role-playing en la mejora de la asertividad en estudiantes de cuarto grado de secundaria se demostró en el grupo experimental, donde el porcentaje de estudiantes con nivel regular disminuyó del 100% al 0% y el porcentaje de estudiantes con nivel bueno aumentó del 0% al 100%. Estos resultados indican que el programa contribuye significativamente a la mejora de las habilidades de asertividad.

CAPÍTULO VIII: RECOMENDACIONES

En coherencia con los resultados del estudio se recomienda:

1. Para la institución educativa:

Implementar programas continuos de role-playing e integrarlos de manera sistemática en el plan de estudios de la institución para asegurar un beneficio a largo plazo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Crear mecanismos de seguimiento y evaluación periódica para medir el impacto a lo largo del tiempo.

2. Para los padres de familia o tutores:

Motivar a los padres para que apoyen la enseñanza y el fortalecimiento de habilidades de comunicación, empatía y asertividad en casa. Promover la importancia de la escucha activa, la resolución pacífica de conflictos y el entendimiento emocional para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes fuera del entorno escolar.

3. Para los docentes:

Capacitar a los docentes en la implementación de actividades de role-playing para reforzar las habilidades sociales de los estudiantes. Proporcionar herramientas y recursos didácticos que faciliten la integración de estrategias de role-playing en la enseñanza diaria, fomentando un aprendizaje experiencial y práctico.

4. Para la mejora de la investigación:

Realizar estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto a largo plazo del programa de role-playing en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes. Incluir múltiples instituciones educativas y grupos de edad para obtener una visión más amplia y generalizable de los efectos de este tipo de programas en diferentes contextos educativos.

CAPÍTULO IX: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Babbie, E. R. (2021). *The practice of social research* (16th ed.). Cengage Learning.
- Barria, M. (2016). *Inclusión educativa del alumnado en situación de discapacidad en la educación superior: una revisión sistemática*. Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria, 28(2), 133-156.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.
- Caballo, V. (2006). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Ciudad de España. España: siglo XXI.
- Caballo, V. (2005). *Evaluación de las habilidades sociales*. Madrid: Editorial. Pirámide.
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2020). *What is SEL?* Retrieved from <https://casel.org/what-is-sel/>
- Creswell, JW (2018). *Investigación cualitativa y diseño de investigación: elegir entre cinco enfoques* (5ª ed.). Publicaciones de salvia.
- Cozby, PC (2018). *Métodos de investigación del comportamiento*. Aprendizaje Cengage.
- Carnicero, J., Garrote, I. y López, J. (2023), *Intervención sobre habilidades sociales mediante un juego de rol: un estudio de diseño mixto con jóvenes con discapacidad intelectual*, *Actualidades en Psicología*, 37 (135), julio-diciembre, 2023, 95-110 // DOI: 10.15517/ap.v37i135.50463, ISSN 2215-3535
- Contreras, L. M. y Contreras, C. A. (2015). *Asertividad en funcionarios de la administración pública del municipio de Cúcuta*. Encuentros, 13(2), 3-18.
- Chinchay, R. (2022). *Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una institución educativa*, Sapillica - Ayabaca 2023, Universidad César Vallejo.
- Corrales, A., Quijano, N. K. y Góngora, E. A. (2017). *Empatía, comunicación asertiva y seguimiento de normas*. Un programa de intervención para prevenir la violencia escolar. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 10(1), 9-24.
- Economipedia. (2020). *Habilidades sociales - Qué es, definición y concepto* - Economipedia. Recuperado el 14 de julio de 2023, de <https://economipedia.com/definiciones/habilidades-sociales.html>
- Fernández, M. (2007). *Habilidades Sociales en el Contexto Educativo*. Tesis para optar el grado de Magíster en Educación. Universidad del Bío-Bío. Chile.
- García, M. y Gómez, J. (2019). *El Role Play, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, para desarrollar la habilidad de hablar en inglés*. Recuperado el 14 de julio de 2023, de <http://relace.org/el-role-play-como-estrategia-de-ensenanza-aprendizaje-para-desarrollar-la-habilidad-de-hablar-en-ingles/>
- Garaigordobil, M. (2011). *Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia*. Revista Latinoamericana de Psicología, 43(2), 209-224.
- Grados, et.al. (2024), *Programa soy valioso para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria del colegio Carlos Wiese Chao 2023*, Universidad Cesar Vallejo.

- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (1990). *Social Skills Rating System*. American Guidance Service.
- Hidalgo, C. (2004). *Las habilidades sociales en la escuela*. España: Editorial Parafino.
- Hurtado de Barrera, J. y Tovar Caro, E. (2017). *Metodología de la investigación: diseño y ejecución del proyecto*. Limusa.
- Hurtado de Barrera, J. (2021). *Metodología de la investigación*. Pearson
- Innova acción. (2020). *La escucha activa es una habilidad* | Innova acción - Bluered. Recuperado el 14 de julio de 2023, de <https://innovayaccion.com/blog/escucha-activa/>
- Martínez Miguélez, M. (2006). *La investigación cualitativa etnográfica en educación: manual teórico-práctico*. México: Trillas.
- Muñoz, C., Crespi, P. y Angrehs R. (2011). *Programa de desarrollo de habilidades sociales*. Santiago: Universitaria.
- Pérez Porto, J., Merino, M. (30 de julio de 2013). *Programa educativo - Qué es, definición, ramas y ejemplos*. Definiciones. Última actualización el 5 de julio de 2021. Recuperado el 14 de julio de 2023 de <https://definicion.de/programa-educativo/>
- Pérez Martínez, V. M. y García Galera, M. C. (2015). *Teoría de la comunicación: una propuesta*. Madrid: Editorial Universitas.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Raffo, L. & Zapata I. (2000). *Mejorando las habilidades sociales*. Lima: Colegio de Psicólogos del Perú CDR.
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: ACDE Ediciones.
- Toro, J. I. (2013). *Empatía: una aproximación desde la neurociencia social*. *Revista Colombiana de Psicología*, 22(2), 367-379.
- Uría, María Esther. (2001). *Estrategias didácticas-organizativas para mejorar los centros educativos*. Madrid. Editorial Narcea, S.A. de Ediciones.
- Valencia, A. (2010). *Influencia de las actividades teatrales en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la escuela Mundo Arte*, 123.
- Varela, M. T., Salazar, I. C., Lema, L., Tamayo, J. A., Duarte, C., & Equipo CEVJU-R Colombia. (2010). *Evaluación de las conductas de salud en jóvenes universitarios*. *Revista de Salud Pública*, 12(4), 599-611.
- Vera, L. (2023). *Programa uso de la dramatización en habilidades sociales en niños de 5 años, de una Institución educativa inicial, Cajamarca-2023*. Universidad Cesar Vallejo.
- Wellman, H. M., & Liu, D. (2004). *Scaling of theory-of-mind tasks*. *Child Development*, 75(2), 523-541. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00691.x>

ANEXOS

Anexo N° 1. Matriz de consistencia

Título de la investigación	Problema de investigación	Objetivos de la investigación	Hipótesis	Tipo y diseño de investigación	Población de estudio y muestra	Técnicas e instrumentos
<p>Programa educativo de role playing para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p>	<p>Problema general ¿Cuál es el efecto del programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en Estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides Iquitos 2023?</p> <p>Problemas específicos a. ¿Cuál es la eficacia del programa educativo de role playing en el mejoramiento de la comunicación en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023? b. ¿Cuál es la eficacia del programa educativo de role playing en el</p>	<p>Objetivo general: Evaluar el efecto del programa educativo de role playing en la mejora de las habilidades sociales en Estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p> <p>Objetivos específicos: a. Determinar la eficacia del Programa Educativo de role playing en la mejora de la comunicación en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p>	<p>General: El programa de role playing mejora significativamente las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p> <p>Específicas: a. El programa de role playing mejora significativamente la comunicación en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p>	<p>Tipo: Evaluativa Diseño: De campo, longitudinal, univariable y cuasi experimental.</p> <p>GE: 01 X 02 GC: 03 04</p> <p>Dónde: GE: Grupo experimental X: Experimento 01 y 03 observaciones al grupo experimental y de control antes del experimento (Pre-Test) 02 y 04 observaciones al grupo experimental y de control después del</p>	<p>Unidad de estudio Estudiante</p> <p>Población de estudio N=454</p> <p>Muestra n=49, No probabilístico por conveniencia</p> <p>Procesamiento de datos Se procesará con el programa SPSS versión 27 y Excel.</p>	<p>Técnicas: Se utilizará la encuesta</p> <p>Instrumentos: Test</p>

Título de la investigación	Problema de investigación	Objetivos de la investigación	Hipótesis	Tipo y diseño de investigación	Población de estudio y muestra	Técnicas e instrumentos
	<p>mejoramiento de la empatía en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023?</p> <p>c. ¿Cuál es la eficacia del programa educativo de role playing en el mejoramiento de la asertividad en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023?</p>	<p>b. Determinar la eficacia de la aplicación del programa educativo de role playing en la mejora de la empatía en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p> <p>c. Determinar la eficacia de la aplicación del programa educativo de role playing en la mejora de la asertividad en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p>	<p>b. El programa de role playing mejora significativamente la empatía en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p> <p>c. El programa de role playing mejora significativamente la asertividad en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.</p>	<p>experimento (Post Test)</p>		

Anexo N° 2. Tabla de operacionalización de la variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Fuente
Habilidades sociales	Las habilidades sociales son el conjunto de conductas, pensamientos y emociones que facilitan la comunicación, las relaciones y el respeto entre las personas, incluyen aspectos como la comunicación , la empatía y la asertividad , que les permiten interactuar de manera efectiva y apropiada con otras personas en distintos contextos sociales. Estas habilidades son fundamentales para establecer relaciones positivas, comunicarse de manera clara y respetuosa,	Es el grado o nivel de desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes luego de la aplicación del programa educativo role playing mediante actividades enseñadas y fomentadas a través de técnicas educativas, ejercicios de rol, práctica de situaciones sociales y modelos de comportamiento positivo además del apoyo de los educadores, el cual es importante no solo para su bienestar personal, sino también para su éxito académico y su futura participación en la sociedad. Se mide	Empatía Capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona y comprender sus sentimientos, necesidades y motivaciones	Ayudo a personas en distintas ocasiones	1	Test Buena: (91-150) Regular: (61-90) Deficiente: (30-60)	Estudiantes de cuarto de secundaria
				Me río con otras personas cuando es oportuno	2		
				Cuando tengo un problema con alguien me pongo en su lugar y trato de solucionarlo.	3		
				Respondo correctamente cuando las personas se dirigen a mí de modo amable y educado.	4		
				Hago alabanzas y digo cosas positivas a otras personas.	5		
				Respondo correctamente cuando me piden que juegue o realice alguna actividad.	6		
				Ante un problema con alguien, elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas.	7		
				Cuando me relaciono con personas soy cortés y educado.	8		
				Pido favores a otras personas cuando necesito algo.	9		
				Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría.)	10		

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Fuente
	resolver conflictos de manera constructiva y adaptarse a diferentes situaciones sociales.	con las categorías: Buena, regular y deficiente.	Asertividad Capacidad de expresar los propios derechos, opiniones y deseos de forma directa, honesta y respetuosa, sin agredir ni someterse a los demás.	Cuando tengo un problema con alguien, pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionarlo.	11		
				Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso...)	12		
				Respondo adecuadamente cuando otras personas quieren entrar en nuestra conversación.	13		
				Respondo adecuadamente cuando quieren iniciar una conversación conmigo.	14		
				Cuando quiero solucionar un problema que tengo con alguien trato de elegir la mejor solución.	15		
				Respondo adecuadamente cuando otras personas defienden sus derechos.	16		
				Expreso desacuerdo con otras personas cuando es oportuno	17		
				Cuando tengo un problema, trato de buscar las causas que lo motivaron.	18		
				Ante un problema, busco muchas soluciones	19		
				Cuando tengo un problema, pienso en las consecuencias de lo que pueden hacer los demás para solucionarlo.	20		

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Fuente
			Comunicación Es la capacidad de transmitir y recibir información de forma clara, precisa y adecuada al contexto.	Inicio juegos y otras actividades con otros chicos y chicas.	21		
				Presento a otras personas que no se conocen entre sí	22		
				Expreso y defiendo adecuadamente mis opiniones	23		
				Cuando tengo una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago de modo correcto.	24		
				Cuando hablo con otra persona, escucho lo que me dice, respondo a lo que me pregunta y digo lo que pienso y siento.	25		
				Me uno a la conversación que tienen otros chicos y chicas.	26		
				Me presento ante otras personas cuando es necesario.	27		
				Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.	28		
				Inicio y termino conversaciones.	29		
				Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación.	30		

Anexo N° 3. Instrumentos de recolección de datos

Test- de habilidades Sociales

Adaptado de (A. Goldstein & col.)

