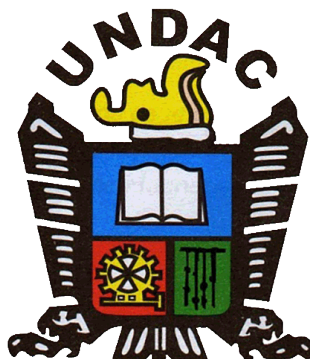


UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**Uso del sociodrama en el logro de desempeños del área personal social
en los niños del cuarto grado de una institución educativa privada de la
UGEL 05 – San Juan de Lurigancho – Lima**

Para optar el título profesional de:

Licenciado en Educación Primaria

Autor: Bach. Jaquelyn Carol CALZADA RAMOS

Asesor: Lic. Gastón Jeremías OSCATEGUI NAJERA

Cerro de Pasco – Perú - 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACION PRIMARIA



TESIS

**Uso del sociodrama en el logro de desempeños del área personal social
en los niños del cuarto grado de una institución educativa privada de la
UGEL 05 – San Juan de Lurigancho – Lima**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Raúl GRANADOS VILLEGAS
PRESIDENTE

Mg. Nérida Rosario RICALDI HINOSTROZA
MIEMBRO

Mg. Elsa Carmen MUÑOZ ROMERO
MIEMBRO

Lic. Adilberto RAMIREZ HUARACA
ACCESITARIO

DEDICATORIA

A la razón de ser de mi profesión los niños,
porque cada día encuentro compromiso con
lo que hago.

A mis padres y por su apoyo, en este
proyecto de existencia.

Jaquelyn Carol

RECONOCIMIENTO

A Dios por su bendición, e iluminarme para lograr mis objetivos y me permita ser un ser humano que atiende a los niños.

A mi Alma Mater la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, por haberme acogido durante mi etapa de formación profesional.

A la Escuela de Formación Profesional de Educación Primaria, espacio donde me forme para cumplir el noble trabajo de ser docente.

A mis maestros por haber compartido su conocimiento y experiencia y me hayan motivado a iniciar, concluir satisfactoriamente esta hermosa profesión.

A mis colegas con quienes compartí alegrías y tristezas, por haberme brindado la oportunidad de compartir su amistad, siempre vivirán en mi corazón.

A mi familia por su apoyo económico y oral, haber comprendido mi ausencia a muchas ocasiones por dedicarme a los estudios, mil gracias a mis padres especialmente.

RESUMEN

El objetivo de nuestra investigación es establecer las diferencias significativas en el logro de desempeños del área Personal Social si usa sociodramas en las sesiones de clase en los estudiantes del 4to grado de una I. E. P. de la UGEL 05- San Juan de Lurigancho – Lima. El estudio se desarrolló el año 2018 con una muestra de 31 estudiantes matriculados en el cuarto grado de educación primaria. Se aplicó una prueba de rendimiento, para verificar el nivel de logro de desempeños de los niños.

El tipo de investigación es aplicada con un diseño cuasi experimental con dos grupos, grupo experimental y grupo de control en el cual se manipula las variables para determinar la influencia de la aplicación de la estrategia sociodrama y el logro de los desempeños. Los datos estadísticos que se obtienen resultan de la aplicación del instrumento. La conclusión principal es que el grupo experimental con respecto a la prueba del antes y después se observa un avance en los logros en los desempeños es de 8.50, mientras que el grupo de control su avance es de 5,27 lo que determina que la aplicación de la estrategia es positiva.

Palabras clave: Sociodrama, desempeños, estrategia, aprendizaje.

ABSTRACT

The objective of our research is to establish the significant differences in the achievement of the performance of the Social Personal area if you use socio-drama in class sessions in the students of the 4th grade of an I. E. P. of the UGEL 05- San Juan de Lurigancho – Lima. The study was developed in 2018 with a sample of 31 students enrolled in the fourth grade of primary education. A performance test was applied to verify the level of achievement of children's performance.

The type of research is applied with a quasi-experimental design with two groups, experimental group and control group in which the variables are manipulated to determine the influence of the application of the socio-drama strategy and the achievement of the performances. The statistical data obtained results from the application of the instrument. The main conclusion is that the experimental group with respect to the before and after test shows an advance in performance achievements is 8.50, while the control group has a progress of 5.27 which determines that the Strategy application is positive.

Keywords: Sociodrama, performances, strategy, learning.

INTRODUCCIÓN

La complejidad del mundo moderno y los cambios acelerados en las diferentes áreas del quehacer humano exige al mismo tiempo a las personas a las a los cambios e innovaciones que se dan en los diferentes contextos este motivado por el avance de la ciencia y tecnología. Es también menester precisar que esta a su vez impacta en las actitudes, su forma de ser y actuar en cada una de las latitudes de la sociedad, porque no es lo mismo estar interactuando con elementos físicos, que interactuar con elementos digitales; por lo mismo, cambia en diversos sentidos la interacción entre personas, comunidades o sociedades. Por ello, de manera permanente las personas se enfrentan a situaciones problemáticas diversas y diferentes, sin embargo, bajo las premisas descritas líneas arriba los profesionales encargados de la formación de futuras generaciones también tienen que adaptarse para interactuar con estos cambios, pero también; es posible que debe complementar sus actividades a fin de desarrollar seres integralmente formados.

De ahí que, como responsables de la formación de los futuros ciudadanos en la labor pedagógica y como parte de las intervenciones didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje, se han renovado estrategias de enseñanzas activas con el fin de responder a nuevos enfoques del proceso de aprendizaje el mismo que se vienen adaptando a investigaciones y propuestas del quehacer educativo. Por estas mismas razones, en el marco de las propuestas activas para mejorar los resultados de aprendizaje se encuentra la aplicación de estrategias como el sociodrama, que es una estrategia que se enmarca en desarrollar participativamente las clases, conjugando la actividad social como elemento esencial para comprender temáticas en este caso se demarcado en el ámbito del área personal social.

La participación activa y la representación mediante sociodramas pueden ser usado en las diferentes circunstancias del proceso pedagógico, es así que puede realizar en el

proceso, por lo tanto, puede aplicarse en el inicio y desarrollo; porque su aplicación es más pertinente en estas mencionadas, dado a la implicancia y el tiempo que son necesarios.

Cuando se desarrollan proceso con metodología activa encuentra mayor sentido el aprendizaje significativo, puesto que combina la interacción entre la actividad lúdica y la participación recreativa, acciones que permite encontrar sentido y significado en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Es de preocupación nuestra a la vez un compromiso con la profesión investigar temas relacionados a lograr mejores resultados y desempeños en nuestros niños, por esta misma razón el presente trabajo de investigación se involucra en el campo de la didáctica, porque además percibo una necesidad luego de estar ejerciendo la profesión, precisamente con los niños del cuarto grado de la Institución Educativa Particular Hijos de María Auxiliadora de San Juan de Lurigancho, perteneciente a la UGEL 05 – Lima.

Concluido el trabajo en gabinete referente al análisis e interpretación de datos, presento el trabajo, de la siguiente manera: Capítulo I: Problema de investigación, Capítulo II: marco teórico, Capítulo III: metodología y técnicas de investigación, finalizando con el Capítulo IV: presentación de los resultados y discusión, análisis e interpretación de los datos.

Considero que la presente investigación será de gran aporte en el campo pedagógico y de mayor implicancia en la didáctica para aquellos maestros que se encuentran inmerso en el quehacer de la actividad académica del nivel primaria.

La investigadora.

INDICE

DEDICATORIA

RECONOCIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación	4
1.3.	Formulación del problema	5
	1.3.1. Problema General	5
	1.3.2. Problemas Específicos	5
1.4.	Formulación de objetivos	6
	1.4.1. Objetivo general	6
	1.4.2. Objetivos específicos	6
1.5.	Justificación de la investigación.	6
1.6.	Limitaciones de la investigación	7

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1.	Antecedentes de estudio	9
2.2.	Bases teóricas- científicas	14
2.3.	Definición de términos básicos	80
2.4.	Formulación de hipótesis	81
	2.4.1. Hipótesis general	81
	2.4.2. Hipótesis Nula	81
2.5.	Identificación de variables	81
2.6.	Definición Operacional de variables e indicadores	82

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Tipo de investigación	83
3.2	Métodos de investigación	84
3.3	Diseño de la investigación	84

3.4	Población y muestra	84
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	85
3.6	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	86
3.7	Tratamiento estadístico	87
3.8	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	87
3.9	Orientación ética.	87

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	88
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados	88
4.3.	Prueba de hipótesis	96
4.4.	Discusión de resultados	97

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

Los niños de educación primaria, priorizan entre sus actividades al juego, busca recreación, diversión, etc. En el campo educativo ellos prefieren los dibujos como espacios de recreación, entonces el que hacer pedagógico necesita tomar en cuenta los aspectos psicológicos de los niños y niñas en todos los procesos que desarrolla; muchas veces estas no son comprendidas por las personas mayores o profesionales de la educación.

Así mismo diversas investigaciones e informes producidos en el país, identifican como las principales dificultades que enfrentan los estudiantes en la escuela a: las inapropiadas metodologías de enseñanza que utilizan los docentes, la deficiente capacitación de los mismos, su falta de motivación y la inadecuación o falta de material educativo. Estos problemas repercuten a su vez en resultados educativos extremadamente deficientes, entre los cuales podemos identificar bajos niveles de aprendizaje general, pobreza en la comprensión de lectura, dificultades en la expresión oral, altas tasas de

repetición y abandono escolar, falta de comprensión de hechos y procesos históricos, entre otros.

En un estudio etnográfico desarrollado por Oliart (1996) sobre formadores de docentes, pero cuyas conclusiones son generalizables al universo del profesorado, se ha observado que los docentes en general no tienen el suficiente bagaje de contenidos, ni el manejo de métodos y técnicas didácticas para transmitirlo, la enseñanza se transmite en el marco de una extrema pobreza de pautas y procedimientos. A los alumnos se les dice lo que deben hacer, pero no se les indica cómo hacerlo, es decir; se definen los objetivos que deben alcanzar, pero no se le transmite las estrategias que ayudarían a cumplirlos.

Cabría plantearse la pregunta ¿hasta qué punto se debe el fracaso escolar a la falta de estrategias eficaces de trabajo en el aula? De acuerdo a múltiples evidencias un buen porcentaje de los fracasos escolares corresponden a estudiantes con capacidad intelectual suficiente como para terminar normalmente sus estudios primarios, entonces ¿por qué fracasan?

Distintas investigaciones apuntan a la pobreza de la enseñanza como principal causa del fracaso escolar. En ese sentido A. Cussianovich (1994) apoyándose en testimonios recogidos en un trabajo de campo por el IPP, concluye que los docentes en general, no tienen conciencia de ser responsables del fracaso escolar. Ellos ubican entre los factores causantes principalmente a lo que provienen del contexto social como la pobreza, la mala alimentación o la desnutrición. Aquí lo que resulta importante es observar el uso que se hace del contexto social como un elemento que le permite sortear una necesaria autocrítica del ejercicio docente propio.

En este contexto una de las grandes demandas sociales de la educación básica y

que requiere ser desarrollado cuadamente es el área de Personal Social, que se halla comprometidos diversas relaciones interpersonales y las convivencias en sociedades más complejas además hallamos problemas que aquejan a los grandes sectores de la sociedad que propician la baja autoestima, la pérdida de la identidad, la discriminación, el desaliento, entre otros. Sin embargo, en las Instituciones Educativas; el personal directivo, los docentes y padres de familia no desarrollan actividades efectivas que hagan frente a esta realidad, que permitan ayudar a los estudiantes a desarrollarse como seres capaces de formar su auto imagen, auto valorización positiva, confianza y seguridad de sí mismo. Motivados por esta expectativa, en la mayoría de actos de nuestras vidas, sean estas de carácter social, cultural, psicológico, productivo y sobre todo de carácter educativo, muchas veces encontramos carencias.

Por otra parte, la mayoría de personas han sido educadas sin tener en cuenta el pensamiento crítico de ahí, muchas actitudes son parte de nuestra formación y ellos nos dirigen hacia determinados moldes y/o modelos hasta cierto punto, nos domesticaron, es así como paso en casi todas las sociedades, entonces las sociedades quieren sujetos adaptados, “hombres de orden” cuya virtud sea la adhesión a las normas convencionales.

Estas personas no serán capaces de crear y demostrar sus habilidades, generalmente presentarán las siguientes características:

- Carece de capacidad intuitiva.
- Presentan poca Imaginación.
- No tiene capacidad crítica.
- No tiene curiosidad intelectual.

Hoy en día, con la nueva propuesta pedagógica, se busca incentivar y

desarrollar el potencial de la motivación de las estudiantes con miras a formar ciudadanos capaces de afrontar y resolver situaciones problemáticas, que se presentan a un mundo en donde se está retomando, la importancia a ser creador. También este tema involucra un factor externo y otro interno del estudiante que a la observación superficial se ha venido a menos de un tiempo a esta parte y realmente es preocupante porque el nivel de formación personal en general y la preparación cognitiva que alcanzan al egresar del nivel primaria es de medio a bajo, con raras excepciones, realidad que se observa referencialmente en los resultados de evaluaciones nacionales y otros resultados.

Por estas razones la investigación que se propone tiene que ver con estrategias relacionadas a las tendencias cognitivas del aprendizaje, pero que en todo ello se despertará la curiosidad la imaginación, la forma como sistematizar información a través de imágenes y haciendo uso de recursos; siendo competencias relacionadas a la vida democrática muy dinámicos y que muchas veces se llevan a cabo las clases de relatos y finalmente aburridas; en este caso pretendemos tener clases participativas donde el estudiantes es clave para vivenciar y motivar el aprendizaje, así como también mejorar el logro de los desempeños de los niños de educación primaria.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial.