Nombres:

Fecha:

Grado:

A continuación, te presentamos una tabla con diferentes aspectos de las “Habilidades Sociales Básicas”. A través de ella podrás determinar el grado de desarrollo de tu “Competencia Social” (conjunto de Habilidades Sociales necesarias para desenvolverte eficazmente en el contexto social). Por favor, lee cuidadosamente cada frase y marca con una “x” el número que mejor describa tu forma de actuar teniendo en cuenta las siguientes calificaciones:

Nunca. 2. Casi Nunca 3. Bastantes Veces. 4 Casi Siempre. 5.Siempre.

ÍTEMS	VALORACIÓN				
	HABILIDADES DE EMPATÍA				
1. Ayudo a personas en distintas ocasiones	1	2	3	4	5
2. Me río con otras personas cuando es oportuno	1	2	3	4	5
3. Cuando tengo un problema con alguien me pongo en su lugar y trato de solucionarlo.	1	2	3	4	5
4. Respondo correctamente cuando las personas mayores se dirigen a mí de modo amable y educado.	1	2	3	4	5
5. Hago alabanzas y digo cosas positivas a otras personas.	1	2	3	4	5
6. Respondo correctamente cuando me piden que juegue o realice alguna actividad.	1	2	3	4	5
7. Ante un problema con alguien, elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas.	1	2	3	4	5
8. Cuando me relaciono con personas soy cortés y educado.	1	2	3	4	5
9. Pido favores a otras personas cuando necesito algo.	1	2	3	4	5
10. Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría.)	1	2	3	4	5
HABILIDADES DE ASERTIVIDAD					
11. Cuando tengo un problema con alguien, pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionarlo.	1	2	3	4	5

12. Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso...)	1	2	3	4	5
13. Respondo adecuadamente cuando otras personas quieren entrar en nuestra conversación.	1	2	3	4	5
14. Respondo adecuadamente cuando quieren iniciar una conversación conmigo.	1	2	3	4	5
15. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con alguien trato de elegir la mejor solución.	1	2	3	4	5
16. Respondo adecuadamente cuando otras personas defienden sus derechos.	1	2	3	4	5
17. Expreso desacuerdo con otras personas cuando es oportuno	1	2	3	4	5
18. Cuando tengo un problema, trato de buscar las causas que lo motivaron.	1	2	3	4	5
19. Ante un problema, busco muchas soluciones	1	2	3	4	5
20. Cuando tengo un problema, pienso en las consecuencias de lo que pueden hacer los demás para solucionarlo.	1	2	3	4	5
HABILIDADES DE COMUNICACIÓN					
21. Inicio juegos y otras actividades con otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
22. Presento a otras personas que no se conocen entre sí	1	2	3	4	5
23. Expreso y defiendo adecuadamente mis opiniones	1	2	3	4	5
24. Cuando tengo una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago de modo correcto.	1	2	3	4	5
25. Cuando hablo con otra persona, escucho lo que me dice, respondo a lo que me pregunta y digo lo que pienso y siento.	1	2	3	4	5
26. Me uno a la conversación que tienen otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
27. Me presento ante otras personas cuando es necesario.	1	2	3	4	5
28. Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.	1	2	3	4	5
29. Inicio y termino conversaciones.	1	2	3	4	5
30. Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación.	1	2	3	4	5

Siendo agrupados de la siguiente manera:

GRUPO I. HABILIDADES DE EMPATÍA
1. Ayudo a personas en distintas ocasiones
2. Me río con otras personas cuando es oportuno
3. Cuando tengo un problema con alguien me pongo en su lugar y trato de solucionarlo.
4. Respondo correctamente cuando las personas se dirigen a mí de modo amable y educado.
5. Hago alabanzas y digo cosas positivas a otras personas.
6. Respondo correctamente cuando me piden que juegue o realice alguna actividad.
7. Ante un problema con alguien, elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas.
8. Cuando me relaciono con personas soy cortés y educado.
9. Pido favores a otras personas cuando necesito algo.
10. Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría.)
GRUPO II. HABILIDADES DE ASERTIVIDAD
11. Cuando tengo un problema con alguien, pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionarlo.
12. Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso...)
13. Respondo adecuadamente cuando otras personas quieren entrar en nuestra conversación.
14. Respondo adecuadamente cuando otras personas quieren iniciar una conversación conmigo.
15. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con alguien trato de elegir la mejor solución.
16. Respondo adecuadamente cuando otras personas defienden sus derechos.
17. Expreso desacuerdo con otras personas cuando es oportuno
18. Cuando tengo un problema, trato de buscar las causas que lo motivaron.
19. Ante un problema con alguien, busco muchas soluciones
20. Cuando tengo un problema con alguien, pienso en las consecuencias de lo que pueden hacer los demás para solucionarlo.
GRUPO III. HABILIDADES DE COMUNICACIÓN
21. Inicio juegos y otras actividades con otros chicos y chicas.
22. Presento a otras personas que no se conocen entre sí
23. Expreso y defiendo adecuadamente mis opiniones
24. Cuando tengo una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago de modo correcto.
25. Cuando hablo con otra persona, escucho lo que me dice, respondo a lo que me pregunta y digo lo que pienso y siento.

26. Me uno a la conversación que tienen otros chicos y chicas.
27. Me presento ante otras personas cuando es necesario.
28. Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.
29. Inicio y termino conversaciones.
30. Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación.

TABLA DE RESULTADOS

Puntuación Directa Obtenida (PDO) x 100

Puntuación Directa Máxima (PDM)

ESCALA DEL TEST DE HABILIDADES SOCIALES GENERALES

DEL TEST DE HABILIDADES SOCIALES POR ÁREA

1. Informe de Validez – Confiabilidad

	GRUPO I (del 1 - 10)	GRUPO II (del 11 -20)	GRUPO III (del 21 -30)
PDO			
PDM	50	50	50
PDP (%)			

CATEGORÍA	RANGO
HABILIDADES SOCIALES BUENAS	91-150
HABILIDADES SOCIALES REGULARES	61-90
HABILIDADES SOCIALES DEFICIENTES	30-60

CATEGORÍA	RANGO
HABILIDADES SOCIALES BUENAS	31-50
HABILIDADES SOCIALES REGULARES	11-30
HABILIDADES SOCIALES DEFICIENTES	5-10

Anexo N° 4: Informe estadístico de validez y confiabilidad

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de jueces o método Delphi. Los jueces fueron: Dr. Guzmán Cornejo Edgard, Dra. Martha Isabel Vásquez Mesía y Mgr. Orejuela Arellano Luis Alberto. Los resultados de la revisión se muestran en la tabla de criterios para determinar la validez de un instrumento de recolección de datos, para este caso el mismo que debe alcanzar como mínimo 0.75 en el coeficiente de correlación calculado:

Criterios de evaluación para determinar la validez de contenido del instrumento de recolección de datos a través del juicio de expertos

N°	EXPERTO	INSTRUMENTO				
		PRUEBA DE ENTRADA				
		N° de Ítems	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
1	Guzmán Cornejo Edgard	30	X			
2	Vásquez Mesía Martha Isabel	30	X			
3	Orejuela Arellano LuisAlberto	30	X			
VALIDEZ DE LA PRUEBA DE ENTRADA = EXCELENTE						

De acuerdo a los instrumentos revisados por los jueces se obtuvo una validez con calificación de EXCELENTE; encontrándose dentro del parámetro del intervalo establecido; considerándose como Validez Elevada.

CONFIABILIDAD DE LA PRUEBA DE ENTRADA

La confiabilidad para la prueba de salida, se llevó a cabo mediante la fórmula de Alfa de Cronbach, recomendada para medir la consistencia interna de una escala, si su valor está por debajo de 0,8 el instrumento que se está evaluando presenta una variabilidad heterogénea en sus ítems, luego de una prueba piloto; los resultados obtenidos se muestran a continuación.

ESTADÍSTICOS DE CONFIABILIDAD PARA LA PRUEBA DE SALIDA

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0,906	30

La confiabilidad del Test, Alfa de Cronbach es 0,906 (**ó 90.6%**) que es considerado confiable para su aplicación. A continuación, se presentan cuadros indicando el valor global de Alfa de Cronbach, el valor de Alfa de Cronbach de cada ítem (30) y el valor de Alfa de Cronbach por dimensiones:

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD GLOBAL

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	Nº de elementos
,903	,906	30

ESTADÍSTICAS DE TOTAL DE ELEMENTO

	Alfa de Cronbach si elemento se ha suprimido
Ayudo a personas en distintas ocasiones	,899
Me río con otras personas cuando es oportuno	,897
Cuando tengo un problema con alguien me pongo en su lugar y trato de solucionarlo.	,902
Respondo correctamente cuando las personas mayores se dirigen a mí de modo amable y educado.	,899
Hago alabanzas y digo cosas positivas a otras personas.	,905
Respondo correctamente cuando me piden que juegue o realice alguna actividad.	,897
Ante un problema con alguien, elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas.	,900
Cuando me relaciono con personas soy cortés y educado.	,900
Pido favores a otras personas cuando necesito algo.	,899
Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría.)	,901
Cuando tengo un problema con alguien, pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionarlo.	,901
Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso...)	,903
Respondo adecuadamente cuando otras personas quieren entrar en nuestra conversación.	,902
Respondo adecuadamente cuando otras personas quieren iniciar una conversación conmigo.	,901
Cuando quiero solucionar un problema que tengo con alguien trato de elegir la mejor solución.	,905
Respondo adecuadamente cuando otras personas defienden sus derechos.	,900
Expreso desacuerdo con otras personas cuando es oportuno	,894
Cuando tengo un problema con alguien, trato de buscar las causas que lo motivaron.	,903
Ante un problema con alguien, busco muchas soluciones	,896

Cuando tengo un problema con mis compañeros, pienso en las consecuencias de lo que pueden hacer los demás para solucionarlo.	,903
Inicio juegos y otras actividades con mis compañeros.	,899
Presento a otras personas que no se conocen entre sí	,901
Expreso y defiendo adecuadamente mis opiniones	,894
Cuando tengo una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago de modo correcto.	,903
Cuando hablo con otra persona, escucho lo que me dice, respondo a lo que me pregunta y digo lo que pienso y siento.	,898
Me uno a la conversación que tienen otras personas.	,899
Me presento ante otras personas cuando es necesario.	,893
Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.	,898
Inicio y termino conversaciones.	,902
Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación.	,901

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD DE LA DIMENSIÓN EMPATÍA

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,839	,842	10

ESTADÍSTICAS DE TOTAL DE ELEMENTO- DIMENSIÓN EMPATÍA

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ayudo a personas en distintas ocasiones	,835
Me río con otras personas cuando es oportuno	,820
Cuando tengo un problema con alguien me pongo en su lugar ytrato de solucionarlo.	,834
Respondo correctamente cuando las personas mayores se dirigen a mí de modo amable y educado.	,825
Hago alabanzas y digo cosas positivas a otras personas.	,844
Respondo correctamente cuando me piden que juegue o realice alguna actividad.	,795
Ante un problema con alguien, elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas.	,823
Cuando me relaciono con personas soy cortés y educado.	,817
Pido favores a otras personas cuando necesito algo.	,827
Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría.)	,817

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD DE LA DIMENSIÓN ASERTIVIDAD

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada enelementos estandarizados	N de elementos
,865	,864	10

ESTADÍSTICAS DE TOTAL DE ELEMENTO- DIMENSIÓN ASERTIVIDAD

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Cuando tengo un problema con alguien, pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionarlo.	,857
Expreso adecuadamente a los demás mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso...)	,867
Respondo adecuadamente cuando otras personas quieren entrar en nuestra conversación.	,852
Respondo adecuadamente cuando otras personas quieren iniciar una conversación conmigo.	,851
Cuando quiero solucionar un problema que tengo con alguien trato de elegir la mejor solución.	,850
Respondo adecuadamente cuando otras personas defienden sus derechos.	,847
Expreso desacuerdo con otras personas cuando es oportuno	,843
Cuando tengo un problema con alguien, trato de buscar las causas que lo motivaron.	,861
Ante un problema con alguien, busco muchas soluciones	,836
Cuando tengo un problema con mis compañeros, pienso en las consecuencias de lo que pueden hacer los demás para solucionarlo.	,853

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD DE LA DIMENSIÓN COMUNICACIÓN

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,831	,831	10

**ESTADÍSTICAS DE TOTAL DE ELEMENTO- DIMENSIÓN
COMUNICACIÓN**

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Inicio juegos y otras actividades con mis compañeros.	,806
Presento a otras personas que no se conocen entre sí	,816
Expreso y defiendo adecuadamente mis opiniones	,800
Cuando tengo una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago de modo correcto.	,838
Cuando hablo con otra persona, escucho lo que me dice, respondo a lo que me pregunta y digo lo que pienso y siento.	,816
Me uno a la conversación que tienen otras personas.	,832
Me presento ante otras personas cuando es necesario.	,793
Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.	,799
Inicio y término conversaciones.	,824
Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación.	,825

Ficha de evaluación de Juez



UNAP

CARTA DE PRESENTACIÓN

Iquitos, 18 de julio de 2019

Señor(a): Dr. Edgar Guzmán Cornejo

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE JUECES

Me es muy grato dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo y hacer de su conocimiento que requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título de Maestra en Educación Secundaria con mención en Filosofía y Psicopedagogía.

El título del plan de tesis es: **“Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2019”**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de profesionales calificados, para luego aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos e investigación educativa.

El expediente de validación, que hago llegar a usted, contiene: la matriz de operacionalización de las variables, y la matriz de consistencia de la investigación, así como la Ficha de evaluación de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despedido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Celiz Torres María Rosa

45557446

FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEZ (Instrumento 1)
I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del Experto: Guzmán Carnajo, Edgar
 Cargo e institución donde labora: Docente principal - FCEH-UNAP
 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Instrumentos de recolección de información del plan de tesis: "Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2019"
 Autora: Celiz Torres Maria Rosa
 Estudiante de la Carrera profesional de Educación Secundaria Filosofía y Psicopedagogía de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. CLARIDAD	Redactado con lenguaje apropiado y específico.																			90		
2. OBJETIVIDAD	Expresado en habilidades observables.																				95	
3. VIGENCIA	Adecuado al momento de aplicación del instrumento.																				95	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.																				90	
5. SUFICIENCIA	Contiene todos los elementos de los conceptos operacionales en cantidad y calidad.																				90	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de estudio.																				95	
7. CONSISTENCIA	Descompone variables e indicadores en forma adecuada.																				95	
8. ESTRUCTURA	Coherencia en el orden y agrupación de ítems.																				95	
9. PERTINENCIA	Mide lo que tiene que medir.																				95	

 III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD: Aplicable

 IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 93.333

 Lugar y Fecha: Iquitos, 19-7-19

 D.N.I. N°: 05348118 Teléf. Móvil N°: 945626373


Firma del experto informante



UNAP



CARTA DE PRESENTACIÓN

Iquitos, 18 de Julio de 2019

Señor(a): Dra. Martha Isabel Vásquez Mesia.

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE JUECES

Me es muy grato dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo y hacer de su conocimiento que requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título de Maestra en Educación Secundaria con mención en Filosofía y Psicopedagogía.

El título del plan de tesis es: **"Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2019"**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de profesionales calificados, para luego aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos e investigación educativa.

El expediente de validación, que hago llegar a usted, contiene: la matriz de operacionalización de las variables, y la matriz de consistencia de la investigación, así como la Ficha de evaluación de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despedido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Celiz Torres María Rosa

45557446

FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEZ (Instrumento 1)
I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del Experto:

Martha Isabel Jáquez Mejía

Cargo e institución donde labora:

Docente Principal - FCEH - UNAP

Nombre del instrumento motivo de evaluación: Instrumentos de recolección de información del plan de tesis: "Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2019"

Autora: Celiz Torres María Rosa

Estudiante de la Carrera profesional de Educación Secundaria Filosofía y Psicopedagogía de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Redactado con lenguaje apropiado y específico																				90	
2. OBJETIVIDAD	Expresado en habilidades observables.																					95
3. VIGENCIA	Adecuado al momento de aplicación del instrumento.																					95
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.																					95
5. SUFICIENCIA	Contiene todos los elementos de los conceptos operacionales en cantidad y calidad.																					90
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de estudio.																					95
7. CONSISTENCIA	Descompone variables e indicadores en forma adecuada.																					95
8. ESTRUCTURA	Coherencia en el orden y agrupación de ítems.																					95
9. PERTINENCIA	Mide lo que tiene que medir.																					95

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD:
Aplicable
IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

93.888

 Lugar y Fecha: *Jq 20-08-19*

 D.N.I. N°: *05215912*

 Telef. Móvil N°: *947870103*


Firma del experto informante



UNAP

CARTA DE PRESENTACIÓN

Iquitos, 18 de julio de 2019

Señor(a): Mg. Luis Alberto Orejuela Arellano,

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE JUECES

Me es muy grato dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo y hacer de su conocimiento que requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el título de Maestra en Educación Secundaria con mención en Filosofía y Psicopedagogía.

El título del plan de tesis es: **"Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Osear Raimundo Benavides, Iquitos 2019"**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de profesionales calificados, para luego aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos e investigación educativa.

El expediente de validación, que hago llegar a usted, contiene: la matriz de operacionalización de las variables, y la matriz de consistencia de la investigación, así como la Ficha de evaluación de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despedido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Celiz Torres María Rosa

45557446



FICHA DE EVALUACIÓN DE JUEZ (Instrumento 1)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del Experto

Cargo e institución donde labora

Nombre del instrumento motivo de evaluación: Instrumentos de recolección de información del plan de tesis: "Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2019"

Autor: Celiz Torres María Rosa

Estudiante de la Carrera profesional de Educación Secundaria Filosofía y Psicopedagogía de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.

CRESUELLO ARELLANO, Luis Adolfo
 CATEDRÁTICO UCP

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Redactado con lenguaje apropiado y específico																	X			
2. OBJETIVIDAD	Expresado en habilidades observables.																			X	
3. VIGENCIA	Adecuado al momento de aplicación del instrumento.																			X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.																			X	
5. SUFICIENCIA	Contiene todos los elementos de los conceptos operacionales en cantidad y calidad.																		X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las variables de estudio.																				X
7. CONSISTENCIA	Descompone variables e indicadores en forma adecuada.																				X
8. ESTRUCTURA	Coherencia en el orden y agrupación de ítems.																				X
9. PERTINENCIA	Mide lo que tiene que medir																				X

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD:

APLICABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

88.8

Lugar y Fecha:

D.N.I. N°: 08385158

Teléf. Móvil N°: 965602474

Firma del experto informante:

EVIDENCIAS

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

Iquitos, 23 de Julio de 2019.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
INICIAL PRIMARIO SECUNDARIO,
"MARISCAL OSCAR R. BENAVIDES"

Señor:
Lic. GABRIEL PASQUEL COLLANTES
Director de la IEPIPS "MORB"
Ciudad. -


ASUNTO: AUTORIZACIÓN DE PRUEBA PILOTO EN CUARTO GRADO DE SECUNDARIA

Me dirijo a usted, en la oportunidad de solicitar su autorización para realizar un estudio de investigación dentro de su Institución a fin de aplicar una prueba piloto para el Proyecto de Investigación en Problemas de Aprendizaje, que curso actualmente en la Escuela de Postgrado "JOSÉ TORRES VÁSQUEZ"- Universidad Nacional De La Amazonia Peruana, el cual siendo supervisado por el Profesor Dr. Walter Chucos del curso: Seminario de Investigación II.

La investigación que actualmente estoy realizando se titula: "Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2019", dicho programa será aplicado a estudiantes de cuarto grado de secundaria, por el cual se tomará una muestra representativa de los mismos, se les aplicará un Test en el que se medirá las Habilidades Sociales distribuidas tres dimensiones: Comunicación, Empatía y Asertividad; siendo éstas deficientemente desarrolladas, generando entre sí problemas de aprendizaje. , y posteriormente se ejecutará el programa completo, en el cual se presentará a los estudiantes 12 sesiones con la estrategia didáctica del Role Playing, teniendo como fin el de determinar la eficacia del programa educativo.

Sin otro particular, esperando su colaboración me despido de usted.
Atentamente,

2806
23 JUL 2019
M. Zs. au
Ru


Lic. María Rosa Celiz Torres
DNI: 45557446

CARTA SOLICITANDO AUTORIZACIÓN PARA REALIZACIÓN DE PRUEBA PILOTO EN LA I.E. MARISCAL OSCAR R. BENAVIDES



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL, PRIMARIA Y SECUNDARIA

"Mariscal Oscar R. Benavides"

Resol. de Creación: R.M. N° 119

Código Modular: 0304444

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 0520-2019-D-IEPIPS "MORB".

Iquitos, 20 de Agosto del 2019

Visto el Expediente N° 2806 del 23/07/2019;

CONSIDERANDO

Que, la Lic. *Maria Rosa Celiz Torres*, Estudiante de la Escuela de Post Grado "José Torres Vásquez" de la UNAP, solicita autorización para realizar una prueba piloto para el proyecto de Investigación en Problemas de Aprendizaje titulado "Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar R. Benavides, Iquitos 2019", para optar el grado de Maestría, el Test será aplicado a los alumnos del cuarto grado, turno tarde.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO ÚNICO.- AUTORIZAR, EL PERMISO RESPECTIVO A LA LIC. *MARIA ROSA CELIZ TORRES*, PARA QUE REALICE UN TEST A LOS ALUMNOS DEL 4º GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA, TURNO TARDE, POR EL MOTIVO EXPUESTO EN EL CONSIDERANDO.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y CUMPLASE.

DIRECTOR GENERAL
sec./mgat.



20. 20 11. 2019
11:27

CONSTANCIA DE REALIZACIÓN DE LA PRUEBA PILOTO EN LA I.E.MARISCAL OSCAR R. BENAVIDES



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL, PRIMARIA Y SECUNDARIA

"Mariscal Oscar R. Benavides"

Resol. de Creación: R.M. N° 119

Código Modular: 0304444

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL, PRIMARIA Y SECUNDARIA "MARISCAL OSCAR R. BENAVIDES", QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, la Sra. **CELIZ TORRES Maria Rosa**, Estudiante de la Escuela de Post Grado "José Torres Vásquez" de la UNAP, realizó una prueba piloto para el proyecto de Investigación en Problemas de Aprendizaje titulado "Programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar R. Benavides, Iquitos 2019", aplicado a los alumnos del cuarto grado de secundaria, sección "J", el día 20 de agosto del 2019.