El trabajo de investigación se desarrolló en la Institución Educativa Particular Hijos de María Auxiliadora de San Juan de Lurigancho,

jurisdicción de la UGEL 05 – Lima; en la sección del cuarto grado B.

1.2.2. Delimitación temporal.

La investigación se inicia en el año 2018, con los estudiantes para el periodo lectivo del año mencionado del cuarto grado y se concluye en el año 2019.

1.2.3. Delimitación de conocimiento

Nuestra investigación se enmarca en las teorías cognitivas de corte constructivista, que permiten construir el conocimiento basado en la experiencia en el campo de estudio de nuestra investigación.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema General

¿Hay diferencias significativas en el logro de desempeños del área Personal Social si usa sociodramas en las sesiones de clase, en estudiantes del 4to grado de Educación Primaria de una I. E. P. de la UGEL 05 - San Juan de Lurigancho - Lima en el año 2018?

1.3.2. Problemas Específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de logro de los desempeños que tienen los estudiantes del 4to grado en el área personal social, en el primer trimestre, antes de aplicar la estrategia sociodrama?
- b) ¿Cuáles son los niveles de logro en sus desempeños respecto a personal social que alcanzarán los estudiantes sujetos al desarrollo de sesiones aplicando la estrategia del sociodrama?
- c) ¿Qué comparaciones se pueden realizar con los resultados de la aplicación de la estrategia sociodrama, con aquellos alcanzados por los estudiantes antes de la aplicación de la misma?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Establecer las diferencias significativas en el logro de desempeños del área Personal Social si usa sociodramas en las sesiones de clase, en estudiantes del 4to grado de Educación Primaria de una I.E.P. de la UGEL 05 - San Juan de Lurigancho – Lima, en el año 2018.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de logro de los desempeños que tienen los estudiantes del 4to grado en el área personal social, en el primer trimestre, antes de aplicar la estrategia sociodrama.
- b) Identificar los niveles de logro en sus desempeños respecto a personal social que alcanzarán los estudiantes sujetos al desarrollo de sesiones aplicando la estrategia del sociodrama
- c) Comparar los resultados de la aplicación de la estrategia sociodrama, con aquellos alcanzados por los estudiantes antes de la aplicación de la misma.

1.5. Justificación de la investigación.

El tema motivo de investigación, por su naturaleza se ubica en el campo de la pedagogía y de manera específica en el campo metodológico o de estrategias con rasgos psicológicos, de ahí que será un gran aporte para mejorar la gestión de los aprendizajes en el aula y así alcanzar la calidad académica en nuestras instituciones educativas. Los resultados de esta investigación nos permitirá innovar el trabajo académico de los docentes, teniendo una idea preciso de cuál es el nivel de la personalidad de los niños y niñas, de otra parte viendo de cerca de como el sociodrama es una estrategia muy poderosa que permite contribuir

al desarrollo de la personalidad de los niños en el nivel primaria de la Institución Educativa donde se llevó a cabo esta investigación y de la misma manera por efecto multiplicador por otros docentes de los diferentes planteles; nos permitirá desarrollar la aplicación y utilidad de los sociodramas como estrategia adecuada; y que a su vez contribuirá en el desarrollo de personalidad y las competencias fundamentales relacionados a su identidad y desarrollo de la autonomía.

Las conclusiones se tiene a la vista en las instancias correspondientes con el objetivo de realizar un efecto multiplicador entre los docentes interesados, con la finalidad de innovar su práctica pedagógica y/o metodológica, a través de estrategias que permiten tener en cuenta el desarrollo de la sociedad, puede ser representando a fin de encontrar resolver aspectos que se presentan en un determinado contexto; por las mismas razones estoy seguro que mejorará considerablemente los procesos de desarrollo de la autonomía e identidad consigo mismo y el contexto, porque así llegamos a evidenciar en el presente trabajo de investigación.

1.6. Limitaciones de la investigación

Esta labor investigativa tuvo ciertas limitaciones en el trabajo de aplicación del pre prueba y pos prueba, dado que esta investigación se llevó a cabo bajo el permiso de la dirección y la profesora de aula, pero que estas nos facilitaron solo por algunas horas; sin embargo, hubo predisposición del docente de aula. De otra parte, dado a que el trabajo fue desarrollado con el sustento personal, el mismo que no estamos con la suficiente solvencia económica el mismo que afecta cuando se pretende realizar un trabajo con mucho mayor tiempo y sostenimiento. De otra parte, debemos considerar la demasiada demora en los

trámites institucionales, el cual ha dificultado la celeridad, el mismo que afecta a la buena predisposición y la proyección de nuestras metas para la obtención del título profesional; quienes involuntariamente truncan nuestro desarrollo profesional.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

Para iniciar nuestro trabajo hemos tenido que visitar la biblioteca de nuestra institución Universidad y otros centros de educación superior en las cuales pude hallar algunos trabajos que tienen cierta relación con mi intencionalidad; entre ellas tenemos:

Antecedentes nacionales:

Mayta, M. (2017) tesis intitulada *“Aplicación de estrategias del Sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 821213, Succhapampa, Celendín, 2016”*, [Tesis de pregrado]. Cajamarca – Perú. Universidad Nacional de Cajamarca.

La investigación acción nos conlleva a la reflexión pedagógica de nuestra práctica docente, es decir mirar el trabajo en el aula y transformar la misma, por ello en la investigación realizada observamos y ejecutamos la práctica docente en el área curricular de Personal Social del nivel inicial, cuyo propósito

es contribuir a la mejora de la práctica pedagógica, a través de una propuesta pedagógica que lleva por título: “Aplicación de estrategias del sociodrama para desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 821213 de Suchapampa, distrito Cortegana, Celendín, 2016”. Innovar el trabajo en el aula, a través de estrategias como el sociodrama planteadas en las sesiones de aprendizaje en donde los estudiantes practiquen e interioricen el respeto entre ellos y logren socializarse de una manera mucho más vivencial, alegre y amena en clase; este estudio dio lugar a la confirmación de la hipótesis de acción: “la aplicación de estrategias del sociodrama permite mejorar los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, en estudiantes de 4 años de edad. La propuesta pedagógica se desarrolló diez sesiones de aprendizaje, las mismas que fueron ejecutadas y se llegó a determinar la importancia de la estrategia del sociodrama. La metodología empleada consistió en aplicar una propuesta pedagógica innovadora determinada por un plan de acción y la información obtenidas de los diarios de campo y los registros reflexivos, fueron interpretados a través de los procesos de categorización y la triangulación alcanzando resultados significativos de socialización en los estudiantes.

Yalta, A. (2017) tesis intitulada “*Efectos del sociodrama en la inteligencia emocional de los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria*”, [Tesis de pregrado]. Arequipa – Perú. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

La finalidad del presente estudio de investigación es conocer los efectos del sociodrama en la inteligencia emocional de estudiantes de quinto grado de

primaria en una institución educativa de la ciudad de Arequipa. Este estudio corresponde a una investigación pre-experimental, de acuerdo a su naturaleza; reúne las características de un estudio descriptivo, utilizando por ello el método científico. La muestra estuvo conformada por 21 estudiantes de quinto grado de primaria; a través del muestreo censal. En cuanto a la recopilación de datos se utilizó el Test “Conociendo mis emociones” adaptado por los psicólogos César Ruiz Alva y Ana Benites; el mismo que tiene validez de constructo y confiabilidad en nuestro medio. El análisis de la confiabilidad de las escalas y de la prueba en general se realizó mediante el estudio de confiabilidad de consistencia interna (coeficiente Alfa de Crombach), cuyo resultado fue de 0.86, valor que al ubicarse como superior al criterio de 0.70; nos indica que el instrumento es confiable. La investigación se basó en la hipótesis de que la aplicación del sociodrama en las sesiones de aprendizaje mejora la inteligencia emocional de los estudiantes del quinto grado de primaria, supuesto que fue demostrado para afirmar que el sociodrama mejora la inteligencia emocional de los estudiantes en sus diferentes dimensiones como son la socialización, autoestima, solución de problemas, felicidad – optimismo y manejo de la emoción.

Oyola, B. (2014) tesis intitulada *“Influencia De La Técnica Del Sociodrama En El Desarrollo De Las Habilidades Sociales De Los Niños Del Segundo Grado “B” De Educación Primaria De La Institución Educativa N° 10003 – Campodónico De La Ciudad De Chiclayo, 2014”*, [Tesis de pregrado]. Chiclayo – Perú. Universidad César Vallejo.

Teniendo en cuenta la problemática del bajo nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas se hace necesario la aplicación de un

programa basado en la técnica del sociodrama, orientado al desarrollo de las habilidades sociales; dicha problemática se refirió en función de la carencia de habilidades sociales de los niños y niñas, manifestándose en su accionar cotidiano; siendo esta la variable dependiente de estudio la cual fue abordada mediante la variable independiente, que se constituyó en el programa basado en la técnica del sociodrama aplicado a los niños y niñas del grupo de estudio. Por tanto el objetivo general de la investigación fue determinar el grado de influencia de dicho programa, siendo necesario para ello cumplir con los objetivos específicos que se lograron al identificar el nivel de las habilidades sociales mediante el pre test, aplicar el programa con la muestra seleccionada, posteriormente identificar la variación en el nivel de las habilidades sociales a través de un post test y finalmente comparar los resultados del pre y post test, para determinar la influencia de la técnica del sociodrama en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del segundo grado “B” de Educación Primaria. Dichos objetivos permitieron dar respuesta al problema planteado y enunciado formulado de la siguiente manera ¿Cuál es el grado de influencia de la técnica del sociodrama en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10003 – Campodónico de la ciudad de Chiclayo, 2014?. Frente al problema ya planteado, se asumió como hipótesis general que el programa basado en la técnica del sociodrama tiene un alto grado de influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas. La población estuvo conformada por 69 estudiantes del segundo grado “B” y “C” de educación primaria de dicha institución, de la que se seleccionó una muestra que consta de 35 participantes, donde 15 de ellos son de sexo masculino y 20 son de sexo femenino;

pertencientes al segundo grado “B” de educación primaria, y su elección fue a través del muestreo aleatorio simple. Dentro de los resultados sobresalientes de la investigación podemos mencionar que luego de recibir el estímulo, los niños y niñas del segundo grado “B” desarrollan de manera favorable sus habilidades sociales, las cuales se evidencian en un buen clima escolar, una convivencia más armoniosa, una comunicación más asertiva y sobre todo buenas relaciones interpersonales con sus compañeros.

Estas son algunas de las investigaciones a la que tuvimos acceso, sin embargo, consideramos que debe haber algunas más, el cual estaremos revisados en los días venideros como producto del trabajo de campo.

Del mismo modo en el plano nacional e internacional tenemos trabajos relacionados a la línea de tiempo, como propuestas teóricas, pero no así en investigaciones aplicadas y sus respectivos resultados, sin embargo, en el presente trabajo seguiremos investigando con la finalidad de encontrar antecedentes en el plano internacional.

Hernández, D. (2014) tesis intitulada *“La enseñanza para la comprensión como una posibilidad para el aprendizaje de las ciencias sociales en la Institución Educativa Anzá”*, [Tesis de Licenciatura]. Anzá – Colombia. Universidad de Antioquia.

Este proyecto de investigación se desarrolló entre los años 2013 y 2014 en la Institución Educativa Anzá, ubicada en el municipio del mismo nombre (Anzá), ofreciendo oportunidades para el mejoramiento tanto para padres de familia, profesores y estudiantes a partir del enfoque “Enseñanza para la comprensión.” Este modelo denominado (EpC) es una herramienta de trabajo que le permite al maestro poner en práctica de manera coherente, clara y

específica los contenidos en el aula de clase, surge como “un proyecto colaborativo entre investigadores y maestros que tomó bases teóricas desarrolladas por de investigadores como David Perkins, Howard Gardner, Vito Perrone, así como S. J. Bruner, entre otros que partieron de las preguntas: ¿qué es? cómo identificar? ¿Y cómo desarrollar un real aprendizaje? un aprendizaje significativo o comprensivo, para plantear una propuesta de diseño con formas específicas de planificación en el trabajo de aula. (Stone Wiske, 1999, pág. 25)” El trabajo investigativo está fundamentado a partir de un enfoque etnográfico, que permite la caracterización del contexto educativo, particularmente el aula de clase y el desarrollo de la enseñanza de las clases de ciencias sociales. Esto permitió reconocer posibilidades y también dificultades que la EpC tiene, al ser desarrollada en el aula de clase en la Institución Educativa Anzá y finalmente, visualizar los resultados de la aplicación de una estrategia didáctica para la enseñanza de las Ciencias sociales.

Al mismo tiempo debo decir que todos marcos teóricos nos servirán de apoyo para teorizar y aplicar en el plano didáctico a nuestro tema de investigación; dado a que investigación será muy interesante, porque realizamos en un contexto diferente y en tiempos actuales.

2.2. Bases teóricas- científicas

2.2.1. Aprendizaje

- Es un cambio duradero en los mecanismos de conducta como resultado de una experiencia capaz de influir de forma relativamente permanente en la conducta del organismo. (Doman, 2003).
- El aprendizaje es un proceso de construcción, de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situación de la

realidad. Es un proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio socio - cultural. (Reigiluth, 1987).