Se expide la presente **constancia** a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Iquitos, 21 de Agosto del 2019

DEI/MORB/GPC
Soc. /mgph

**Anexo N° 5: Fotos De La Realización De La Prueba Piloto y
Ejecución del Programa Educativo En La I.E.
Mariscal Oscar R. Benavides**



Realizando el Test

**Leyendo las Instrucciones del
llenado correspondiente del Test**





En compañía del docente de turno

Una foto de recuerdo con los estudiantes del 4° J









Anexo N° 6: Programa Educativo

Programa educativo de role- playing

PROGRAMA EDUCATIVO DE ROLE PLAYING PARA MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

4.1. Fundamentación:

Siendo el Role – Playing una técnica muy poco conocida y aplicada por los docentes, desde el punto de vista teórica podemos comenzar con estas palabras “El Role - Playing es una técnica afectiva que permite que el estudiante se desenvuelva y desarrolle un pensamiento crítico y de opinión”. Así en las aulas generalmente podemos observar que los docentes, sus clases se convierten en algo monótono, donde el docente se dedica simplemente a exponer y el estudiante es solo un receptor de ideas e información.

En el nivel secundario, el estudiante necesita lograr capacidades programadas de modo ameno y practico a través de la técnica del Role – playing permitirá mejorar la enseñanza y lograr así el aprendizaje significativo en los estudiantes, siendo de esta manera una estrategia de aprendizaje, en el cual se mejorará las habilidades tales como la Comunicación, Asertividad y la Empatía. Esto hace que los estudiantes se desenvuelvan de forma natural y espontánea siendo ellos protagonistas de su aprendizaje, y el docente se convierte en moderador y guía en la enseñanza. Por ello la elaboración de este programa tiene como fin el de informar y guiar al docente, también con la cual buscamos un modo adecuado de construir un aprendizaje significativo mediante la utilización de la técnica del Role – Playing. Despertando el interés de los estudiantes en su aprendizaje, por lo que el desarrollo de las habilidades sociales es fundamental para la vida y en la toma de decisiones.

4.2. Objetivos del programa

4.2.1. Objetivos generales

- a) Incrementar las habilidades sociales en los estudiantes de cuarto de secundaria a través del programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.
- b) Mejorar las habilidades sociales comunicativas en los estudiantes de cuarto de secundaria a través del programa educativo de role playing en el mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la institución educativa Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos 2023.

4.2.2. Objetivos específicos

- a) Lograr que los adolescentes incrementen sus habilidades sociales básicas como: La comunicación, la empatía, y la asertividad.
- b) Desarrollar habilidades de conversación como, por ejemplo: iniciar una conversación, terminar una conversación y hablar en grupo.
- c) Lograr que los adolescentes expresen sus sentimientos y emociones.
- d) Mejorarla capacidad de solucionar problemas en los adolescentes.

5. Metodología

Es importante que la persona que aplique el programa tenga conocimientos teóricos de habilidades sociales, ya que se trabajarán las conductas verbales y no verbales de cada habilidad social que se enseñe, de esta manera tendrá mejores resultados el programa.

El programa está formado por 01 unidad educativa, con 16 sesiones, de setenta minutos para cada unidad, repartidas en dos: la primera de cuarenta y cinco minutos que va dirigida al desarrollo de una de las habilidades sociales; la segunda de veinticinco minutos que se emplea para fortalecer lo aprendido en la anterior sesión y para corregir las tareas que se han dado en relación a la habilidad aprendida. Es recomendable emplear instrumentos para evaluar las habilidades sociales en los niños, padres y docentes; antes, durante y después de aplicar el programa; con la finalidad de comprobar los cambios que se han realizado. Para desarrollarlas mejor, se sugiere que cada taller se realice con no más de 25 o 30 estudiantes, a fin de facilitar el contacto personal entre el educador y los estudiantes, así como de los adolescentes entre sí.

6. Procedimiento en la aplicación del programa

Existe una diversidad de autores que sugieren que la enseñanza de las habilidades sociales, a través de un programa de intervención, deben ser aplicadas desde un punto de vista multimodal; es decir, utilizar un conjunto de técnicas que evite las debilidades de cada una de ellas por separado y aumente el impacto, la durabilidad, y la generalización de los efectos de las intervenciones Caballo (2006).

Por tanto, para que el programa alcance sus objetivos, el camino a seguir es lograr mejorar, o adquirir la habilidad a tratar en cada sesión educativa; para alcanzar esto, cada sesión educativa está compuesta por los siguientes elementos:

- a) **Instrucción verbal:** exposición de la habilidad y discusión: esta es la primera parte de cada unidad educativa, se explica el concepto, los objetivos de la habilidad social y las ventajas de aprenderla. Todo esto se lo realizará empleando material didáctico, contando con la participación de los adolescentes **(tiempo de duración 5 minutos)**.
- b) **Modelado:** después que los estudiantes hayan adquirido los conocimientos teóricos, se debe pasar al aprendizaje por observación; para esto se muestra a los adolescentes la manera adecuada de emplear la habilidad que se está aprendiendo en la sesión. Como modelo, se puede elegir a los compañeros que muestran habilidad para ejecutar la conducta, o lo puede hacer el profesor que está impartiendo el programa. Es importante que el modelo realice en distintas situaciones la habilidad, para ayudar a la generalidad de la conducta; también se debe efectuar la conducta de manera clara y sencilla para que los adolescentes no tengan problemas de aprenderla **(tiempo de duración 15 minutos)**.
- c) **Role- playing:** después de observar al modelo, la manera adecuada de realizar la conducta, se divide el curso en grupos pequeños que deben practicar la habilidad aprendida recientemente; es importante que se practique en distintas situaciones la conducta social aprendida **(tiempo de duración 20 minutos)**.
- d) **Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación:** durante y después de aplicar el role-playing es importante reforzar al niño y ayudarlo a realizar de manera correcta la conducta. Mientras los adolescentes están practicando la conducta de la habilidad aprendida, la persona que realiza el programa debe observar a cada niño, reforzarlo y estimularlo para que siga realizando la actividad dentro y fuera de clases.

e) Tareas: antes de finalizar la sesión se les da como tarea que apliquen en la casa, con los amigos, los docentes y en todas las situaciones en las que se debe utilizar la habilidad enseñada en esa sesión **(tiempo de duración 5 minutos)**.

Todos los elementos explicados en la parte superior se realizan en las sesiones de 45 minutos. A continuación, se explica lo que se hará en las sesiones que duran 25 minutos.

f) Revisión de las tareas: en esta sesión se revisan las tareas dadas, se pide que cada niño cuente a todo el curso, en qué situación y cómo aplicó la conducta enseñada en la anterior sesión **(tiempo de duración 25 minutos)**.

g) Práctica: antes de finalizar la sesión se incentiva al niño a que siga practicando la conducta. Lo que se busca es que el niño introduzca en su repertorio conductual la habilidad social enseñada.

Para realizar el programa se utilizará un aula confortable y espaciosa de tal manera que los adolescentes se sientan a gusto aprendiendo habilidades sociales; así también, se emplearán elementos didácticos y todos los recursos materiales necesarios para lograr que la práctica se asemeje a la realidad.

7. Contenido del programa

Considerando que los estudiantes a los que está dirigido el programa, son adolescentes, se han seleccionado las habilidades sociales más acordes a sus necesidades, de manera que le sean de utilidad. Así pues, las dimensiones que se desarrollan y aprenden en este programa son las siguientes:

✓ **Habilidades sociales básicas:** es significativo en estas edades enseñar conductas como negar y pedir favores, ser cortés, la amabilidad, reír y saludar; conductas que le serán de utilidad, y que están empezando a conocer y darse cuenta lo necesarias que son.

- ✓ **Habilidades para hacer amigos:** los adolescentes están ampliando su círculo social, empiezan a pasar gran parte del tiempo fuera de casa; en el colegio, con los amigos, por lo tanto, habilidades y conductas como ayudar, compartir, aceptar a un nuevo niño en el juego y unirse al juego, le serán de gran ayuda.
- ✓ **Las habilidades de conversación:** iniciar una conversación y terminarla de manera correcta, mejora las relaciones interpersonales. Así también, es importante que los adolescentes pierdan el miedo a hablar en público.
- ✓ **Habilidades para expresar sentimientos y emociones:** los adolescentes deben desarrollar estas habilidades para lograr un vínculo más afectivo con sus padres, hermanos, profesores y amigos.
- ✓ **Habilidades para resolver problemas:** solucionar un problema es una cualidad que se debe inculcar desde pequeños; ya que, les permitirá tener mejores relaciones con sus amigos. Dentro de la solución de problemas se tocan temas como el reconocimiento del problema, la búsqueda de soluciones y optar por la solución más adecuada para todos.

Al considerar que todas las dimensiones a enseñar, son importantes en el desarrollo de las habilidades sociales del estudiante, se reparten las sesiones de manera equitativa, de tal manera que todas las habilidades sociales que se van a desarrollar en el programa reciben la misma cantidad de tiempo.

Para que la adquisición de la habilidad a enseñar sea eficaz para el adolescente; cada conducta social que se enseñe, estará compuesta por dos lecciones, de esta manera el niño tendrá tiempo de aprender, practicar, hacer las tareas, y generalizar la habilidad antes de aprender la próxima.

Desarrollo del programa

Unidad didáctica: Programa educativo de role- playing en el mejoramiento de las habilidades sociales, en estudiantes de cuarto grado de secundaria en la I.E. Mariscal Oscar Raimundo Benavides, Iquitos - 2023

1. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Institución Educativa:** Mariscal Oscar Raimundo Benavides
- 1.2. **Grado:** 4to Secundaria
- 1.3. **Duración:** 90 minutos
- 1.4. **Participantes:** Estudiantes del 4° Grado de secundaria
- 1.5. **Responsables:** Lic. María Rosa Celiz Torres
- 1.6. **Duración aproximada:** 13 semanas

TEMAS Y ESTRATEGIAS A TRABAJAR POR SESIÓN.

SESIÓN	DIMENSIONES	HABILIDADES SOCIALES	TEMAS	ESTRATEGIA
1 2	EMPATÍA	BÁSICAS	La amabilidad La cortesía	Role playing
3 4			Reír	Role playing
5 6			Ayudar	Role playing
7 8		PARA HACER AMIGOS	Aceptar a un compañero en el juego	Role playing

9 10	COMUNICACIÓN	DE CONVERSACIÓN	Unirse al juego.	Role playing
11 12			Iniciar una conversación.	Role playing
13 14			Terminar una conversación	Role playing
15 16			Hablar en público.	Role playing
17 18	ASERTIVIDAD	PARA EXPRESAR SENTIMIENTOS Y EMOCIONES	Conociendo sentimientos y emociones	Role playing
19 20			Como expreso mis sentimientos y emociones	Role playing
21 22		RESOLVER PROBLEMAS	Reconocer cuando hay un problema	Role playing
23 24			Buscar soluciones al problema	Role playing
25 26			Seleccionar la solución más adecuada	Role playing

MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR

Si se requiere, vestimenta por parte de los alumnos, algún material para el roleplaying

Salón de clase

2. CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<p>-Resuelve conflictos y asume las consecuencias de sus decisiones con responsabilidad en los distintos aspectos de su vida personal y familiar.</p> <p>-Comprende y reflexiona sobre los principales problemas que se ha planteado la humanidad para fortalecer su proyecto de vida.</p>	Construcción de Autonomía	<p>-Fortalece su identidad de grupo y de equipo en los distintos espacios en que se desenvuelve.</p> <p>-Analiza sobre la educación en la familia, la organización y dinámica familiar.</p>
<p>-Afirma y consolida su identidad y pertenencia socio cultural, elevando su confianza en sí mismo y en los demás, actuando de manera acertada y oportuna en actividades orientadas al bien común.</p>	Relaciones Interpersonales	<p>-Dialoga y negocia cuando participan en los grupos de referencia.</p> <p>-Comprende y explica en forma clara y fundamentada los problemas que afectan a su entorno inmediato, y la diferencia que existe con otras culturas o sociedades.</p>