- Los aprendizajes deben ser funcionales, en el sentido de que los contenidos nuevos, asimilados, están disponibles para ser utilizados en diferentes situaciones. (Gané, 1987)

Como investigador (S. Loayza. 2007) consideraría que los aprendizajes no son solo procesos intrapersonales, sino también interpersonales. Por ello, los alumnos deben aprender tareas de aprendizaje colectivamente organizadas. Además, deben ser capaces de descubrir sus potencialidades y limitaciones en el aprendizaje. Para ello es necesario que identifiquen lo que aprendan y comprendan como lo que aprenden, es decir, que ejerciten su metacognición. Esto los permitirá enfrentar con mayor éxito los retos que se presenten. Además, diremos que el aprendizaje refleja la forma que el estudiante responde al medio ambiente, a los estímulos sociales, emocionales y físicos, para entender la nueva información e incorporarla a las estructuras cognitivas construyendo nuevos vínculos.

Concibo el aprendizaje como el proceso mediante el cual los saberes externos se encadenan o eslabonan a los saberes que ya tiene el sujeto, formando una nueva red de conocimientos.

El aprendizaje no es sino la reestructuración interna de los saberes que tiene una persona sobre un tema determinado, en la medida que se eslabonan los saberes previos y los nuevos.

Supongamos que un mediador (mamá, papá o maestro) selecciona

varios saberes sobre la lluvia (que han sido social e históricamente acumulados) y los llevan al alumno. Existe un verdadero aprendizaje cuando los nuevos conocimientos se encadenan o eslabonan a la estructura de conocimientos sobre la lluvia que individualmente han sido acumulados por el sujeto que aprende. Sin embargo, el encadenamiento entre los nuevos saberes y los saberes que ya se tienen solamente es posible porque dentro del sujeto se dio un verdadero proceso de asimilación y acomodación. En la "asimilación", el sujeto actúa sobre los nuevos objetos para incorporarlos dentro de su estructura de conocimientos. En la "acomodación", el sujeto se adecua al nuevo conocimiento, es decir, sus estructuras de conocimientos anteriores quedan modificadas.

2.2.2. Paradigma cognitivo del aprendizaje

En la última década la educación latinoamericana ha dado un paso trascendental en el ámbito de la psicología educativa y científica. Luego de un extenso periodo de dominación del paradigma conductista; a mitad del siglo XX éste entra en crisis y es sustituido por el paradigma cognitivo; el cual sustenta que los procesos internos como el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención en la formación de la actividad mental y del conocimiento tienen gran importancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dentro del paradigma cognitivo se considera que la acción del sujeto está determinada por sus representaciones mentales, que están constituidas por algún tipo de cómputo; estableciéndose una analogía entre la mente humana y el funcionamiento de un computador.

“Aunque parezca contradictorio el impulso del cognitivismo para estudiar los procesos internos se pueden simular en la máquina; al hombre no hay que compararlo con el animal porque este es un ser inferior. Las leyes descubiertas en los animales tienen muchas limitaciones en su aplicación al hombre. Se requería otro referente y este se encontró en la máquina que es activada por un programa denominado inteligencia artificial.” (Orellana Manrique, 1998 - 42).

Es importante rescatar y valorar el planteamiento que el cognitivismo asume cuando considera que el alumno, más que recibir información, debe aprender a procesarla; y el docente, más allá de transmitir información debe crear un clima altamente motivador y propicio para que el alumno desarrolle sus potencialidades de modo que, a través del entrenamiento en estrategias de aprendizaje logre aprender a aprender. También considera a los sujetos como elaboradores o procesadores de la información, es decir el sujeto se transforma en un procesador permanente y activo de información.

2.2.3. Definición de juego

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia, lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- (Huizinga,1938) «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente.
- (Gutton, 1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- (Cagigal, 1996): «Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc., incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie

está obligado a jugar.

- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

2.2.4. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿cómo crearlo en el aula?

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza

curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. Antes de hacer referencia al juego didáctico es necesario realizarnos las siguientes interrogantes: ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al

recreo?, ¿Qué juegos conocemos?

Para autores como Montessori, citada en (Newson, 2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”. La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f). La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. Según Ortega (Lopez, N.; Bautista, J., 2002) la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Lopez, N.; Bautista, J., 2002) y dentro del

cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones. Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender.

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge “...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstractalógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad”. (Yvern, 1998).

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2007). En cada juego didáctico se destacan tres elementos: El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar. Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si

no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman. Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado. Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas. ¿Qué reglas se deben distinguir de los demás juegos? Las que condicionan la tarea docente. Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción. Las que prohíben determinadas acciones. Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros. La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2007) ¿Qué características debe tener un juego didáctico? Una vez establecidos estos

objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente: Intención didáctica.

Los juegos tienen diversos puntos de vista para ser considerados según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998) También pueden ser de acuerdo a su dirección, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento. (Yvern, 1998)

a) ¿qué pasos se deberían tener en cuenta para elaborar un juego didáctico?

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los

objetivos.

- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

b) ¿qué materiales se pueden utilizar para su elaboración?

Cartulina, cartón comprimido, madera reciclable, pintura, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papeles diversos y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

c) ¿Cómo se puede presentar el juego didáctico?

Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad. Colores armoniosamente combinados y llamativos. Protegerlos con sellador. En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido. También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores.

d) ¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar

parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños. Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón. Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y porqué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje. También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guion didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos. Cuya tarea se puede simplificar a través del siguiente formato: Formato del

Juego Didáctico Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado. Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado. Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego. Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento. Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada. Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades. Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo). Duración: Tiempo. Materiales utilizados: Lista de materiales. Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego. (Chacon, 2007). Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetirlas. La idea es que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales. Un aspecto que no se puede descuidar, es lo referido a quién gana. La existencia de un ganador (o un perdedor) no es un ingrediente esencial del juego infantil. Los estudiosos nos dicen que el juego es actividad improductiva. Los deportes son otro capítulo aparte, dado que en ellos la figura del ganador es vital. Es necesario referirse a

otro aspecto. La tecnología ha contribuido con una variedad ilimitada de videojuegos y juegos informáticos que ocupan buena parte del tiempo de nuestros niños y jóvenes. Algunos de ellos fomentan el “todo vale” como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias y/o violentas. No podemos oponernos a esa realidad, pues entretienen, ni competir contra ella. Nuestras clases no pueden ser tan diferentes, necesitamos diversificar el tipo de experiencias de aprendizaje a que sometemos a nuestros alumnos, ya que para muchos de ellos el computador forma parte de sus vidas. Sin embargo, al hacerlo, no asumamos los juegos didácticos como una moda que resuelve todos los problemas. Hagámoslo con plena conciencia de la importancia que tienen las actividades lúdicas en la vida de nuestros alumnos de educación básica y media, pero sin olvidar que el juego es una actividad seria. En fin, no hay excusas para no hacer un juego didáctico bonito, adecuado, resistente y llamativo para los alumnos. “Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad... El anhelo de cualquier maestro con vocación...” (Sierra, D. y Guedez, , 2006).

2.2.5. Diferencia entre juego y deporte

Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cagigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir

deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera:

El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado.

Carácter

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

Juego frente a diversión

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

En los animales no gregarios el juego aparece fundamentalmente en la etapa infantil como un medio de aprendizaje psicomotriz o de experimentación y en la etapa adulta como un comportamiento relacionado con la reproducción.

En los animales gregarios se mantienen estas conductas lúdicas y se añaden los juegos sociales asociados a la adquisición de estatus, el establecimiento de roles y la relación grupal.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

a) Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño.
- No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño.

Funciones del juego infantil:

El juego sobre el cuerpo y los sentidos

- Descubrir nuevas sensaciones.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organizar su estructura corporal.
- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

El juego sobre la comunicación y la socialización

- Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- Juego de reglas.
- Aprender a seguir unas normas impuestas.
- Facilitar el autocontrol.
- Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- Juego cooperativos.
- Potenciar la cooperación y la participación.
- Mejorar la cohesión social del grupo.

- Mejorar el autoconcepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

El juego como instrumento de expresión y control emocional

- Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- Expresarse libremente y descargar tensiones.
- Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto.
- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- Desarrollar la personalidad.

El juego solitario y el juego paralelo predominan entre niños de 2 a 3 años; el juego asociado y el juego de cooperación son más frecuentes entre niños de más de 4 años. (Frost, 1993)

2.2.6. La personalidad

A. Definición:

Es todo lo que se puede decir de una persona: sus cualidades físicas o psíquicas, los modos de conducta, el círculo vital y las relaciones humanas, las metas y objetivos, los valores que parece perseguir, y la vida y las actividades correspondientes a su edad. Lingüística
Los observadores menos sistemáticos no dudan en incluir cualquier cualidad que les parezca especialmente sobresaliente y características.

En esta descripción, la personalidad entera se resume en un denominador principal, y el rasgo capital así descrito se despliega en el tiempo y se muestra en sus efectos. (Bühler, 1969)

La personalidad del hombre es la unidad de sus contrastes en el

devenir de sus circunstancias, tanto mejor es la personalidad cuando tiene propósitos definidos y mucho mejor aun cuando los logra en el derrotero de su andar es sano, en este proceso evolutivo e involutivo, la personalidad del hombre es una suma de virtudes públicas y un resto paradójico de vicios ocultos (inhibiciones y/o prejuicios). Tiene por excelencia a la forma en la mayoría de su especie o genero homínido, pero lo más inteligente o humanos prefieren a la forma o sin forma, y sabias personalidades se inclinan por el fondo mismo de las cosas

La comprensión y entendimiento de la personalidad debe partir cognitivamente, aceptándose al hombre como la unidad de sus contrastes, hay tanto de bestia en el hombre más humilde y sencillo como también en aquél culto e inteligente o excelente.

Pero la personalidad no solo debe ser comprendida únicamente en el hombre biopsicosocial como tal; el factor tiempo es una variable desencadenante imposible de controlar.

Entonces no considerar en la personalidad la unidad de sus contrastes, su desarrollo histórico-social, comunitario y las circunstancias que el tiempo le impele; es marginar la real concepción de la personalidad del Ser. (Alva, 1994).

Desde otro punto de vista podemos decir que actualmente, el término personalidad hace referencia al conjunto integrado y organizado de características de un individuo que caracterizan su peculiar ajuste al medio. Es el sello psicológico exclusivo de cada uno que persiste a lo largo del tiempo y que distingue a un

individuo de otro. Así los sostiene Ángeles García Bernabéu: “El desarrollo de la personalidad es un proceso de construcción activa que se produce gracias al desarrollo de capacidades y a la interacción social.”.

B. El desarrollo de la personalidad de los niños

La personalidad es una entidad única y específica de cada persona que nos define y nos caracteriza. La personalidad de los niños tiene unas bases genéticas, una predisposición temperamental, pero éstas se van moldeando a medida que las diferentes experiencias, interpretaciones y emociones asociadas permiten la construcción de la propia identidad y el desarrollo de la personalidad.

Por estos motivos, es fundamental prestar atención al proceso que propicia el desarrollo de la personalidad de los niños y fomentar la construcción de una personalidad madura.

Permitir el desarrollo de una personalidad madura contribuye a su bienestar y a su felicidad. Una persona con personalidad madura, tendrá una sana autoestima, será capaz de tomar sus propias decisiones y no se dejará influenciar por los demás. El desarrollo de la personalidad tiene como puntos clave la infancia y la adolescencia. Son dos etapas cruciales donde se asientan las bases de la misma.

La personalidad se va configurando desde el nacimiento, enmarcada en un proceso continuo y permanente de búsqueda y definición de la propia identidad que tiene como resultado la definición de un yo único. La personalidad es nuestra forma más íntima de ser, sentir y

pensar, engloba estas tres facetas.

El desarrollo de la personalidad de los niños comienza a forjarse en torno a los dos años, cuando el niño toma conciencia de sí mismo como entidad diferente a todas las demás realidades que le rodean. Para el desarrollo de esta identidad, el niño engloba diferentes informaciones:

- La imagen de él mismo que tienen los demás. Los otros le sirven de espejo al niño. Empieza a definirse basándose en las definiciones de los demás.
- Las ideas que tiene el niño sobre sí mismo.
- Las interpretaciones de las opiniones de los demás y de las propias y la mezcla de ambas.
- Las diferentes experiencias que le aportan información sobre su persona. (Si la gente me trata bien es que soy digno de cariño, si no lo hacen es que no lo soy. Si acierto una pregunta es que soy listo, si no lo hago soy torpe, etc.).
- Los sentimientos que acompañan a todas estas opiniones propias y ajenas.

C. Autoconcepto, autoestima y personalidad de los niños

De esta manera el niño poco a poco va forjando una identidad, va creando un autoconcepto y una valoración del mismo, autoestima, sobre los que se apoya la personalidad. Es fundamental procurar el desarrollo de un adecuado autoconcepto y una sana autoestima para asegurar el desarrollo de una personalidad madura.

Estos son procesos personales, que requieren su tiempo para su

desarrollo, nuestro papel consiste en vigilar de cerca, con paciencia y procurarles experiencias y opiniones positivas sobre sí mismos.

Podemos fomentar el desarrollo de su personalidad; para lo cual tendremos en cuenta los aportes de (Ruiz, 2010), que considera lo siguientes:

- **Apórtale una opinión positiva sobre sí mismo,** que propicie interpretaciones y emociones positivas sobre las que sustentan su autoconcepto.
- **Ayuda a tu hijo a definirse.** Para ello, muéstrale una imagen real, pero no la critiques, juzgues o etiquetes.
- **Proporciona un ambiente donde el niño se perciba querido** y se sienta cómodo para expresar su yo.
- **Favorece un autoconcepto adecuado y el desarrollo de una sana autoestima.** Valórale y enséñale a valorarse a sí mismo.
- **Fomenta el desarrollo de sus habilidades sociales.** Ya que su desempeño social, el papel que juegan en un grupo y la manera de desenvolverse socialmente serán puntos clave a la hora de definirse.
- **Deja que haga cosas por sí mismo,** que experimente y que sea. El desarrollo de la autonomía es otro aspecto crucial para el desarrollo de la identidad.
- **Pregúntale siempre que es lo que quiere,** que es lo que le gusta, y procura no decidir por ellos.
- **No coartes su identidad, déjales ser.** Evita etiquetas y clasificaciones.

D. Desarrollo de la personalidad en la infancia

La personalidad es la forma particular y relativamente estable como una persona expresa sus sentimientos, pensamientos y comportamiento.

En el desarrollo de la personalidad influye tanto la herencia como el ambiente.

El desarrollo de la confianza

Los bebés dependen de otras personas para que cuiden de ellos y satisfagan sus necesidades, como alimento y protección. Son las experiencias iniciales de los niños las que les enseñan a confiar en que sus necesidades van a ser satisfechas.

Desde la infancia hasta los 18 meses tiene lugar la etapa del desarrollo que el psicólogo Erik Erikson llamó confianza básica frente a desconfianza básica. En estos meses, los bebés aprenden en qué personas u objetos de su mundo pueden confiar. Necesitan alcanzar un equilibrio adecuado entre confianza (que les permite tener relaciones íntimas con los demás) y desconfianza (que les sirve para protegerse).

En un desarrollo normal predominará la confianza, que les permitirá desarrollar la creencia de que pueden satisfacer sus necesidades y alcanzar sus deseos. Si predomina la desconfianza, los niños verán el mundo como un lugar amenazante e impredecible y tendrán problemas para relacionarse.

Para ayudar a los niños a desarrollar la confianza es importante que la madre (o persona que cuida del niño) le brinde un cuidado sensible, atento y continuo.

El desarrollo de la autorregulación y la autonomía

La autorregulación es el control sobre el propio comportamiento para ajustarse a las expectativas sociales. Los padres les dicen a los niños lo que pueden o no pueden hacer. Conforme los niños van absorbiendo esta información empiezan a regular su propio comportamiento, pasando del control externo hacia el control interno o autorregulación. Erikson llamó a esta etapa autonomía frente a vergüenza y duda. Si se han desarrollado de forma ideal, los niños han pasado por la primera etapa con un sentido de confianza básica en el mundo y un despertar del sentido de sí mismos. Esto les permite empezar a confiar en su propio discernimiento. En esta etapa surge una voluntad firme y no es raro que la palabra favorita de los niños sea un ¡No! como un modo de probar los límites y desarrollar su autonomía. Por este motivo, a este nuevo comportamiento se le llama a veces negativismo.

La vergüenza y la duda también influyen en el modo en que los niños aprenden a controlarse. Un poco de duda y auto-desconfianza les ayuda a admitir que no están preparados para hacer ciertas cosas, y un sentido de vergüenza les ayuda a convivir con los demás. Los niños en la etapa de los primeros pasos necesitan que los adultos les pongan límites. Sin embargo, muchos o demasiados límites pueden hacer que los niños se vuelvan compulsivos para controlarse, y el miedo a perder el control puede llenarlos de inhibiciones y hacer que pierdan su autoestima.

Conforme los niños se van volviendo más capaces de hacer entender sus deseos, se van volviendo también más independientes. Alrededor

de los dos años se manifiesta su necesidad de autonomía. A esta edad surge una voluntad más fuerte y pueden ser obstinados, lo cual es completamente normal. Los niños necesitan poner a prueba el nuevo conocimiento de que son seres individuales con algo de control sobre su mundo, pues esto es importante para su normal desarrollo.

Ya no se sienten cómodos cuando los demás deciden en todo momento lo que deben hacer y quieren guiarse por sus propias ideas y buscar sus propias preferencias. A menudo esto es interpretado como un comportamiento negativo, por su tendencia a decir no y a resistirse a la autoridad, pero es un comportamiento saludable y normal, que conducirá a resultados positivos.

Cómo reducir el negativismo y estimular la autorregulación

A la edad de dos años, los niños comienzan a mostrar un comportamiento negativo, negándose con frecuencia a hacer lo que los padres les dicen. Este es un comportamiento normal en esta etapa del desarrollo. Suele comenzar antes de los dos años de edad, llega a su máximo hacia los tres años y medio a cuatro y desciende alrededor de los seis.

Si consideras este negativismo como una expresión de autodeterminación y una búsqueda saludable de independencia en vez de verlo como testarudez, estarás ayudando a tus hijos a autorregularse, contribuirás a que se sientan más competentes y a evitar conflictos.

Según (Muñoz, 2010) las siguientes sugerencias pueden servir de ayuda a los padres para lidiar con esta etapa:

- Sé flexible. Aprende cuáles son las cosas que agradan o desagradan a tu hijo y cuáles son sus ritmos naturales.
- Crea un ambiente amigable para el niño en casa, con objetos irrompibles que sean seguros de armar y desarmar.
- Evita el castigo físico. No funciona y puede llevar al niño a causar más daños.
- Ofrécele alguna alternativa para que tenga mayor sensación de control. Por ejemplo, en vez de decirle: "Tienes que bañarte", dile: "¿Quieres bañarte ahora o después de cenar?"
- Sé constante con las indicaciones que le des a tu hijo.
- No interrumpas una actividad a menos que sea absolutamente necesario. Trata de esperar hasta que la atención del niño haya cambiado a otra cosa.
- Si tienes que interrumpirle, primero hazle una advertencia, como: "Tenemos que irnos dentro de un rato". Así le das tiempo para prepararse y terminar lo que está haciendo.
- Sugiere actividades alternativas cuando se comporte incorrectamente. Por ejemplo, dile: "Ven, vamos a ir al columpio".
- Cuando le des indicaciones sobre cómo comportarse, hazlo con sonrisas o caricias, no con críticas o amenazas.
- Mezcla las indicaciones con actividades placenteras. Por ejemplo: "Es hora de dejar de jugar, así que puedes venir conmigo al almacén".
- Si el niño no cumple una indicación de inmediato, espera un

poco antes de repetirla.

- Usa un "tiempo de descanso" para terminar conflictos, de un modo que no implique castigo. Así, tú o el niño podréis salir de una situación tensa. Esto hace a menudo que la resistencia disminuya o incluso desaparezca.
- Espera menos autocontrol por parte de tu hijo cuando la situación sea estresante (en caso de divorcio, nacimiento de un nuevo hermano, enfermedad, traslado, etc.)

2.2.7. Formación de la personalidad

a. El sistema vivo

Con la finalidad de tener una explicación cabal de nuestra condición humana al interior del único sistema vivo que existe sobre la tierra, es preciso definir una serie de conceptos fundamentales. Son los conceptos que nos servirán para lograr una comprensión tal vez más correcta de la naturaleza de los hombres. En otras palabras, en este capítulo hacemos una breve definición de conceptos básicos que más adelante los usaremos para explicar los procesos de determinación epigenética y cinética de la personalidad. Los tres primeros de estos conceptos son los **de sistema, reflejo y información**, que nos servirán para diferenciar dentro del sistema del universo el subsistema vivo, dentro del sistema vivo el subsistema social, y dentro del sistema social el subsistema de la personalidad. Otros tres conceptos importantes son los de **necesidades, estímulos y motivos**, que nos servirán para establecer las mayores diferencias posibles respecto de las condiciones y circunstancias que determinan las

formas de actividad individual de los animales superiores y de los hombres. Finalmente, los conceptos de **organismo**, **psiquismo** y **persona**, que nos facilitarán la diferenciación entre los individuos humanos, es decir, entre personalidades.

Debemos iniciar desde la primera parte, toda persona que cuida de la educación o la salud de los demás debe saber contestar preguntas respecto de qué es el hombre, o mejor, qué es cada uno de los hombres. Si preferimos contestar esta segunda pregunta, caben por lo menos dos posibilidades: que los hombres sean animales superiores, o algo diferente. Si son algo diferente, debemos saber por qué y en qué se diferencian los hombres de los animales superiores. En realidad, nuestro interés que todo trabajador de la educación tenga las respuestas apropiadas. Por supuesto que somos conscientes de que éste objetivo es ya de por sí difícil de lograr. Pero no imposible. En efecto, un primer objetivo puede ser por lo menos avizorar cómo es que se han producido los procesos de organización de los seres vivos “desde la Bacteria hasta el Hombre”, como diría Jacques Monod, uno de los mayores científicos de los fines de siglo, premio Nobel de medicina y fisiología. Desde nuestro punto de vista, hemos sugerido que la evolución de los sistemas vivos son procesos informacionales, pensando que es la información la que organiza y mantiene la integridad de los seres vivos (vegetales y animales). Esto quiere decir que para poder comprender y explicarnos qué relación hay entre el universo, los seres vivos que existen en nuestro planeta, la sociedad humana y cada personalidad que somos nosotros,

debemos hacer un largo rodeo que empieza por tener una visión aproximada pero científica acerca del sistema del universo y del sistema vivo que existe en la tierra, que nos sirva como marco general de referencia para llegar así a una comprensión del sistema de la sociedad humana, y en base a todo ello lograr una explicación acerca del sistema de la personalidad, es decir, acerca de qué naturaleza son realmente los hombres. Un ejemplo hipotético, pero verosímil, nos servirá para tomar nota de las propiedades de los aspectos más relevantes de la realidad que queremos conocer. Supongamos que un hombre, una mujer y sus hijos escogen un lote de tierra en un desierto para construir su casa. Poco a poco, sin que nadie pueda precisar con exactitud desde que momento, los padres comienzan a cambiar este ambiente natural – natural, porque nunca antes allí había pisado hombre alguno - perciben primero la consistencia del terreno, la pendiente del llano, por donde sale el sol, de donde soplan los vientos, de que clase son los insectos y las plantas silvestres de los alrededores; luego imaginan como va a ser su casa; piensan como van a hacer las cosas, y cuando tienen los elementos necesarios, deciden actuar, y con sus propias manos y unas herramientas empiezan la construcción. Después de un largo proceso que comenzó al hacer los adobes, terminaron la primera etapa colocando el techo y las puertas. Podemos ver que la casa nunca la llegaron a terminar como ellos la imaginaron desde el comienzo, pero día a día, mes a mes, año a año, algo más se agrega a la construcción. Después de unos lustros alguien decidió que un aplanador ejecute la

orden de usar el mismo terreno para sembrar caña de azúcar, pues a pesar de que nuestros constructores creyeron disponer de un terreno natural, lo cierto es que ya tenía dueño. Esto significó que en cinco minutos la vivienda fuera convertida en escombros. Años después, allí reverdece, efectivamente, una plantación de caña. Vamos a llamar sistema a la casa así construida con tanto esfuerzo: es un sistema porque es el resultado de un largo proceso por el cual se reunieron muchas partes, varias cosas se fueron añadiendo, juntando, ensamblando, hora a hora, día a día hasta conformar un todo organizado. Así, por ejemplo, pequeños granos de polvo fueron reunidos para formar una masa dura, de cierta forma que fueron los adobes; muchos adobes fueron colocados unos junto a otros, y otros sobre los anteriores hasta formar cada pared; luego las paredes formaron las habitaciones; las habitaciones forman la casa. La casa es entonces un sistema que lo fue formando por la reunión sucesiva de sus elementos, donde cada elemento cumple una función respecto del todo que es la casa. Y a pesar de que ésta aparentemente desapareció en pocos minutos, también es verdad que se fue destruyendo de a pocos, y uno hubiera querido que se detenga la aplanadora en algún momento para que no fuera destruida del todo. Pero después de destruida la casa, los pedazos de tierra de los adobes, de madera de la puerta, ya no tienen la misma función, y de aquí en adelante ya sirven para alimentar las semillas primero, y las plantas de caña de azúcar después. De este modo, cada planta de caña contendrá varios de los elementos que antes eran parte de las puertas

y los enseres de la antigua casa, hasta los residuos de todo lo que usaron nuestros amigos. Y mucho tiempo después los componentes de las plantas de caña también formarán parte de otros sistemas, el azúcar lo podremos encontrar disuelto en la sangre de alguna persona, por ejemplo. Entonces, si quisiéramos tener una explicación científica de los sucesos -los hechos y las cosas- como los que aquí hemos observado y referido, tendríamos que emplear una serie de conceptos apropiados para explicar estos procesos de construcción y destrucción. Así, en términos científicos diríamos que toda esta realidad es un sistema material porque a lo largo de todo un proceso de organización varios elementos materiales se ensamblaron hasta formar parte de estructuras complejas, las cuales una vez organizadas se mantienen más o menos estables hasta que necesariamente se desorganizan para pasar a un nuevo estado, más o menos estable que el anterior, y así sucesivamente. Hay razones suficientes para pensar que los cerros, el arenal, las plantas silvestres, los insectos que allí encontraron nuestros constructores, llegaron a ser lo que son por esta clase de procesos que seguramente han durado miles de millones de años. La casa también, aunque en este caso ella es obra de los hombres. Inclusive, una vez destruida la casa, los elementos que ahora están dispersos en el ambiente, que ya no son parte de la estructura original y son un montón de escombros, los conceptuamos como una estructura mucho menos organizada, aunque no lo sea para la ciencia en sí, porque los elementos del montón forman también un sistema material, el cual está formado