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: La amabilidad y Cortesía

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 1 y 2	<p>Objetivo general: Incrementar o desarrollar la amabilidad y la cortesía en los adolescentes.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Que los adolescentes entiendan qué es ser amable y cortés.</p> <p>b) Decir que "no", con amabilidad y cortesía.</p> <p>c) Que los adolescentes conozcan la importancia de ser amables y corteses con los padres, compañeros, hermanos, profesores y con todas las demás personas.</p> <p>d) Lograr que los adolescentes conozcan las desventajas de no ser amables y corteses con los padres, compañeros, hermanos, profesores y con todas las demás personas.</p>	<p>a) Instrucción verbal: exposición de las habilidades "La Amabilidad y Cortesía" y su discusión:</p> <p>Se presenta a los adolescentes la habilidad de ser amables y corteses. Esto se lo hace a través de dibujos en los que se muestra cómo se comportan los adolescentes amables; posteriormente se pide a todos los adolescentes que den ejemplos de conductas de amabilidad y cortesía.</p> <p>b) Modelado: Siguiendo la metodología del programa -en este apartado- el administrador, debe crear situaciones en las cuales se puedan desarrollar las habilidades que se están aprendiendo en esta sesión.</p> <p>c) Role-playing: Se divide el curso en grupos pequeños, se da a cada grupo una situación en la que deben practicar la habilidad que se ha estado aprendiendo a lo largo</p>	<p>Situación 1: Rodrigo está con su madre en un consultorio médico, a su lado está una señora que tiene un bebé en brazos...la secretaria del consultorio le indica que debe recoger unos papeles que están a 5 metros de ella. La madre no puede levantarse porque tiene al bebé en brazos.</p> <p>Rodrigo: señora, no se levante, yo puedo</p>

		<p>de la sesión (se recomienda colocar a los adolescentes que tengan dominio de la habilidad en grupos de adolescentes que presenten dificultades). Es importante dar distintas situaciones a cada grupo, de esta manera se trabaja en la generalización de las habilidades.</p> <p>c) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación:</p> <p>Durante el Role-playing el administrador del curso y el asistente, deben observar a cada grupo durante cinco minutos mientras realizan la tarea, con la finalidad de ayudar a los grupos que no pueden hacer bien el ejercicio y felicitar a los que lo hacen bien, reforzándolo positivamente.</p> <p>e) Tareas:</p> <p>Para finalizar la sesión, se felicita a todos los adolescentes por haber logrado un excelente trabajo. Luego, se da como tarea aplicar la habilidad en las situaciones que se han trabajado en la sesión. Esta tarea será corregida en la siguiente sesión. Al menos dos situaciones se deben practicar.</p> <p>f) Revisión de tarea:</p>	<p>recoger los papeles por usted... (En ese momento Rodrigo se levanta y se dirige a los papeles).</p> <p>Rodrigo: aquí tiene...sus papeles</p> <p>Señora: Muchas gracias, eres muy amable.</p> <p>Rodrigo: de nada, señora.</p> <p>Situación 2: Teresa está en el aeropuerto esperando que llegue su abuela, en eso se acerca un señor mayor con su esposa, y sólo hay un asiento disponible...</p> <p>Teresa: señor</p>
--	--	--	--

		<p>Al finalizar la semana, se revisa las tareas dadas, cada niño debe relatar su experiencia con la aplicación de la habilidad.</p> <p>g) Práctica:</p> <p>Se incentiva a los adolescentes a que sigan practicando lo aprendido.</p>	<p>siéntese aquí (mientras habla se levanta y le indica al señor su asiento, y se dirige a sentarse con su mamá).</p> <p>Señor: eres muy amable, ¿Cómo te llamas?</p> <p>Teresa: me llamo Teresa y estoy esperando a mi abuelita que llegue.</p>
--	--	---	--

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: Reír

SESIÓN	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACIÓN
Sesiones 3 y 4	<p>Objetivo general: Desarrollar el humor en los adolescentes</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Que los adolescentes desarrollen la capacidad de reír. b. Distinguir las situaciones que son las adecuadas para reír. c. Las ventajas que tener buen sentido del humor. d. Aprender a reír junto con los demás. 	<p>a) Instrucción verbal: exposición de la habilidad de reír. El sentido del humor es una habilidad importante y saludable para el ser humano, reír forma parte de nuestra vida y es la expresión de felicidad y buen estado de ánimo. Esta habilidad se presenta utilizando títeres, algo que es del agrado de los adolescentes y les causa mucha risa. Con los títeres se explica los beneficios de tener un buen sentido del humor y porque es bueno reír. Luego, los adolescentes participan exponiendo sus ideas y como se sienten cuando están de buen humor.</p> <p>b) Modelado: Se debe crear una situación en la que es apropiado reír y otra en la que es mejor guardar silencio, de esta manera los adolescentes aprenden las situaciones en las que se debe utilizar esta habilidad; existen situaciones, en las que no se debe expresar la risa aunque se tenga ganas. (Utilizar viñetas y dibujos)</p> <p>c) Role- playing:</p>	<p>Situación 1: Carlos y Marcos están en la dirección, porque se portaron mal en la clase de estudios sociales. La directora hace un mal movimiento y se cae. Ambos adolescentes están con muchas ganas de reír por lo sucedido. Carlos y Marcos: (aunque tienen ganas de reír, se callan y ayudan a la directora a levantarse del suelo) ¿Se encuentra usted bien?</p>

		<p>Se divide el curso en grupos pequeños; la mitad del curso practica situaciones en las que no se debe reír, y la otra mitad situaciones en las que puede reír y tener buen sentido del humor. Es importante dar distintas situaciones a cada grupo, de esta manera se trabaja en la generalización de las habilidades.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación:</p> <p>Al igual que en todas las actividades, durante el Role-playing, el administrador del programa y el asistente deben estar cinco minutos con cada grupo, de esta manera refuerzan y corrigen el ejercicio.</p> <p>Las tareas, revisión de tareas y práctica, son los mismos en todas las actividades. Por lo que se omitirá la explicación de las mismas, al estar expresadas en las primeras tres actividades.</p>	<p>Directora: si, gracias chicos, por ayudarme.</p> <p>Situación 2: todos los compañeros están jugando en el parque, en la hora de recreo, de repente uno de ellos se hace el chistoso (hacer el tonto) todos los compañeros se ríen con él.</p>
--	--	---	--

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: Ayudar

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 5 y 6	<p>Objetivo general Desarrollar en los adolescentes el sentido de solidaridad y ayuda hacia los demás.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Que los adolescentes conozcan la importancia de ayudar a los demás.</p> <p>b) Identificar en qué situaciones se debe ayudar a los demás.</p> <p>c) Comprender que el ayudar a los demás nos hace sentir felices y contentos.</p> <p>d) Conocer las desventajas de no ayudar a los demás.</p>	<p>a) Instrucción verbal: exposición de la habilidad ayudar Se realiza una introducción de la habilidad a trabajar en la sesión; posteriormente se pide al alumno más inquieto del curso que se vaya al medio del círculo (donde están todos sentados); luego el administrador del programa le venda los ojos y le pide que vaya a recoger un lápiz que está en la entrada del curso. El niño presentará dificultades para llegar a él, entonces se pide a un amigo que lo ayude a llegar al lápiz, tomándolo de la mano y guiándolo. Posteriormente, ambos adolescentes deben contar cómo se sintieron al ser ayudados y al ayudar. Para finalizar, se explica a los adolescentes la importancia de la habilidad.</p> <p>b) Modelado: Se crean situaciones en las que se utilice la habilidad que se está aprendiendo. Para esto, el administrador del programa elige a los alumnos que presenten más dominio de esta habilidad a que realicen los ejercicios con él. Es importante utilizar viñetas o dibujos para facilitar el aprendizaje a los niños.</p> <p>c) Role-playing: Se divide el curso en grupos pequeños, se le da a cada grupo una situación en la que deben practicar la habilidad de ayudar a los demás. Es importante dar distintas situaciones a cada grupo, de esta manera se trabaja en la generalización de las habilidades.</p>	<p>Situación 1: Paola tiene dificultades en un ejercicio de matemáticas (la resta) y se siente triste por ello. Leyla: (viendo que su compañera está triste porque no puede hacer la resta) hola Paola, no te pongas triste, la resta no es difícil. Paola: eso lo dices tú porque eres buena en esto, pero a mí me cuesta un poco. Leyla: mira yo te ayudaré a hacerla, no te preocupes (en ese momento acerca su silla a la de Paola). Paola: muchas gracias, Leyla.</p> <p>Situación 2: Juan Pablo estaba enfermo, por lo que falta tres semanas al colegio. En la clase de Ciencias Naturales,</p>

		<p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación: El administrador del programa y el asistente deben estar cinco minutos con cada grupo; de esta manera refuerzan y corrigen el ejercicio.</p> <p>e) Tareas.</p> <p>f) Revisión de tareas.</p> <p>g) Práctica.</p>	<p>el profesor les ha dado un proyecto que valdrá la mitad de la nota final. Juan Pablo no tiene grupo y le cuesta conseguir un grupo que lo acepte (ha faltado mucho). Pedro, Camila y Alejandra: (viendo que Juan Pablo necesita entrar en un grupo) ¡hey! Juan Pablo, puedes entrar a nuestro grupo. Juan Pablo: ¿enserio?, ¿no les molesta que no haya trabajado dos clases en él? Pedro, Camila y Alejandra: para nada, además, no era tu culpa estabas enfermo, vente para aquí y ayúdanos con esto. Juan Pablo: claro que sí, muchas gracias chicos.</p>
--	--	---	---

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: Aceptar a un compañero en el juego

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 7 y 8	<p>Objetivo general: Comprender que las relaciones interpersonales son recíprocas y se construyen a través de los gestos y las palabras.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Conocer las ventajas de incluir a un compañero en el juego.</p> <p>b) Comprender cómo se siente ser rechazado por su grupo de amigos.</p> <p>c) Desarrollar en los adolescentes una actitud de compañerismo y amistad entre ellos.</p> <p>d) Conocer las desventajas de no aceptar aun compañero en un grupo de juego.</p>	<p>Desarrollo de las actividades:</p> <p>a) Instrucciones verbales: exposición de la habilidad aceptar a un compañero en el juego. El administrador del programa debe explicar a los adolescentes los beneficios de aceptar a un compañero en el juego. Esto lo hace, a través de las experiencias que cada adolescente relata a sus compañeros. (¿Cómo se sienten cuando un grupo de adolescentes los acepta en un juego? ¿Cómo se sienten cuando los demás no los quieren incluir en el juego?). Todo esto se realiza en el momento de encuentro.</p> <p>b) Modelado: Siguiendo con el formato del programa; las personas que aplican el taller deben imaginar situaciones en las que se emplea la habilidad que se está desarrollando. Es importante recordar que las situaciones que se utilizan como ejemplos, deben formar parte de la vida cotidiana de los adolescentes; de esta manera, se trabaja en la generalización de la habilidad. (Se deben utilizar viñetas o dibujos para facilitar el aprendizaje).</p> <p>Role- playing: Se divide el curso en grupos pequeños de 3 a 5 alumnos. A cada grupo se le da una situación en la que debe de practicar la habilidad de aceptar a un niño en su grupo. Es importante que cada grupo realice una situación distinta, de esta manera se trabaja la generalización.</p>	<p>Situación 1: un grupo de adolescentes está en el parque del colegio jugando fútbol, de pronto aparecen Carlos y Rodrigo. Carlos y Rodrigo: hola chicos, ¿Podemos jugar con ustedes? Marcos (uno de los del grupo): ¿Quiénes son ustedes? Carlos y Rodrigo: yo soy Carlos y el Rodrigo, somos de tu barrio. José (uno de los del grupo): yo creo que sería buenaidea, además nos faltan jugadores, y podemos jugar mejor. Diego (uno de los del grupo) : sí, vengan chicos a jugar.</p> <p>Situación 2: Carla y Mariana están jugando con arcilla, armando casas y figuras muy divertidas. En eso se les acerca Carolina (una niña que no tiene muchas amigas).</p>