por casi los mismos elementos, como las partículas de tierra, de arena, los pedazos dispersos de las cosas destruidas; a su vez, el montón forma parte del sistema del desierto, la costa, el país, la tierra. También hemos visto que tiempo después, por otro proceso de organización, los escombros forman parte de otro sistema cuya estructura ya tiene más sentido para nosotros, como es la plantación de caña. Podremos ahora ampliar nuestra idea del mundo imaginando que la tierra es en realidad un pequeño subsistema dentro del sistema solar, y este un subsistema de la galaxia llamada vía láctea, y ésta un subsistema del sistema del universo. Desde el punto de vista de una explicación de la vida, es importante destacar, entonces, que a lo largo de toda la historia de los sistemas materiales que componen el universo, se pueden distinguir procesos por los cuales, mientras en un lugar del espacio se van formando estructuras más complejas, en otro, antiguas estructuras semejantes se descomponen en los elementos más simples que las conforman. Todos estos cambios que se suceden en el tiempo, les llamaremos procesos de reflexión de la materia. Al respecto, se dice que en el universo suceden dos clases de estos procesos de reflexión: los procesos neguentrópicos y los entrópicos. Así, la construcción de la casa es un proceso neguentrópico, por dos razones: porque consume energía y porque de unas estructuras simples surgen estructuras más y más complejas. En cambio la destrucción de la casa es un proceso entrópico porque genera energía y porque una estructura compleja se convierte en estructuras cada vez más simples. Éstas se reflejarán

en nuevos procesos neguentrónicos, los del crecimiento de las plantas, por ejemplo. Por lo tanto, comprenderemos que todo en el universo sucede en uno u otro sentido. Cuando se formó la tierra, los procesos neguentrónicos predominaron sobre los entrónicos. Lo que ahora hacen los hombres sobre la tierra son procesos tanto neguentrónicos como entrónicos: la construcción de las ciudades, las defensas de los ríos, son neguentrónicos; en cambio, la destrucción de los bosques, de los animales, así como los terremotos y los huacos, son entrónicos. Crecer y desarrollarse como personas, es un proceso neguentrónico; enfermar y morir, son procesos entrónicos. Ambas clases de procesos tienen algo esencial en común: ambos son procesos de reflexión de la materia. Podemos pues concluir con los físicos diciendo que nada en el universo permanece en el mismo estado todo el tiempo: sabemos bien que todo se transforma, que todo en el universo es una sucesión de cambios en la dirección única del tiempo. Es así como pensamos debe haber ocurrido con todo el universo y la tierra que en algún momento empezaron a formarse hasta que ahora los vemos como están, y suponemos, aunque no lo quisiéramos, que miles de millones de años después serán totalmente diferentes o tal vez ni existan del todo. En realidad, es difícil apreciar los cambios que se suceden en el universo, pues se desarrollan mucho más rápido y más lento de lo que podemos percibir. En verdad los seres vivos, especialmente los animales, no viven tanto tiempo como para ser testigos de algún cambio importante en el universo, aunque a veces vemos construir una casa y después de un

terremoto la vemos en escombros. Pero para los fines de nuestra explicación, basta saber que todos los cambios en el universo proceden en lo fundamental entre dos extremos: entre lo que en un momento es desorden y caos, y en otro es orden o estructura organizada. Algo empieza a estructurarse y luego se desestructura y vuelve a estructurarse en algo diferente. Algo se compone, después se descompone, luego vuelve a componerse y así por todo el tiempo. De otro lado, debemos saber que en la tierra ahora existen varias clases de sistemas materiales que se pueden diferenciar desde dos puntos de vista.

En primer lugar, se puede diferenciar entre los sistemas no-vivos, y los sistemas vivos, y en segundo lugar, entre los sistemas naturales y los sociales (o artificiales). Por consiguiente, los sistemas vivos serán de dos clases, naturales y sociales (o artificiales), y del mismo modo dentro de los sistemas no-vivos, unos son naturales y otros artificiales (o sociales). Puesto de otra manera: dentro de los sistemas naturales existen sistemas no-vivos y sistemas vivos, y de igual modo, al interior de los sistemas sociales hay sistemas vivos y sistemas no-vivos.

Así, es clara la diferencia entre el arenal, los cerros, el polvo, la casa, que son sistemas no-vivos, y las personas, los insectos, las plantas silvestres, la caña de azúcar sembrada, que son parte del sistema vivo. Pero también, se puede notar la diferencia entre las personas, la casa y la caña que son componentes del sistema social humano, y el paisaje, las plantas silvestres, y los insectos que son parte del

sistema natural. En consecuencia, todo lo que el sistema social humano ha hecho y hace sobre la tierra son cosas y hechos sociales -o artificiales-, es decir, son obra de personas. Nosotros mismos somos sistemas vivos y sociales (artificiales en sentido estricto), en razón de que somos hechura de la sociedad humana (en sentido estricto). Para hacer más sencilla esta disquisición, en realidad, hemos distinguido entre tres clases de sistemas: 1° los sistemas materiales, como son el universo, el sistema solar, el planeta Tierra; 2° los sistemas vivos que son parte de los anteriores, desde las bacterias hasta los hombres, y 3° el sistema social humano, que es parte de estos últimos. Por lo tanto, los hombres y todos los cambios que hemos hecho sobre la naturaleza -lo cual como dijimos incluye nuestra propia naturaleza-, conformamos un sistema social (artificial), que contiene, al mismo tiempo, un componente vivo -los hombres y las plantas y animales domésticos- y otro no-vivo -casas, vestidos, alimentos, máquinas, herramientas; es pues un sistema que es distinto de los sistemas naturales, que también incluye sistemas vivos y no- vivos naturales. Los tres tipos de sistemas sólo los hemos aislado relativamente, porque todos ellos forman un sólo sistema, es decir que están relacionados entre sí, pues todos están constituidos por los mismos elementos -átomos y moléculas-, y cada uno de ellos es parte de algún otro sistema. De modo que, así como las casas, las plantas y los mismos hombres, también las estrellas que se formaron en miles de millones de años, después se desestructuran y se descomponen en su propia actividad, en su propia historia, en el

curso del tiempo. Si bien es verdad que las tres clases de sistemas comparten las mismas propiedades, también tienen propiedades o atributos que son propios o específicos de cada uno de ellos. Justamente para saber qué son realmente los hombres, es preciso destacar no sólo las semejanzas, sino también o más las diferencias que hay entre las tres clases de sistemas que hemos señalado, y también entre sus componentes. En primer lugar, claro está, hay diferencias objetivas: entre una piedra, un animal, un hombre y una casa hay diferencias que las puede comprobar cualquier persona, un niño inclusive. También cualquiera notará que hay mayor parecido objetivo entre las piedras y una casa, y entre un animal y un hombre. Sin embargo, desde el punto de vista de la explicación de la naturaleza humana, debe interesarnos también, o tal vez más, el parecido entre el hombre y la casa, a pesar de que ya no va a ser tan fácil explicar en qué consisten y cómo se producen estas semejanzas. Es importante señalar al respecto, que; desde la óptica de las ciencias naturales, ha sido más fácil acentuar las semejanzas que hay entre las tres clases de sistemas. Por ejemplo, se sabe bien que todo lo que existe en la tierra, naturalmente con nosotros incluidos, como todo el universo somos sistemas contruidos con los mismos elementos: partículas subatómicas, átomos y moléculas, es decir, únicamente partículas en constante movimiento. Y es por esto que vemos el sistema del universo como estructura, como actividad; o como se dice en física, como materia, como energía. Y siendo todo así, todo lo que existe en el universo aparecerá ante nosotros en su doble

aspecto: como estructura o como actividad. Pero nuestra existencia es tan corta y nuestros sentidos tan limitados que es mucho más fácil verlo todo como estructura antes que como actividad. Tan es así, que cada uno de nosotros nos vemos fácilmente como cuerpos activos, pero difícilmente como historia personal, es decir, como un conjunto organizado de procesos, como una historia que empezó con la concepción y terminará con la muerte. Es posible que este doble aspecto con que concebimos el universo y todo lo que hay en él, corresponda sólo a la forma como se representan las cosas en nuestro cerebro, y no a la propia naturaleza de las cosas. Pero si tratamos de comprender las cosas a fin de explicarnos en qué consiste nuestra propia esencia, y sobre todo, porque cada individuo humano es una personalidad, tenemos que usar las ciencias naturales sólo como principios generales, y será más importante acentuar el aspecto de la actividad de los sistemas vivos y sociales desde el punto de vista de las ciencias sociales. De este modo será también más fácil notar las semejanzas y las diferencias que hay entre los procesos de desarrollo de los diversos sistemas vivos; es decir, las semejanzas y diferencias en la historia de cada individuo. El sistema del universo y el subsistema vivo. Antes de arriesgar una explicación acerca de los hombres, es preciso tener en cuenta la esencia de los sistemas materiales, es decir, la naturaleza de los procesos por los que se producen las cosas y todo lo que observamos como fenómenos de la naturaleza o hechos de los hombres. Haremos notar que la esencia de los sucesos materiales es totalmente distinta a la apariencia actual,

objetiva de las cosas o de los hechos. Por ejemplo, lo que apreciamos como olor, color o sonido, en realidad no existen como tales fuera de nosotros: estos aspectos de la realidad son sólo información de naturaleza psíquica que existe exclusivamente dentro de nuestro cerebro; lo que realmente existe fuera de nosotros son ciertas moléculas, vibración mecánica del aire y energía electromagnética que al ligarse o influir sobre nuestros receptores sensoriales generan señales nerviosas que luego se reflejan como dicha información psíquica. Por tanto, todo lo que podamos comprobar y decir acerca de los procesos de desarrollo, esto es, respecto de la esencia misma de los sistemas vivos, serán deducciones basadas en tales hechos objetivos, observables. Estos de algún modo apenas nos facilitan pensar o imaginar algo acerca de ellos, pues sólo indirectamente nos permiten explicar los procesos en sí. Pero para tener una idea más clara todavía acerca de estos procesos, seguiremos analizando el ejemplo de nuestros amigos y su casa en el desierto. Si a nuestro constructor se le cae una piedra en el pie, la herida y las magulladuras reflejan el efecto de la piedra; la herida se refleja en la sensación de dolor; el dolor se refleja en la expresión de su rostro. La zanja en la arena refleja el efecto de la herramienta con que se la abrió; la herramienta refleja la acción de quien la usa. Por cierto, que los hijos reflejan (no sólo se parecen) a sus padres. También la comida contaminada con bacterias que un día ingirió uno de los niños se reflejó en la inflamación de su estómago, y esta inflamación se reflejó en la sensación de náusea y dolor de barriga. Igualmente decimos que

la casa y el paisaje donde está construida se reflejan, o como también se dice, se representa en la mente de las personas que allí viven. De modo similar, la casa refleja el trabajo de su constructor, o en otros términos, el proceso de construcción de la casa reflejaba la imaginación y el pensamiento con que el constructor se anticipó a la construcción de la misma. También cuando decimos que el constructor sabía cómo construir su casa, significa que su conciencia reflejaba todo lo que le dijo otro que sabía construir casas, así como el niño refleja en su mente lo que el profesor le enseña, y más tarde lo que sabe lo vuelve a reflejar en un examen. De igual modo, el aplanador reflejaba los movimientos de su conductor, y éste las órdenes del dueño del terreno. Y por supuesto que el sol que vemos todos los días es una estrella que como otras del universo refleja todos los procesos que le precedieron (aquéllos que miles de millones de años atrás le dieron origen) y todos los días se refleja en la tierra y en la luna; y la luna se refleja en las mareas, y las mareas en las actividades de los peces, y éstas en las de los pescadores. La luz del sol no sólo se refleja en el verdor de las plantas, sino que el verdor refleja la acción de la energía solar sobre la clorofila, y una planta de caña refleja a la semilla, el abono, el agua, el CO₂ del aire y la luz del sol que estaban allí o llegaban hasta allí mientras crecía. Una vez que tenemos una idea general acerca de lo queremos decir con procesos de reflexión, veremos que ellos corresponden a procesos por los cuales un sistema material se convierte en otro, y así estaremos en condiciones de explicar cómo los sistemas no-vivos se

han transformado en sistemas vivos, cómo dentro de estos se han formado sistemas sociales, y como dentro del sistema social humano se forman los hombres. Y lo que es más importante, entre los ejemplos anteriores habremos notado que hay de dos clases de procesos de reflexión: unos que suceden al interior de sistemas no vivos y otros que suceden al interior de sistemas vivos. Llamaremos procesos de información a los procesos de reflexión que ocurren únicamente dentro de los sistemas vivos. De otro lado, también debemos tener en cuenta que los cambios que han ocurrido y ocurren dentro de todo el conjunto del sistema vivo son procesos de organización de la materia que se siguen repitiendo a lo largo de la gestación y la vida de cada ser vivo individual hasta su muerte. Efectivamente, principal atributo de todo el sistema vivo es su permanencia: desde que aparecieron las primeras células hace 3 mil quinientos millones de años, el sistema vivo con sus elementos incluidos ya no ha desaparecido jamás en nuestro planeta: este sistema ha optado porque cada uno de sus miembros se mantenga vivo por un lapso de tiempo hasta que pueda reproducirse en otros, y así sucesivamente: un ser vivo individual puede desaparecer, pero el sistema vivo, jamás. Como sabemos, estas células nerviosas o neuronas tienen la propiedad de generar pulsos eléctricos (potenciales de acción), que los conocemos mejor como impulsos nerviosos que se propagan y transmiten a través de la red que forman dichas fibras distribuidas entre los demás órganos, tejidos y células del cuerpo. De este modo ha surgido una clase de información que

hemos denominado neural o funcional. Por analogía con la anterior, diremos que la información funcional es la estructura de impulsos nerviosos cuya actividad es el modelo de desarrollo de un sistema animal orgánico, que llamaremos organismo en sentido estricto. Esta información se codifica en redes nerviosas simples (de los ganglios nerviosos) y se trasmite por medio de genes o conjuntos organizados de impulsos nerviosos que denominamos señales nerviosas; por medio de éstas se relacionan los órganos entre sí y aumenta la capacidad del individuo animal de relacionarse con su ambiente.