		<p>d) Reforzamiento-moldeamiento y retroalimentación: Las personas que aplican el programa deben estar pendientes de cómo se desarrolla el role- playing. Para esto, es aconsejable que los instructores estén cinco minutos con cada grupo (observando como realizan el ejercicio). De esta manera, pueden ayudary reforzar a los estudiantes. Es recomendable, que losadolescentes que presenten mayor dominio de la habilidad, trabajen con los que presentan dificultades en aplicar la habilidad de aceptar a un niño en el Juego.</p> <p>e) Tareas.</p> <p>f) Revisión de tareas.</p> <p>Práctica.</p>	<p>Carolina: hola chicas. ¿Qué hacen?</p> <p>Carla y Mariana: estamos jugando con arcilla.</p> <p>Carolina: qué lindo, a mí me gusta mucho la arcilla.</p> <p>Carla y Mariana: si quieres puedes venir a jugar con nosotras, te podemos dar un poco de la nuestra.</p> <p>Carolina: súper, muchas gracias.</p>
--	--	--	--

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: Unirse al juego

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 9 y 10	<p>Objetivo general: Desarrollar en los adolescentes la capacidad de pedir a sus compañeros participar en el juego, sin miedo al rechazo</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Conocer lo importante que es unirse a un grupo de juego, cuando lo desees.</p> <p>b) Conocer las desventajas de no expresar tu deseo de jugar con tus compañeros.</p> <p>c) Aprender a aceptar un no como respuesta, sin que esto implique enfado o molestia.</p> <p>d) Aceptar las normas y reglas del juego.</p>	<p>a) Instrucciones verbales: exposición de la habilidad unirse al juego.</p> <p>Se expresa a los adolescentes los beneficios de poseer la habilidad de unirse a un grupo. Es importante unir esta actividad con la anterior (aceptar a un niño en el juego); se trabaja con cuadros en los que se coloca los beneficios de unirse a un grupo y las desventajas de no hacerlo. Para esto, se pide que cada niño exprese su opinión acerca del tema. Se solicita a los adolescentes que tengan mayor dominio de esta habilidad, que comenten a sus compañeros ¿Cómo logran pedir jugar con alguien?, o unirse a un grupo para realizar alguna actividad.</p> <p>b) Modelado: Los administradores del programa deben imaginar situaciones en las que los adolescentes puedan aplicar la habilidad de unirse al grupo. Para esto, se pide a los adolescentes que presenten mayor destreza en la habilidad, a que</p>	<p>Situación 1: Alfonso y Carlos están armando un rompecabezas...Alejandro (un alumno nuevo) está cerca de ellos observando cómo se divierten.</p> <p>Alejandro: (mirando como sus compañeros tiene dificultad en colocar una pieza) Alfonso, creo que esta pieza va en otro lugar... quizás debas intentar colocarla aquí (mientras habla se acerca a su compañero).</p> <p>Situación 2: Vanesa, Gioconda y Paola están en la casa de muñecas jugando; en eso aparece Estefanía, con su muñeca.</p> <p>Estefanía: hola, chicas ¿Qué están jugando?</p> <p>Vanesa: estamos organizando una fiesta para las muñecas.</p>

		<p>participen en la actuación de las situaciones.</p> <p>c) Role- playing: Después que los instructores y algunos alumnos realizaron el modelado, se divide el curso en grupos pequeños. A cada grupo se les da distintas situaciones en las que deben aplicar la habilidad de unirse al grupo. Es importante que las situaciones que se da a los alumnos formen parte de su vida cotidiana.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación: Mientras se realiza el role-playing, los administradores del programa deben estar cinco minutos con cada grupo, de ésta manera pueden observar cómo lo realizan y corregir si consideran necesario, o en caso contrario, felicitar por subuen trabajo. Así también, es aconsejable que al finalizar el mismo se hable en términos generales de cómo estuvieron los adolescentes en el role-playing.</p> <p>e) Tareas.</p> <p>f) Revisión de tareas.</p> <p>g) Práctica.</p>	<p>Gioconda: además estamos preparando un jugo para nosotras.</p> <p>Estefanía: parece divertido lo que hacen, ¿Puedo jugar con ustedes? yo también tengo mi muñeca.</p> <p>Paola: sí, claro no hay problema.</p>
--	--	--	---

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: Iniciar una conversación

SESIÓN	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACIÓN
Sesiones 11 y 12	<p>Objetivo general: Desarrollar la capacidad de iniciar una conversación, en la cual todos los participantes logren sentirse a gusto y alcancen sus objetivos.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Conocer las ventajas de iniciar una conversación de manera correcta.</p> <p>b) Aprender a escuchar a los demás interlocutores.</p> <p>c) Estar al tanto de las desventajas de no iniciar una conversación.</p>	<p>a) Instrucciones verbales: exposición de la habilidad iniciar una conversación.</p> <p>Se expone la habilidad de iniciar una conversación y se explica los beneficios, para captar la atención de los adolescentes se utilizan afiches en los que se anoten las ventajas. Posteriormente se pide a los alumnos que participen dando sus opiniones e ideas acerca del tema.</p> <p>b) Modelado:</p> <p>Los encargados del programa deben imaginar situaciones en las que se aplique la habilidad de iniciar una conversación. Al igual que en el apartado de instrucciones verbales, se recomienda utilizar viñetas o cuadros para fortalecer el aprendizaje.</p> <p>c) Role- playing:</p> <p>Se divide el curso en grupos pequeños, se da a cada grupo una situación en la que</p>	<p>Situación 1: Lorena está en su primer día de clases en el ballet, mientras espera a que llegue su maestra, una niña (Mónica) está sentada a su lado.</p> <p>Lorena: hola, ¿estás esperando a que llegue la profesora de ballet?</p> <p>Mónica: sí, ahora es mi primer día de clases.</p> <p>Lorena: mío también, ¿te parece si entramos juntas a clases?</p> <p>Mónica: eso es lo que te iba a decir...así estamos juntas en los ejercicios.</p> <p>Situación 2: todo el colegio organiza un paseo (todo el día en el balneario) para el día del estudiante. El día del paseo, Marcelo se sienta al lado de un niño que no que no conoce.</p> <p>Marcelo: estoy muy entusiasmado por el paseo, quiero jugar tenis e ir a la piscina</p>

		<p>deben practicar la habilidad que se ha estado aprendiendo a lo largo de la sesión (se recomienda colocar a los adolescentes que tengan dominio de la habilidad en grupos de adolescentes que presenten dificultades). Es importante dar distintas situaciones a cada grupo, de esta manera se trabaja en la generalización de las habilidades.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación:</p> <p>Durante el Role-playing el administrador del curso y el asistente, deben observar a cada grupo durante cinco minutos mientras realizan la tarea, con la finalidad de ayudar a los grupos que no pueden hacer bien el ejercicio y felicitar a los que lo hacen bien, reforzándolo positivamente.</p> <p>e) Tareas.</p> <p>f) Revisión de tarea.</p> <p>g) Práctica.</p>	<p>todo el día. A ti ¿te gustan los paseos que organiza el colegio?</p> <p>Santiago: sí, me encantan. Yo también estoy entusiasmado con el paseo, seguro nos la pasaremos súper.</p> <p>Marcelo: sí, como todos los años. ¿Cómo te llamas?</p> <p>Santiago: me llamo Santiago y tú quién eres</p> <p>Marcelo: yo soy Marcelo, estoy en segundo grado.</p> <p>Santiago: qué bien, ya nos veremos en la piscina (Santiago se levanta, para irse a otro lugar).</p>
--	--	--	--

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: Terminar una conversación

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 13 y 14	<p>Objetivo General: Lograr que los adolescentes desarrollen la capacidad de terminar una conversación de manera correcta.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Estar al tanto de las desventajas de no finalizar una conversación de manera correcta.</p> <p>b) Conocer las ventajas de finalizar una conversación de manera adecuada.</p> <p>c) Lograr que los adolescentes reconozcan el momento correcto de finalizar una conversación.</p>	<p>a) Instrucciones Verbales: exposición de la habilidad terminar una conversación.</p> <p>Después de haber practicado la habilidad de iniciar una conversación, se procede con la habilidad de terminar una conversación. Se explica a los adolescentes lo importante que es lograr terminar una conversación de manera correcta. Se utilizan ejemplos, en los que el instructor actúa como un niño que no puede terminar una conversación. Posteriormente, se solicita a los adolescentes que cuenten situaciones que han visto o han vivido, en las que no se ha terminado correctamente una conversación.</p> <p>b) Modelado: Los administradores del programa idean situaciones que los adolescentes suelen tener, en las que deben aplicar la habilidad aprendida. Para esto se solicita la ayuda de los alumnos más capaces; así también, es</p>	<p>Situación 1: Juan y Javier hicieron una travesura, por tal motivo la profesora los manda a hablar con la directora de su ciclo.</p> <p>Directora: otra vez ustedes dos en la sala de dirección. ¡Esto es el colmo chicos!</p> <p>Juan: directora, no tenemos la culpa, todo ha sido un malentendido.</p> <p>Directora: aparte de haber cometido una falta, quieres hacerme creer que es un malentendido. Tu profesora ya me contó todo lo sucedido.</p> <p>Javier: lo sentimos mucho, no lo volveremos a hacer, pero por favor no nos castigó muy severamente.</p>

		<p>recomendable utilizar viñetas o cuadros con ejemplos de la habilidad que se trabaja.</p> <p>c) Role- playing:</p> <p>Luego de terminar con el modelado, se divide en curso en grupo de tres alumnos. A cada grupo se le da una situación para que practiquen la habilidad que han aprendido; es aconsejable que las situaciones no se repitan.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación:</p> <p>Durante el Role-playing, el administrador del programa y el asistente deben estar cinco minutos con cada grupo; observando cómo realizan el ejercicio. De esta manera, pueden corregir la conducta y felicitar si lo hacen bien.</p> <p>e) Tareas.</p> <p>f) Revisión de tareas.</p> <p>h) Práctica.</p>	<p>Juan: sí, por favor discúlpenos, sabemos que hemos cometido un error.</p> <p>Directora: ya pensaré en su castigo, por el momento se van a la biblioteca, Rocío les dará unos libros para que lean.</p>
--	--	---	---

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: Hablar en público

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 15 y 16	<p>Objetivo General: Lograr que los adolescentes pierdan el miedo a hablar en público.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Estar al tanto de las desventajas de no hablar en público.</p> <p>b) Conocer lo positivo y beneficioso que es hablar en público.</p> <p>c) Enseñar estrategias de relajación, para que los adolescentes logren hablar en público.</p>	<p>a) Instrucciones verbales: Hablar en público, ésta es una habilidad que pocas personas lo han adquirido incluso siendo adultas. No es difícil encontrar, personas a nuestro alrededor que temen hablar en público, y cuando lo hacen sufren de ansiedad; es por esto, y muchas otras cosas que consideramos esta habilidad una de las más importantes dentro de las habilidades de conversación. Para trabajar esta habilidad se utiliza un collage, endonde los alumnos y educadores colocan las ventajas de adquirir la habilidad y las desventajas de no poseerla. (No debemos olvidar que las instrucciones verbales se las realiza en el momento de encuentro)</p> <p>b) Modelado: Los administradores del programa, en compañía de los alumnos que presenten mayor dominio de la habilidad, deben imaginar situaciones en las que se debe emplear el hablar en público. Es recomendable, utilizar viñetas o cuadros de la habilidad que se está trabajando. En esta actividad se practica la relajación progresiva de</p>	<p>Situación 1: Andrea tiene que leer en frente de toda la clase el poema que hizo como tarea de lenguaje.</p> <p>Andrea: se relaja para poder hablar sin miedo.</p> <p>Profesora: ¿preparada Andrea?</p> <p>Andrea: sí, profesora. (Andrea, pasa el frente, ya relajada y empieza a leer. Mantiene la voz elevada y lee su poema). (Es importante que el curso no se ría y esté tranquilo).</p>

		<p>Jacobson para disminuir el nivel de ansiedad que presentan los adolescentes antes de hablar en público; luego se sigue con el modelado.</p> <p>c) Role-playing: A diferencia de las anteriores actividades; en ésta, cada niño pasara al frente de la clase para cumplir una actividad. De esta manera los instructores del programa podrán observar y ayudar de manera más exitosa a los adolescentes.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación: El reforzamiento, modelado y retroalimentación se la realiza cada vez que un niño pasa al frente de la clase y habla en público; de esta forma se realiza el trabajo de manera individualizada, que por su peculiaridad, no se puede trabajar en grupo.</p> <p>e) Tareas.</p> <p>f) Revisión de tareas.</p> <p>g) Práctica.</p>	
--	--	--	--

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: Conocer sentimientos y emociones

SESIÓN	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:
Sesiones 17 y 18	<p>Objetivo general:</p> <p>Que los adolescentes conozcan qué son los sentimientos y las emociones.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Que los adolescentes conozcan la diferencia entre sentimientos y emociones.</p> <p>b) Cómo reaccionan las demás personas cuando expreso mis sentimientos y/o emociones.</p> <p>c) Estar al tanto de las ventajas de expresar los sentimientos y emociones.</p> <p>d) Conocer las desventajas de no expresar los sentimientos y emociones.</p> <p>e) Cuáles son las causas y consecuencias de expresar los sentimientos y emociones</p> <p>f) Cuáles son los sentimientos habituales en clase.</p>	<p>a) Instrucciones verbales: discusión de la habilidad conocer los sentimientos y emociones.</p> <p>Para introducir a los adolescentes en esta habilidad, se trabaja con fichas en las que se coloca caras con las distintas expresiones de las emociones, luego se pide que los adolescentes den ejemplo de situaciones, en las que suelen expresar las emociones explicadas en las fichas (aburrimiento, enfado, confusión, agresividad, etc.).</p> <p>Posteriormente, se explica la diferencia entre los sentimientos y las emociones, de tal manera que los adolescentes logren diferenciarlas.</p> <p>b) Modelado:</p> <p>Los administradores del programa deben realizar distintas mímicas de cómo se expresan los sentimientos (felicidad, aburrimiento, tristeza, enfado, confusión, agresividad, etc.). Así también, deberán explicar las situaciones en las que se deben expresar.</p> <p>c) Role- playing:</p> <p>Se divide el curso en grupos pequeños, y se pide que practiquen haciendo mímicas de las distintas emociones y sentimientos. Esto lo hace cada niño, y los demás del grupo deben adivinar qué emoción o sentimiento es.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación:</p> <p>Los administradores del programa deben estar cinco minutos con cada grupo, de esta manera ayudan y refuerzan el trabajo realizado en cada grupo.</p> <p>e) Tareas.</p> <p>f) Revisión de tareas.</p> <p>g) Práctica.</p>

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: CÓMO EXPRESO MIS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 19 y 20	<p>Objetivo general: Lograr que los adolescentes aprendan a expresar sus sentimientos y emociones.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Conocer la importancia de expresar los sentimientos y emociones.</p> <p>b) Aprender a expresar a través de la comunicación verbal los sentimientos.</p> <p>c) Expresar a través de la comunicación no verbal los sentimientos.</p> <p>d) Cómo son las conductas de la expresión de los sentimientos y emociones.</p>	<p>a) Instrucciones Verbales: discusión de la habilidad expresión de mis sentimientos y emociones.</p> <p>Después de trabajar la habilidad de conocer y diferenciar los sentimientos y emociones, pasamos a explicar su importancia de expresarlos. Para lograr esto, se explica los beneficios de expresar los sentimientos y emociones a las demás personas y la desventaja de no hacerlo (es aconsejable emplear la pizarra, para anotar las ventajas y desventajas).</p> <p>b) Modelado: Siguiendo la Metodología de trabajo, los administradores del programa imaginan situaciones en las que se deben expresar los sentimientos y las emociones. Se deben utilizar viñetas y dibujos, para facilitar el aprendizaje de los adolescentes.</p> <p>c) Role-playing: Se divide el curso en grupos pequeños de 3 a 5</p>	<p>Situación 1: es el cumpleaños de Fabián, sus amigos Rodrigo y Javier le dan como regalo el juego FIFA2005 para su PlayStation.</p> <p>Rodrigo y Javier: felicidades Fabián por tu cumpleaños... te hemos traído este regalo.</p> <p>Fabián: (abriendo el regalo) muchísimas gracias chicos, este juego es el que tanto quería, vamos a jugarlo entre los tres.</p> <p>Rodrigo: súper.</p> <p>Javier: me parece genial.</p> <p>Situación 2: Gloria está en clases de dibujo, el día de hoy están aprendiendo a pintar con acuarelas. Gloria, es experta en ello, ya que este verano pasó clases de eso.</p> <p>Profesor: Gloria, ¿Qué es lo que te sucede?, por qué no estás pintando.</p>

		<p>alumnos; a cada grupo se le da una situación en la que debe practicar la habilidad de Expresar los Sentimientos y Emociones. Es importante que cada grupo realice una situación distinta, de esta manera se trabaja la generalización.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y Retroalimentación:</p> <p>Las personas que aplican el programa deben estar pendientes de cómo se desarrolla el role- playing. Para esto, es aconsejable que los instructores estén cinco minutos con cada grupo (observando como realizan el ejercicio). De esta manera, pueden ayudar y reforzar a los estudiantes. Es recomendable, que los adolescentes que presenten mayor dominio de la habilidad trabajen con los que presentan dificultades en aplicar la habilidad de Expresar los Sentimientos y Emociones.</p> <p>f) Tareas.</p> <p>g) Revisión de tareas.</p> <p>h) Práctica.</p>	<p>Gloria: es que estoy aburrida profesora.</p> <p>Profesor: ¿A qué se debe tu aburrimiento?, ¿no te gusta pintar con acuarelas?</p> <p>Gloria: no es eso profesora, lo que pasa es que todo el verano estuve en clases de pintar con acuarela, entonces me aburro un poco pintando ahora, porque ya lo sé hacer.</p> <p>Profesor: pero qué bien que ya lo sepas hacer; entonces ¿qué te parece si te pones a dibujar con marcadores?</p> <p>Gloria: me parece buena idea. (Es importante trabajar el lenguaje verbal en las situaciones)</p>
--	--	---	---

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: RECONOCER CUANDO HAY UN PROBLEMA

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 21 Y 22	<p>Objetivo general: Que los adolescentes aprendan a detectar y definir un problema.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Reconocer cuáles son las situaciones, cotidianas problemáticas que se viven en el colegio.</p> <p>b) Conocer las ventajas de detectar un problema.</p> <p>c) Estar al tanto de las desventajas de no detectar a tiempo un problema.</p> <p>d) Desarrollar la capacidad de expresar, de manera correcta, un problema a los demás.</p>	<p>a) Instrucciones verbales: discusión de la habilidad, reconocer cuándo hay un problema.</p> <p>Las habilidades de solución de problemas suelen ser las más complejas. Es por ello que se decide colocarlas como las últimas a desarrollar en el programa, luego que los estudiantes hayan adquirido las demás habilidades.</p> <p>Se realiza una introducción de la habilidad: reconocer cuándo hay un problema, explicar la importancia de detectar un problema y los beneficios que trae el reconocer un problema a tiempo. Se dan ejemplos, de situaciones en las que el reconocer un problema a tiempo fue exitoso. Posteriormente, se pide a los adolescentes que participen dando ejemplos que ellos hayan vivido o bien conocido. Se pueden utilizar ejemplos de dibujos animados, para facilitar la comprensión de la habilidad que se está trabajando.</p> <p>b) Modelado: Los administradores del programa deben imaginar situaciones que los adolescentes suelen vivir, en las que</p>	<p>Situación 1: están todos los adolescentes en el recreo, Natalia nota que las niñas de su grupo no quieren estar con ella.</p> <p>Natalia: hola chicas, ¿Qué están haciendo?</p> <p>Grupo de amigas: estamos jugando.</p> <p>Natalia: ¿Por qué no me esperaron a la salida de clases, para que juegue con ustedes?</p> <p>Grupo: es que no te vimos.</p> <p>Natalia: (se ha dado cuenta que sus amigas están molestas con ella) ¿Cómo no me van a ver, si todas nos sentamos juntas? ¿Les sucede algo? ¿Están molestas conmigo por algo?, me gustaría saber qué es lo que les pasa</p>

		<p>son posibles emplear la habilidad de detectar un problema. Es recomendable utilizar viñetas o cuadros de dibujos donde se pueda recordar la habilidad que se está trabajando.</p> <p>c) Role-playing: Se divide el curso en grupos pequeños, se le da a cada grupo una situación en la que deben practicar la habilidad de reconocer, cuándo hay un problema. Es importante dar distintas situaciones a cada grupo, de esta manera se trabaja en la generalización de las habilidades.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación: Durante el Role-playing, el administrador del programa y el asistente debe estar cinco minutos con cada grupo. De esta manera refuerzan y corrigen el ejercicio.</p> <p>e) Tareas. f) Revisión de tareas. g) Práctica.</p>	<p>conmigo.</p> <p>Situación 2: Javier no realizó la tarea de matemáticas. Cuando llega a clases le pide a Rodrigo que le preste su tarea. La profesora ha comunicado a todos los alumnos, que si alguien se copia de un compañero la tarea, no les hará valer el trabajo a ninguno de los dos.</p> <p>Javier: hola Rodrigo, ¿Qué tal?</p> <p>Rodrigo: muy bien, ¿y tú?</p> <p>Javier: más o menos, es que no he podido hacer la tarea...será que me la puedes prestar para que la copie.</p> <p>Rodrigo: (observa que la profesora se ha dado cuenta de que Javier le está pidiendo la tarea) no Javier, no te puedo dar la tarea, la profesora se ha dado cuenta que me la estas pidiendo y no deja de mirarnos.</p>
--	--	--	---

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: BUSCAR SOLUCIÓN AL PROBLEMA

SESION	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACION
Sesiones 23 Y 24	<p>Objetivo general</p> <p>Que los adolescentes aprendan a resolver los conflictos mediante un proceso de diálogo y siguiendo un proceso de toma de decisiones.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Que los adolescentes desarrollen la empatía.</p> <p>b) Que los adolescentes aprendan a trabajar en equipo para buscar soluciones a un problema.</p> <p>c) Que los adolescentes logren defender su opinión, desde un marco de respeto y compañerismo.</p> <p>d) Conocer las ventajas de buscar soluciones a un problema.</p> <p>e) Estar al tanto de las</p>	<p>a) Instrucciones verbales: discusión de la habilidad de buscar soluciones al problema.</p> <p>Se une esta habilidad con la anterior; se explica a los adolescentes que ya se ha adquirido la capacidad de reconocer cuándo hay un problema, y que ahora aprenderemos la habilidad de buscar soluciones al problema. Posteriormente, se explica los beneficios de poseerla y las desventajas de no poner en práctica la habilidad.</p> <p>b) Modelado:</p> <p>En este apartado el administrador del programa debe poner en práctica la empatía, ya que es importante ponerse en el lugar del otro para buscar soluciones que sean favorables a ambas partes.</p> <p>c) Role- playing:</p> <p>Se divide el curso en grupos de 3 a 5 compañeros, se da a cada grupo una situación</p>	<p>Situación 1: Camila y Mariana están en el recreo, ambas quieren utilizar el único columpio que queda libre.</p> <p>Camila: se da cuenta que es el único columpio libre y corre para ganarlo.</p> <p>Mariana: va corriendo a la misma velocidad que ella. Por lo que ambas llegan juntas al columpio.</p> <p>Camila: oye, este es mi columpio. Yo llegué antes que tu apártate de ahí.</p> <p>Mariana: no mientas Camila, que llegamos las dos juntas.</p> <p>Camila: sí, pero yo lo vi primero.</p> <p>Mariana: Camila, sé que a ti te gusta el columpio, pero a mí también me gusta mucho. Qué te parece si nos turnamos para que ambas estemos en el columpio.</p> <p>Camila: ¿no te parece mejor, si las dos jugamos a otra cosa, y cuando se desocupe</p>