Definimos la información psíquica diciendo que es una estructura cerebral (de redes nerviosas del cerebro) cuya actividad es el modelo de desarrollo de un individuo animal que a este nivel de organización deviene en un psiquismo. Psiquismos son entonces todos los animales superiores cuya organización depende de información psíquica, lo cual se puede comprobar mucho más fehacientemente desde los reptiles hasta los primates. Todo el mundo supone o presupone que los hombres también son animales superiores. Pero debemos destacar lo sucedido con la especie homo sapiens, a cuyo interior se ha producido una situación cualitativamente diferente, que es su transformación en una sociedad de características hasta cierto punto inusitadas.

El sistema social y el subsistema de la personalidad. Si tomamos en cuenta sólo las especies más superiores, según hemos podido ver, todo animal superior -un primate, por ejemplo, está organizado en base a información genética, metabólica, funcional y psíquica. Pero,

de hecho, en todos ellos, todas estas formas de información están codificadas únicamente al interior del individuo, y sólo se trasmite directamente de un individuo a otro en una situación o un momento dado. De este modo, así como se trasmite información genética, metabólica, funcional y psíquica durante la reproducción y la formación del huevo, el embrión y el feto, así también la información psíquica se trasmite por medio de señales comportamentales, es decir, por medio de los gestos específicos que relacionan los individuos entre sí, pero siempre bajo ciertas exigencias de los individuos mismos.

Por lo mismo sintetiza como, podemos decir que hace posiblemente unos 30 mil años, la actividad psíquica inconsciente de los individuos de la especie homo sapiens fue el origen de lo que hoy conocemos como el sistema de la sociedad humana (que a la fecha debe tener una existencia de unos 6 mil años, un instante en la historia del universo). Podemos denominar socio génesis a este proceso, por analogía con el de biogénesis que ya conocemos. Ahora podemos decir con toda razón que este sistema social existe porque ya tiene su propio modelo de desarrollo, es decir, contiene información social y depende de ella, y que es así como los individuos que hemos nacido, los que nacen y los que seguirán naciendo dentro del sistema, todos somos rápidamente incorporados, reestructurados y formados hasta ser convertidos en personalidades. De aquí en adelante, cada personalidad no da origen a la sociedad (sólo la mejora, como cuando alguien contribuye al progreso social), sino que es el soporte activo

de la humanidad tal como existe en la correspondiente etapa de su historia. (Ortiz, 2013)

2.2.8. Formación de la personalidad desde una perspectiva cultural y dinámica en situaciones de cambio

Desarrollo de la personalidad: La personalidad del individuo se conforma a través de los procesos temporales o cambios progresivos del funcionamiento total, no solo de madurez orgánica, sino también de la integración del cambio constitucional con lo aprendido. El desarrollo se basa en un continuo "cambio-constancia" que va desde la niñez temprana hasta la edad adulta produciendo que cada dimensión de desarrollo tenga su influencia en las otras. Así, los cambios en los procesos afectivos influyen en los procesos cognoscitivos y viceversa. Erickson es un neo-freudiano y afirma que si bien la parte genética o instintiva del individuo es muy importante en el desarrollo de su personalidad también lo es "...la relación del individuo con los padres dentro del contexto familiar y un medio social más amplio dentro del marco de herencia histórico-cultural de la familia". Erickson se interesa sobre todo en dar una respuesta señalando las oportunidades de desarrollo del individuo, ya que cada cultura exige diferentes pautas y valores a cada edad, y es el "yo" el que debe integrar las dimensiones temporo-especiales que le permiten mantener su unidad, ya que "la preservación...del individuo, requiere la confianza y el respeto de la sociedad y la cultura co-circundantes".

A pesar de la importancia de la sociedad, la individualidad, según Allport, es una característica primaria de la especie humana, es

entonces, sobre esta individualidad, que la cultura y el medio social empiezan a crear presiones, que de una u otra forma van moldeando y convirtiendo al individuo en ser social, así el niño es sólo persona, y es a través del proceso de socialización que se convierte en personalidad, "la personalidad, como todas las cosas vivas, se modifica al crecer", aun cuando los cambios son graduales y bastante sutiles, es evidente que con el desarrollo orgánico y el aumento de la capacidad de aprendizaje el hombre va involucrándose más en lo que la cultura que lo rodea considera como "normal" o sea bueno y aceptable. El hombre como ser dinámico, y con sus cualidades individuales, se introduce en su medio cultural con dos opciones: una será de aceptar pasivamente lo que la sociedad le impone, y por tanto adquirir y respetar todas las pautas y valores establecidos, la otra rebelarse contra lo existente y luchar por dar un giro de esas pautas y valores. Pero siempre a favor o en contra, contará solo con las armas que su sociedad posea, es sólo, que su vivencia individual, que le proporcionó una percepción diferente de los valores sociales. Esto nos lleva a pensar que no hay medio que actúe en forma idéntica en dos individuos diferentes, y que, por otra parte, ni la herencia ni el medio son dados al niño considerado individualmente, tomando en cuenta sus rasgos corporales o psicológicos; por otro lado, ni el bagaje cultural, ni el genético, se pueden dar por aparte, ambos forman una combinación indivisible, que limita en gran parte la clara definición de cuál es la mayor influencia en el desarrollo de la personalidad. Las motivaciones son los motores que producen los cambios, tanto a nivel psíquico como social, pero éstas no

surgen independientes y por sí mismas, sino que se crean a partir de las condiciones existentes, por lo que cada cultura motiva a los individuos a perpetuarla y cada individuo a su vez, se siente realizado a través de su cultura. Tres teorías específicas: Piaget, en sus concepciones del desarrollo de la personalidad, da más importancia a la esfera intelectual, para él, todos los atributos de la personalidad dependen del desarrollo de la capacidad intelectual del individuo para organizar su experiencia, concibe la conducta cognoscitiva humana como la combinación de:

- Maduración, que es la diferenciación del sistema nervioso 1. Experiencia, que se determina por la interacción con el mundo físico.
- Transmisión social, que se representa en la educación para influir sobre la naturaleza de la experiencia del individuo.
- Equilibrio, que logra el individuo a través de un esfuerzo cognoscitivo para adaptar su ego a su ambiente.

Para Piaget los valores humanos fundamentales son la igualdad recíproca y la madurez intelectual y esto se logra por medio de un proceso de identificación, juego y percepción. En el desarrollo es más importante lo cualitativo que lo cuantitativo, y aunque cada individuo tiene el potencial para alcanzar el máximo nivel de desarrollo, no siempre se logra debido a la manera diferente de enfrentar las experiencias. El niño enfrenta experiencias a través de diferentes fases, la sensoriomotriz que se resume en la reacción del niño hacia objetos distantes y la diferenciación que establece entre lo que es causa y lo que es efecto, va logrando incrementar los procesos de conducta humana sobre todo por la invitación "cuando el niño puede interpretar signos,

prevén la acción y perciben su propio universo más allá de su esfera de acción sensoriomotriz, comienza a perfilarse su capacidad de razonamiento inteligente”.

La identificación se alcanza en la capacidad de diferenciar el incentivo a imitar y de transformar su experiencia en juego. Ya en fase de pensamiento intuitivo, el niño coordina las experiencias de otros con las suyas propias, integra el mundo en su ego, aún no es capaz de distinguir el todo, o sea ver las cosas como partes no integradas, pero sí con relación. Luego para la fase de operaciones concretas, y tiene un pensamiento operacional que le permite "ordenar y relacionar su experiencia como un todo organizado".

Aprende a deducir a través de experiencias simples y egocéntricas. Por último, se alcanza la fase de operaciones formales, que solo se da en un individuo maduro y es por tanto "la última en el desarrollo intelectual".

Erickson por su parte, también analiza el desarrollo de la personalidad a través de fases. La primera la llama de adquisición del sentido de confianza en que el niño tiene esperanza en la adquisición de experiencias nuevas, luego pasa al sentimiento de autonomía en que va confiando en su medio, desde luego circunscrito a la dirección de los adultos. Luego pasa a considerarse persona y plantea interrogantes alrededor de su propio rol, va entonces aprendiendo a ser adulto para pasar a la fase de industrialización en la cual elabora sus propias ideas y empieza a percibir la presencia de otros adultos, además de sus padres. La fase V es cuando entra la crisis de identidad, no solo sexual sino social; aquí "los ritos de pubertad desempeñan con frecuencia la función

de sellos culturales del nuevo status del individuo...".

La siguiente fase ya el individuo tiene capacidad para dar de sí mismo (amar y trabajar). Las otras dos fases ya hablan de un individuo maduro, afectiva y socialmente. Como para hablar de desarrollo de personalidad no se puede desplazar a Freud, diremos que su teoría de orden netamente individual, que plantea el desarrollo como la capacidad innata de resolver el Complejo de Edipo y de superar sin fijaciones las etapas oral y genital de la evolución psico-sexual. Socialización o endoculturación: En general se encuentra que hay una concordancia entre los individuos y el medio social en que se mueven y esto se debe al proceso endoculturación a que se ven sometidos los individuos. Sin embargo, no podemos pensar que tal proceso consiste en "...sufrir sujeciones paralizantes, en las que primeramente pensaba Durkheim, ni en imitar sin objeto, como creía Tarde: consiste en una adaptación social fuertemente motivada...".

Toda cultura tiene ya determinado lo que considera la actuación de un hombre "normal", así que cuando alguno se extralimita, tiene una sanción. Esto no quiere decir que todos los miembros de un mismo grupo actúan en forma idéntica, porque se sabe que existen las diferencias individuales, que son resultado tanto de las diferencias genéticas como de las diferencias de percepción de cada regla social o cultural. La cultura misma tampoco ha crecido de la nada, ha sido el producto de las proyecciones psíquicas, de los esfuerzos y decisiones de los hombres. Dentro de su composición de pautas y valores, aparecen muchos "transculturados" o sea provenientes de otras culturas. Aparecen

ya sea en forma clara (exactos a la cultura donante), o en forma velada, a la cual han llegado por los procesos de sincretismo o reinterpretación, en los cuales, la fuerza psíquica del hombre tiene gran intervención. Cada cultura particular transmite a sus miembros un cuadro claro de definiciones de conducta para el hombre, para la mujer, para cada edad y cada función, de manera que "En una cultura el tipo más apreciado es la matrona experimentada, en otra el joven guerrero, en otra un anciano erudito...", por lo que no es extraño que de acuerdo con las teorías psíquicas del desarrollo de la personalidad uno o varios patrones se den con más frecuencia en una o en otra sociedad. La cultura se aprende, es fruto de la educación, y ésta educación, en términos generales, consiste en transmitir al niño las normas de comportamiento y el conjunto de valores de la sociedad global en que está destinado a vivir; pero así mismo, si se acepta que la personalidad del individuo es modelada por la educación, es posible deducir que bastará con un aprendizaje distinto para modificarla, así un niño peruano creado en Chile será adulto chileno. Los valores nuevos que una cultura adquiere, funciona de esa forma, así los grupos receptores empiezan a crear nuevas necesidades que son generadas por los nuevos valores y después de un tiempo, por lo que se podría llamar personalidad nacional, ha variado en el orden que los nuevos valores promueven. Claro está que estos cambios no son inmediatos y además son seleccionados, tomando en forma más decisiva aquellos que favorecen las inquietudes del grupo o que en su defecto son más susceptibles de reinterpretaciones, ya que en toda sociedad siempre hay fuerza conservadora. "En consecuencia, para obtener un cambio

duradero no basta"...modificar solo la situación, o solo los individuos; se debe modificar por entero el campo social donde se encuentren los individuos...".

Bajo el concepto de que el aprendizaje modela la personalidad, entramos en discusión con la Teoría Freudiana de que el niño sella su personalidad en los primeros años de vida, pues de ésta forma no podría el hombre adulto adquirir elementos de una cultura ajena a la suya, sin embargo la elasticidad de la mente humana favorece que se pueda aprender no solo una cultura, sino variar, y además olvidar parte de ellas y sustituirlas por otras, aunque "Todos experimentamos tendencia al cambio y resistencias al mismo".

Como desarrollo podemos considerar un proceso cultural, social y psicológico, está por tanto acompañado de aptitudes, creencias y valores. "...el desarrollo es bastante más que la aceptación manifiesta de los adelantos materiales y técnicos".

Se supone que una cultura de desarrollo a través del tiempo, la sociedad vive en marcha con miras a lograr a su perfección, y así va adquiriendo nuevos elementos que acrecienten la herencia social de los individuos y contribuyen a diseñar o por lo menos a promover los cambios en las diferentes personalidades de los entes que la conforman (Smith, 2010).

2.2.9. La formación de la personalidad y el proceso de socialización como elemento básico.

Si entendemos por sociabilidad la posibilidad que tiene el sujeto de llegar a ser social y la socializado como el grado de madurez en las relaciones interpersonales definiremos el proceso de socialización

como el camino que va de la sociabilidad a la socializado del alumno. Llegado a este punto debemos mencionar la obra de J. Piaget, ya que él define “desarrollo social” como el proceso por el que el niño va formando las capacidades que le convierten en un miembro adulto de la sociedad”.

a. Socialización: Es un proceso de interrelación entre una persona y sus semejantes, el cual permite integrarse a diferentes grupos, respetando las reglas que tiene cada sociedad. Esta definición es corroborada en la Pág., Web monografías/ Socialización, que dice: “Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejante, un procesos que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y adaptarse a ellas”

Por lo tanto, la socialización se convierte en el factor fundamental de toda sociedad, puesto que todo ser humano desde que nace hasta que muere se relaciona con las demás personas, esto quiere decir que el acto de socialización es muy importante para la formación integral del ser humano ya que a partir de ello el ser humano aprende conocimientos y valores por medio de ello comprende lo que es bueno y malo.

b. Estrategias para la socialización

Las estrategias que se han de utilizar para la socialización deben orientar a la integración de los niños y niñas para que participen espontáneamente y libremente y que los participantes muestren un deseo de cohesión para solucionar diferentes problemas que se les plantea.