	<p>desventajas de no buscar soluciones a un problema.</p>	<p>en la que deben buscar soluciones a un problema (se recomienda colocar a los adolescentes que tengan dominio de la habilidad en grupos de adolescentes que presenten dificultades). Es importante dar distintas situaciones a cada grupo, de esta manera se trabaja en la generalización de las habilidades.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación:</p> <p>Los encargados de aplicar el programa deben pasearse por toda la sala de clases observando a cada grupo como realizan la actividad, (5 minutos con cada grupo) de esta manera colaboran con los adolescentes que presenten mayor dificultad en la habilidad y felicitan a los que lo hacen bien.</p> <p>e) Tareas. f) Revisión de tareas. g) Práctica.</p>	<p>el otro columpio regresamos?</p> <p>Mariana: No lo sé, quizás y nos quiten el columpio hasta eso.</p> <p>Situación 2: el curso está organizando un paseo, para festejar el fin del año académico; la profesora ha dejado en manos de los adolescentes la elección del lugar. Existe un problema, los adolescentes no se pueden poner de acuerdo, y si no lo hacen en los próximos 15 minutos la profesora decidirá a dónde ir.</p> <p>Lorena: vamos chicos, debemos ponernos de acuerdo a dónde vamos a ir.</p> <p>Carlos: sí, porque si no la profesora se enojará.</p> <p>Marcela (asistente de la profesora): ya sé, qué podemos hacer, para que todos queden contentos. Leeré los lugares donde podemos ir, los que quieren ir a ese lugar levantan la mano, y el lugar que tenga la mayoría de votos es el ganador.</p> <p>Todo el grado: síiiiiii, es una excelente idea.</p>
--	---	--	---

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES:

TEMA: SELECCIONAR LA SOLUCIÓN ADECUADA

SESIÓN	OBJETIVOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:	SITUACIÓN
Sesiones 25 Y 26	<p>Objetivo general: Que los adolescentes, después de haber seguido un proceso de diálogo para buscar soluciones, aprendan a seleccionar la solución más favorable para todos los implicados en el problema.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Aprender a ceder, para buscar una solución para todos.</p> <p>b) Desarrollar la capacidad de colaboración y cooperatividad entre los compañeros.</p> <p>c) Aprender a seleccionar la solución más correcta, tomando en cuenta la opinión de los demás.</p>	<p>a) Instrucciones verbales: discusión de la habilidad de seleccionar la solución más adecuada.</p> <p>Ahora nos toca aprender a seleccionar la solución más adecuada al problema. Se realiza una pequeña introducción de la habilidad. Posteriormente -con ayuda de la pizarra- se coloca las ventajas de adquirir la habilidad y las desventajas de no tenerlas.</p> <p>b) Modelado: La administradora del programa y la asistente del curso, deben recrear situaciones en la que la habilidad sea desarrollada de manera correcta. Se debe utilizar a los demás adolescentes como colaboradores de la situación que se está recreando. (Es importante utilizar viñetas o dibujos para que la</p>	<p>Situación 1: Camila y Mariana están en el recreo, ambas quieren utilizar el único columpio que queda libre.</p> <p>Camila: se da cuenta que es el único columpio libre y corre para ganarlo.</p> <p>Mariana: va corriendo a la misma velocidad que ella. Por lo que ambas llegan juntas al columpio.</p> <p>Camila: oye, este es mi columpio yo llegué antes que tu apártate de ahí.</p> <p>Mariana: no mientas Camila, que llegamos las dos juntas.</p> <p>Camila: sí, pero yo lo vi primero.</p> <p>Mariana: Camila, sé que a ti te gusta el columpio, pero a mí también me gusta mucho. ¿Qué te parece si nos turnamos para que ambas estemos en el columpio?</p> <p>Camila: no te parece mejor, si las dos jugamos a otra cosa, y cuando se desocupe el otro columpio regresamos.</p> <p>Mariana: no lo sé, quizás otros adolescentes nos</p>

		<p>actividad sea más atractiva para los niños).</p> <p>c) Role- playing: Se divide el curso en grupos pequeños, se les da a cada grupo una situación en la que deben practicar la habilidad de Seleccionar la solución más adecuada. Es necesario dar distintas situaciones a cada grupo, de esta manera se trabaja en la generalización de las habilidades.</p> <p>d) Reforzamiento- moldeamiento y retroalimentación: El administrador del programa y el asistente deben estar cinco minutos con cada grupo; de esta manera refuerzan y corrigen el ejercicio.</p> <p>e) Tareas. f) Revisión de tareas. g) Práctica.</p>	<p>quiten el columpio, si nos vamos a jugar otra cosa. Camila: qué problema, ahora qué hacemos. Marina: creo que lo mejor será turnarnos en el columpio. Camila: sí tienes razón. Así cuando se desocupe el otro, rápidamente una de nosotras se sienta en él. Situación 2: Gustavo está molesto con Pedro, porque éste no le quiso prestar los colores en la clase de arte. Pedro: oye Gustavo, vamos a jugar al parque. Gustavo: no Pedro, ya no quiero jugar contigo porque no me prestas tus cosas, eres un tacaño. Pedro: pero Gustavo, es que yo los estaba utilizando, y eran nuevos. Gustavo: nada que ver, lo que hiciste; yo siempre te presto mis cosas. Pedro: lo siento Gustavo, la próxima vez yo te presto mis colores, no te enojés. Gustavo. Está bien, pero ahora juguemos a lo que yo quiero. Pedro: me parece bien.</p>
--	--	---	--

ANEXOS

Figura N° 1. Comparación de Habilidades Sociales Pretest y Postest

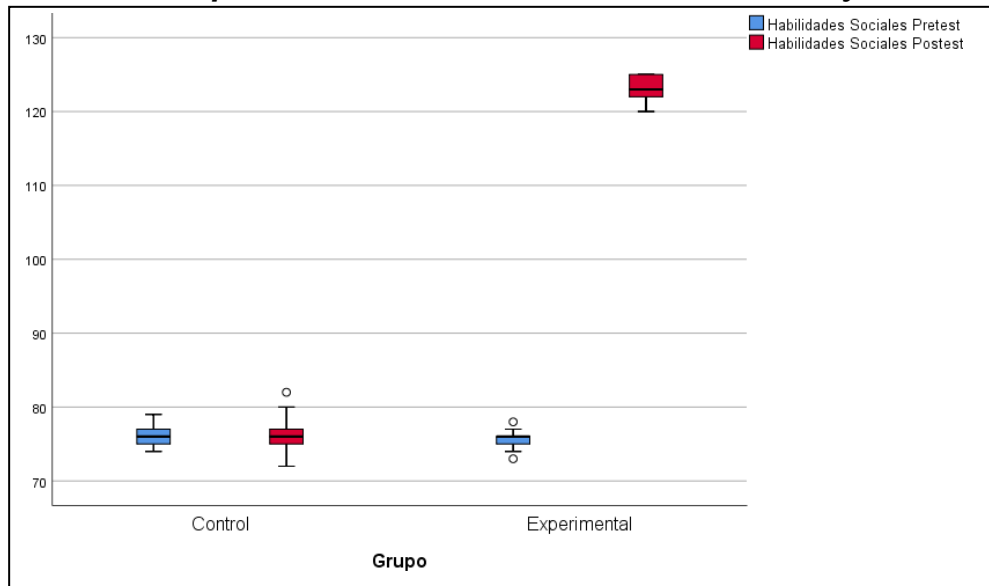


Figura N° 2. Comparación de la dimensión Habilidades de comunicación Pretest y Postest

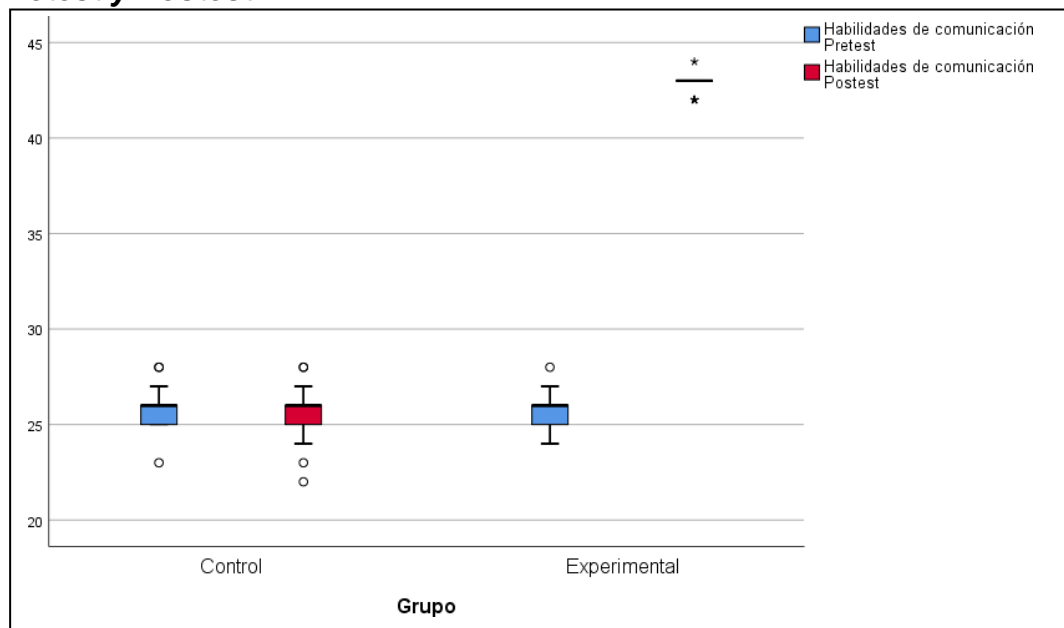


Figura N° 3. Comparación de la dimensión Habilidades de empatía Pretest y Posttest

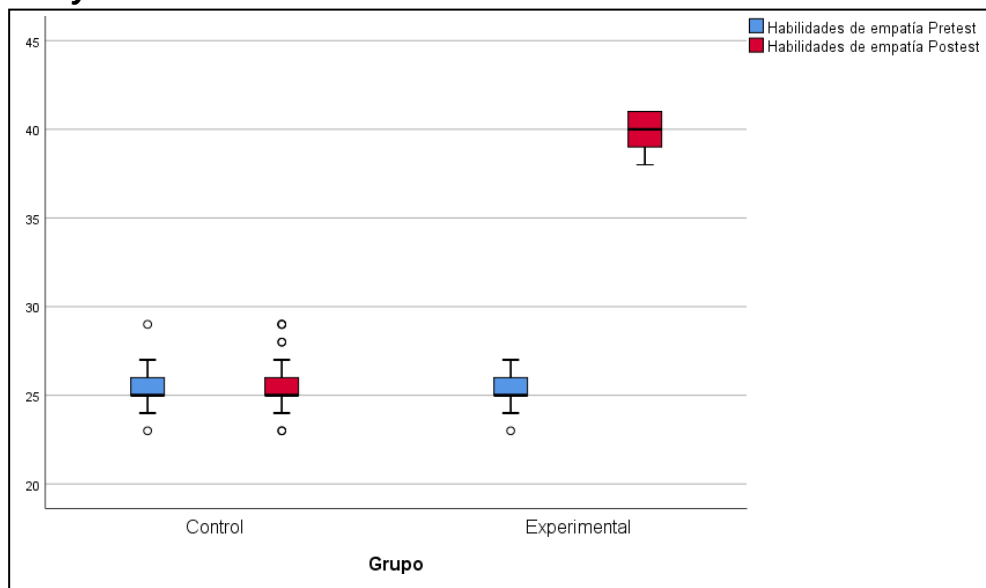


Figura N° 4. Comparación de la dimensión Habilidades de asertividad Pretest y Posttest