- **El trabajo grupal**

Es una técnica que permite la integración de los integrantes de grupo de trabajo para que puedan dar propuestas, ejecutar dramatizaciones, juegos de roles, juegos y otros. Así lo da a conocer Delgado Urrutia, en la Guía Metodológica de Educación Ambiental, que manifiesta: “Permite la presentación y el análisis de ideas, la expresión de dudas, la búsqueda de respuestas a interrogantes...”.

Esto nos demuestra que esta técnica es pertinente para fortalecer la socialización en los niños y niñas por medio de trabajos que los ayuden a integrarse por medio de actividades de aprendizaje.

- **Las dinámicas**

Esta es una técnica que permite a las personas irse inhibiendo de diferentes temores por medio del juego y así ir integrándose a un grupo de personas con las que no se tiene mucha confianza. Así también lo considera Delgado Urrutia en la guía metodológica de Educación ambiental que manifiesta: “Su objetivo es desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza, están basados fundamentalmente en el juego por tanto es importante que tengan “humor” es útil para presentar, motivar, evaluar...”.

En consecuencia, esta técnica permite fortalecer la socialización por medio del juego para que cada persona se muestre tal como es y el grupo lo reconozca por medio de sus acciones que va realizando durante toda la dinámica.

- **Los paseos**

Es una técnica que cumple objetivos propuestos la que es de integrar a las personas para que cumplan un fin.

- **Actividades recreativas**

Esta es otra técnica de integración que se realiza por medio de acciones deportivas, gimkanas y eventos sociales; y así podemos encontrar entre otros.

2.2.10. El sociodrama como trabajo de equipos desde la intervención socioeducativa

Teniendo en cuenta los estudios de García (1998), en sus apuntes de cuaderno de trabajo social entre las paginas 165 al 180, indica; que una de las áreas fundamentales de la prevención, concepto trabajado por Vega (1993), Comas (1992), Calafat (1986), Freixa (1984) es el trabajo con grupos. Esta unión entre prevención y grupo se hace fundamental y bidireccional. En efecto, el ser humano se socializa gracias a los grupos en los que está adscrito o bien a los que “libremente” se une. Partimos, pues, de la premisa de que para una buena política preventiva se hace necesario una intervención comunitaria (Marchioni, 1989; Ander-Egg, 1989) con proyectos que traten de evitar la aparición posterior de conductas disruptivas, de inadaptaciones sociales y de fracasos personales/sociales.

Estas estrategias de intervención intentarán trabajar sobre los factores de alteración de las estructuras y redes comunitarias para reducir o eliminar su posible influencia.

2.2.11. Teoría sociodramática

Nos parece ahora importante ahondar en los principios básicos que se desprenden de la filosofía propia del sociodrama, un aspecto teórico que no podemos dejar al margen por ser el pilar inspirador de nuestro cometido. La primera referencia que tenemos de la utilización del drama como técnica de intervención se remonta a 1921, año en que Moreno creó lo que él llamó Teatro de la Espontaneidad “Era una forma de narrar historias por personas asistentes a la función, las que son representadas en el mismo momento por un grupo de actores entrenados para ello, lugares que luego pueden ser reemplazados por miembros de la audiencia que quieran actuar las historias narradas. Un teatro de improvisación a partir de los relatos de la audiencia” (Garavelli. 1997: 627)

En el ejercicio de su investigación personal en la relación existente entre el drama y la curación, Moreno dio un paso más elaborando el que fue llamado Teatro Terapéutico. El mismo lo contaba de esta forma: “... Vi de nuevo claramente las posibilidades terapéuticas que existen en la liberación de situaciones conflictivas anímicas al representarlas, el vivirlas activa y estructuradamente (en Población, 1997: 43). Su constante estudio y puesta en práctica de este tipo de terapia te llevó a la creación de un método que opera desde lo intrapsíquico y las relaciones interpersonales, y mediante la acción, y que provoca la catarsis, objetivo fundamental del método, a lo que Moreno denominó Psicodrama. El modelo psicodramático parte de una visión relacional del ser humano con su entorno. Es una visión circular que implica la influencia recíproca del sujeto con su contexto. Supone una visión

filosófica del hombre como un ser creativo, espontáneo y poseedor de recursos. Al psicodrama le interesa rescatar las potencialidades naturales del ser humano. Este modelo moreniano opera a través de unas técnicas generales y otras concretas y específicas que van surgiendo en el desarrollo de aquéllas. De entre estas técnicas psicodramáticas generales destacamos el sociodrama por ser la que va a guiar el camino trazado para la prevención de diferentes problemas sociales. Para una mejor comprensión de la idea sociodramática esquematizamos algunas de las diferencias esenciales que guarda este método con el psicodrama del cual nace.

Psicodrama	Sociodrama
1. Es un método de acción profunda relativo a las relaciones interpersonales y a las ideologías particulares. 2. El protagonista es el individuo. 3. El protagonista trata de resolver sus conflictos intrapsíquicos y relacionales. 4. El protagonista representa el drama desde los componentes individuales de los roles. 5. Hablamos de roles psicodramáticos, ya que el foco de atención está en los elementos privados.	1. Es un método de acción profunda relativo a las relaciones intergrupales y a las ideologías colectivas. 2. El protagonista es el grupo. 3. El protagonista trata de resolver los conflictos intra o intergrupos. 4. El protagonista es el portador de los componentes colectivos del rol. 5. Hablamos de roles sociodramáticos, ya que el foco de atención está en los elementos colectivos.

Podemos definir el Sociodrama como un método para intervenir sobre las relaciones entre los grupos o las existentes dentro de un grupo y que se refiere, en todo caso, a valores universales. El protagonista, pues, es siempre el grupo, nunca el individuo, que posee los elementos colectivos del propio rol que representa.

El sociodrama de Moreno parte del supuesto de que el grupo está

organizado por los roles tanto sociales como culturales que comparten todos los miembros de la cultura a la cual pertenecen. Con el método sociodramático se estudian las interrelaciones culturales. El grupo va a ser el protagonista, el único sujeto del sociodrama, y de la realidad existente en la que el grupo vive inmerso se extraerá aquella información que va a servir como fuente de canalización de la problemática social. El sociodrama debe tener un director del proceso ayudado por un equipo de 6 auxiliares que pondrá en acción todas aquellas experiencias que sus informantes del grupo han ido reelaborando de su propia realidad social. La representación dramática de esta extracción del contexto social tiene como objetivo fundamental profundizar en el conocimiento de dicha realidad difundiendo de manera crítica aquello que el grupo vive como modo natural de existencia. Esta retroalimentación a modo de espejo, abre nuevas perspectivas comportamentales y afectivas; las visiones anteriores, formadas por la cultura moreniana se transforman en un nuevo modo de entender y compartir la realidad a la que el grupo pertenece, ampliándose el repertorio de alternativas de interacción y previniendo la aparición de nuevas situaciones socialmente conflictivas.

La realización de un sociodrama busca ayudar en situaciones de conflictos entre culturas; de grave inadaptación; de problemas intra o intergrupos; de condicionamientos en las relaciones interpersonales, opresoras de la flexibilidad en las mismas; de falta de información de problemas (por ejemplo, el consumo de drogas) existentes en el momento de su realización. Un denominador común de este elenco de

situaciones en que el sociodrama tiene cabida es en la toma de conciencia. Ante una problemática social objetivamente considerada existen diversos medios para denunciarla, para hacer llegar mensajes de concienciación a la sociedad, para buscar soluciones.

A través de las técnicas dramáticas se va más allá de la mera palabra, se sobrepasa el discurso, y se llega a una visión ampliada de la realidad donde se objetiva lo subjetivo, lo inconsciente (el co-inconsciente de Moreno), aquello que el grupo tiene, se convierte en algo observable que llega a provocar la reflexión grupal pretendida a través de la información difundida en la escena. Se trata de revelar lo escondido, la auténtica realidad, oculta en una vida inmensamente aparente. Con ello conseguiremos llegar a un diagnóstico comunitario y/o grupal y prevenir nuevas situaciones similares a las objetivadas en el aquí y ahora de la dramatización, donde se conjugan todas aquellas escenas del pasado y el nacimiento de los nuevos valores, aconteciendo un estado catártico de educación. De esta catarsis, producida tanto en el momento dramático como en el de eco grupal¹, emerge el co-inconsciente que representa el macrosocial al que pertenece el grupo y que revela su cultura. Por consiguiente, el grupo llega a la comprensión de una macrorrealidad a partir de la microrrealidad descubierta en sus relaciones. Los participantes en un sociodrama son al mismo tiempo sujetos de experimentación y experimentadores en acción, y pasan de ser consumidores de la realidad a ser transformadores de la misma, ya que se amplían las perspectivas y las percepciones y se valorizan los sentimientos al adquirir más conocimientos por medio de la

información recibida en el proceso sociodramático. Por ello, se llega a alcanzar un cambio en la óptica y el análisis de la realidad al verse el grupo reflejado en la escena. Aquellas causas determinantes de la situación problemática que en la vida cotidiana no se perciben cobran relevancia al ser reflexionadas y analizadas. Las técnicas dramáticas hacen que el grupo utilice sus propios recursos en la exploración e identificación de la situación real dramatizada, llegando a ese conocimiento y toma de conciencia sin ningún tipo de interferencias y manipulaciones externas, sino a través de la disposición de sus potencialidades naturales y el cimiento de su identidad como grupo. Es importante que exista una gran dosis de verdad en lo representado para conseguir una mayor identificación. El coordinador y el equipo toman de la realidad existente la inspiración para la elaboración de los guiones que describirán fielmente este contexto social, dando unas pautas de cambios de actitud y toma de conciencia entre los participantes y demás personas asistentes a la dramatización. Se trata de detectar el camino a través del cual el grupo puede llegar a un conocimiento más profundo de su propia realidad social; se ausculta la problemática social, se critica y se conciencia para provocar el cambio, partiendo bien de una visión viva del problema o teniendo en cuenta los valores y el enclave cultural de la comunidad. En el sociodrama es irrelevante saber quiénes son los individuos en su privacidad, quiénes son los formantes del grupo y cuántos son. Lo importante es el grupo en su totalidad, la identidad común. Así, a través de la creación colectiva se llega a una revisión de las conservas culturales, sustituyendo valores desgastados por otros que

se adecuen más fielmente a las demandas presentes, lo que Moreno denominó complejo espontáneo creativo. En esta experiencia ampliada de la realidad que el grupo vive en el momento dramático se pierde el dualismo entre fantasía y realidad que en ese mismo instante coexisten. Al elevar la creatividad y la espontaneidad del grupo y vivir el como esta, conjugando en el mismo momento roles sociales o reales y roles sociodramáticos o fantaseados el grupo alcanza una comprensión más amplia de su contexto existencial. El grupo se verá envuelto en un mundo fantástico y real, al mismo tiempo donde se plantearán sus problemas sirviéndose de la expresión dramática como un espejo. Para conseguir la concienciación de lo representado se permite paralizar la escena y desenmascarar lo fantaseado. Esta dinámica consigue la participación y la detección de las emociones de la audiencia. El sociodrama permite la comunicación con grandes grupos; puede servir también como instrumento pedagógico para remover la conciencia y prevenir la aparición o el estancamiento de situaciones conflictivas en las comunidades. Lo que ahora pretendemos es la creación de un sistema de información para prevenir problemas sociales mediante técnicas dramáticas de educación, sirviéndonos como fuente de inspiración del sociodrama moreniano y de aquél elaborado y desarrollado por otros autores (Población, 1997; Fonseca, 1996; de la Garza, 1984) que han trabajado, posteriormente a su creador, este método tanto en el plano terapéutico como en el educacional.

2.2.12. Aplicación del sociodrama de educación

Queda expuesta hasta aquí la filosofía sociodramática tal como se ha

demostrado en estudios relacionados a la investigación-acción para la prevención de problemas sociales. A partir de ahora queremos demostrar la eficacia de las técnicas dramáticas como método pedagógico entre la población joven y referido a la difusión de un mayor conocimiento de la propia realidad social que vive este colectivo con respecto al consumo de drogas y otros aspectos sociales de la vida cotidiana. Nuestro interés se centra en esta problemática por parecernos un tema actual no resuelto y, por tanto, susceptible de una mayor sensibilización. Queremos hacer conscientes de la propia realidad social a dicho colectivo; queremos provocar la reflexión del grupo, que se observe a sí mismo como en un espejo, que viva in situ el cómo de todas aquellas situaciones que desencadena en situaciones sociales, que muchas veces pueden afectar a los grupos humanos o a la vez reflexión de la profundidad de muchos hechos o acontecimientos.

2.2.13. Sociodramas y las practicas simuladas

Con la información brindada por la página hespirian (2010); aprendiendo a promover la salud; podemos destacar las ideas básicas, donde se precisa que, una de las mejores formas de aprender a hacer algo es practicar como hacerlo con la ayuda del instructor. Para aprender como examinar bien a un enfermo, los estudiantes necesitan practicar examinando a personas con diferentes enfermedades. Para aprender a visitar una casa por algún motivo de salud, tienen que visitar a distintas familias. Para ayudar a la gente a resolver problemas de salud, necesitan practicar resolviendo el problema real de la comunidad. No hay nada que pueda reemplazar a la experiencia.

El Sociodrama provee una forma viva y realista de practicar el uso de las habilidades necesarias para trabajar con la gente. Estas prácticas simuladas son especialmente útiles en el adiestramiento de personas que están acostumbradas a aprender con la práctica más que con los libros.

En los sociodramas los estudiantes representan situaciones en los que van interactuar aparentemente y en los que van interactuar como parte integrante de ciertas situaciones sociales.

Los sociodramas en el salón de clases es una de las mejores formas de relacionar el aprendizaje con la realidad, divirtiéndose a la vez.

2.2.14. El sociodrama en el salón de clases

Como estamos siguiendo con el entendimiento de que un solo sociodrama puede explorar varias de las áreas de desarrollo de contenidos, capacidades o habilidades. Ya que imita situaciones reales, esta práctica simulada hace que los estudiantes combinen una variedad de habilidades y entendimiento. Ellos tienen que pensar bien las cosas y usar todas sus capacidades de observación, análisis, imaginación y sentimientos humanitarios.

Los sociodramas nos ayudan a desarrollar habilidades diversas como:

Habilidades prácticas:

- Práctica en usar el libro con textos diversos de casos o situaciones
- Práctica en atender a una persona enferma o herida (diagnóstico, tratamiento, consejos preventivos)
- Práctica en resolver problemas paso a paso (el método científico)

Habilidades sociales:

- Liderazgo
- Visitas a las casas
- Organización comunitaria
- Relacionarse con diferentes gentes: enfermos, preocupados, orgullosos, moribundos, niños, doctores, autoridades etc.

Habilidad para enseñar:

- Explorando los diferentes enfoques de la educación
- Practicando métodos adecuados para la enseñanza (con madres, niños, etc.)

Habilidad para la toma de la conciencia social:

- Observación y análisis crítico de cómo las relaciones sociales, políticas y económicas entre la gente y los grupos sociales afectan la salud y el bienestar de las personas.
- Observando las actitudes, costumbres y normas de comportamiento: cómo afectan a la gente; cómo ayudar a la gente a entenderlas mejor.
- Explorando soluciones alternativas para distintos problemas.
- Probando ideas de teatro campesino.

2.2.15. Sociodrama en la intervención pedagógica.

Es una técnica que permite introducir un tema a partir de la presentación de un hecho de la vida cotidiana relacionado con el tema que se desea tratar; para el efecto se utiliza gestos, acciones y palabras; donde no utilizamos texto escrito, ropa especial ni mucho tiempo para prepararlo.

Para desarrollar hay que seguir los siguientes pasos:



a) Preparación:

- Se organizan en grupos
- Eligen la situación problemática de un hecho de la vida diaria.
Ejemplo: maltrato infantil, contaminación del medio ambiente, tala de árboles, consumo de sustancias nocivas a la salud, etc.
- Distribuyen los roles y las responsabilidades que asumirán, cada personaje al representar.

b) Representación:

- Se coordina previamente
- Representan las situaciones elegidas en clase.

c) Análisis e interpretación de lo observado:

- Después de la representación de cada situación se hace un análisis a través de preguntas, como:
 - ¿Qué han observado?
 - ¿Qué hechos han sido representados?
 - ¿Son casos que se dan con frecuencia?
 - ¿Dónde?
 - ¿Qué acciones y conductas positivas han sido representados?
 - ¿Qué acciones negativas?
 - ¿Crees que es lo correcto lo observado?
 - ¿Cómo superaríamos los casos?
 - ¿Si serías uno de los miembros del sociodrama harías lo mismo que el personaje?

d) Elaboración de conclusiones:

Después del análisis e interpretación de los hechos representados se formula algunas conclusiones respecto al tema tratado. Ejemplo: “los niños y niñas tienen derechos que deben ser respetados”, “todos tenemos de conservar nuestro medio ambiente”, “la máquina más preciosa es nuestro cuerpo por ello debemos cuidarlo”, etc.

Aplicación práctica:

- Materiales sugerentes:
 - Cartulina
 - Plumones
 - Pañuelos
 - Sombreros
- El maestro solicita organizar grupos de 5 ó 6 integrantes (de acuerdo a los requerimientos).
- El tema a tratar “Contaminación ambiental en nuestra localidad”.
- Pregunta el maestro: ¿Por qué lo vamos a tratar?

Así van manifestando todo lo que tiene que ver con el tema.



Luego: ordenan todos los hechos manifestados; para seguir los pasos y elegir los personajes:

“Vecinos preocupados por personas que arrojan basura al patio”

De pronto sale un vecino



Horas más tarde.

- Los vecinos se ponen a vigilar e inician una conversación.



Después de un pequeño ensayo, presentan el sociodrama para discutir el tema.

Posteriormente en el ámbito de aula

responden:

- ¿Qué han observado?
 - Un hecho de contaminación
- ¿Qué hechos han sido representados?
 - Vecinos preocupados por otros que votan basura
- ¿Son casos que se dan con frecuencia?
 - Sí
- ¿Dónde?
 - En la esquina
 - En la calle Columna Pasco

- Detrás de la escuela.
- Junto a la biblioteca, etc.
- ¿Qué acciones y conductas positivas han sido representados?
 - El diálogo.
 - La búsqueda de alternativas
 - Intercambio de opiniones, etc.
- ¿Qué acciones negativas?
 - Discusión
 - Personas que se exaltan.
 - Falta de respeto a los demás, etc.
- ¿Crees que es lo correcto lo observado?
 - No
- ¿Cómo superaríamos los casos?
 - Educando a nuestros padres (diálogo).
 - Realizando campañas
 - Preparando letreros, etc.
- ¿Si estuvieras como miembro en el sociodrama harías lo mismo que hizo el personaje del vecino exaltado?
 - No, porque primero tendría que ver quién es el que vota la basura, etc.

Finalmente se llega a las conclusiones:

- Evitar contaminar el ambiente porque nos perjudica a todos.
- Respetar a las personas como quisiéramos que nos respetan.
- La comunidad debe contar con un relleno sanitario para evitar la contaminación.
- Solicitar a las instituciones que apoyen en la construcción de recolectores para el recojo de desperdicios, etc.

2.3. Definición de términos básicos

- **Sociodrama.** - Es una estrategia didáctica o técnica dramática, en la que se representan y analizan roles y estereotipos sociales. Se ha usado con éxito con finalidades educativas y preventivas.
- **Personalidad.** - Actualmente, el término personalidad hace referencia al conjunto integrado y organizado de características de un individuo que caracterizan su peculiar ajuste al medio.
- **Socialización.** - Es un proceso de interrelación entre una persona y sus semejantes, el cual permite integrarse a diferentes grupos, respetando las reglas que tiene cada sociedad
- **Autoestima.** - El aprecio o desprecio, que se adjudica en aspectos importantes de la vida y de sus aptitudes
- **Niños.** - Son aquellas personas que asisten a una institución educativa de educación inicial de la edad de 4 años.
- **Logros de desempeño.** - Adquisición de determinadas capacidades, conocimientos y actitudes en cada grado, competencias en cada ciclo y cada nivel educativo.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Ha. El uso de sociodrama influye significativamente en el logro de desempeños del área personal social en estudiantes del 4to grado de Educación Primaria de una I.E.P. de la UGEL 05 - San Juan de Lurigancho – Lima, en el año 2018.

2.4.2 Hipótesis Nula

Ho. El uso de sociodrama no influye significativamente en el logro de desempeños del área personal social en estudiantes del 4to grado de Educación Primaria de una I.E.P. de la UGEL 05 - San Juan de Lurigancho – Lima, en el año 2018.

2.5. Identificación de variables

2.7.1. Variable independiente

Uso de sociodrama.

2.7.2. Variable dependiente

Logros de desempeño en Personal Social.

2.7.3. Variable Interviniente:

- Sexo: masculino, femenino.
- Edad: 08-10 años.
- Procesos pedagógicos y didácticos (docente).

2.6. Definición Operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
VI= Uso de sociodrama	Es una estrategia o técnica que permite introducir un tema a partir de la presentación de un hecho de la vida cotidiana relacionado con el tema que se desea tratar; para el efecto se utiliza gestos, acciones y palabras.	Desarrollo de sesiones haciendo participación activa de los niños mediante representaciones con apoyo de recursos básicos que le permiten caracterizar al personaje	<ul style="list-style-type: none"> - Preparación - Representación - Análisis e interpretación de lo observado. - Elaboración de conclusiones
VD = Logros de desempeño en personal social.	Interacción docente alumno que permite el desarrollo de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes en los estudiantes.	Grado de eficacia y efectividad del logro de conocimientos en relación a los aprendizajes esperados por el docente, con escala arbitraria de 0-20.	<ul style="list-style-type: none"> - Logro destacado (18-20) - Logro previsto (15-17) - Logro en proceso (11-14) - Logro en inicio (0-10)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La aplicación del trabajo de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Particular Hijos de María Auxiliadora, de la jurisdicción de la Ugel N° 05, distrito de San Juan de Lurigancho, Región Lima; con niños del cuarto grado de educación primaria, de quienes se recabaron los datos conforme a los objetivos propuestos.

El presente trabajo se inicia en el año anterior, sin embargo, las dificultades de comunicación y otros, hacen que exista una demora para el proceso de presentación de los resultados de acuerdo al cronograma previsto. De acuerdo a la intención de investigación se llevó a cabo sesiones de aprendizaje haciendo uso del sociodrama, que permita mejorar resultados y finalmente esta se pudo evidenciar con aplicación de post test, los mismos que los resultados demuestran lo ocurrido. Finalmente se tuvo el trabajo de gabinete para concluir con la interpretación estadística, la conclusión y sugerencias.

3.1 Tipo de investigación

La investigación llevada a cabo se encuentra enmarcada por su finalidad en la

investigación aplicada, porque se propuso el desarrollo de la estrategia sociodrama para mejorar los resultados en el logro de desempeños del área de Personal Social, en los niños del cuarto grado de la Institución Educativa Privada Hijos de María Auxiliadora.

3.2 Métodos de investigación

El presente trabajo de investigación para la orientación general se tuvo que hacer uso del método científico, así mismo los métodos lógicos, como el analítico – sintético; inductivo-deductivo; para proceso de elaboración del marco teórico científico, así mismo el experimental y reflexivo vivencial, en el proceso de uso de estrategia del sociodrama.

3.3 Diseño de investigación

El diseño que corresponde a la presente investigación es Cuasi experimental, porque se manipuló las variables teniendo en cuenta dos grupos uno de las cuales ha sido expuesta al uso de estrategia sociodrama, para luego comparar con el grupo control.

DISEÑO: Cuasi - experimental

- GE: O1.....X.....O2
- GC: O3.....O4

Donde:

- GE = Grupo experimental
- O1 y O3 = Pre – test, grupo control y experimental.
- O2 y O4 = Post – test, grupo control y experimental
- X = Tratamiento en grupo experimental

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

La población para la presente investigación estuvo constituida por 31 niños del cuarto grado de educación primaria, de la Institución Educativa Privada Hijos de María Auxiliadora, de la UGEL 05 de San Juan de Lurigancho, Región Lima.

3.4.2 Muestra

El tipo de muestreo que se estableció para la investigación es el no probabilístico, además se determinó utilizar una muestra intencional, de carácter censal; porque tuvimos las facilidades de trabajar con los niños del cuarto grado, gracias a la predisposición de la dirección de dicha institución.

Criterio de inclusión:

3.1.1.1. Matriculados en cuarto grado de edad 2018

3.1.1.2. Asistencia regular

3.1.1.3. Asistentes el día de aplicación de los instrumentos.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas

Para el desarrollo del presente trabajo se tuvo que utilizar técnicas de la investigación, tanto para el trabajo de gabinete así como para el trabajo de campo, a fin de recabar información, los mismos que fueron los siguientes:

- Cuestionario.
- Observación.
- Análisis de documentos

3.5.2 Instrumentos

Pre y post prueba, de rendimiento óptimo; con la finalidad de

comprobar la efectividad de los resultados se aplicaron las pruebas antes y después de la experiencia, en este caso al grupo control y grupo experimental.

Para lograr identificar los valores promedios se tuvo que evaluar en pre y post test, a fin de encontrar promedio de cada grupo y también comparaciones entre aulas. Además, que para el resultado final se tuvo que desarrollar sesiones haciendo uso de la estrategia sociodrama a fin de mejorar desempeños, los mismos que han sido previstas en momentos pedagógicos de problematización, así como también el proceso de acompañamiento.

Las fichas bibliográficas, así como también de resumen, fueron utilizadas para acopiar información de los diferentes textos y/o bibliografías, y otros; el cual nos permitió elaborar la parte del marco teórico científico del presente trabajo.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.1.2. Procesamiento manual

El presente trabajo hizo uso del procesamiento manual para desarrollar las pruebas de rendimiento óptimo, el mismo que permitió establecer los resultados tanto en el antes y después del tratamiento de investigación, luego se llevó a cabo la codificación en cada uno de los casos y la construcción de la tabla de acuerdo a la nómina de matrícula proporcionada.

3.1.3. Procesamiento electrónico

Para desarrollar procesamiento electrónico se hizo uso software libre

informático, en el cual en primer lugar se usó el programa Excel, el cual permitió organizar los datos y algunos cálculos de estadística descriptiva y luego con el paquete estadístico SPSS, se hicieron los demás cálculos relacionados a la investigación.

3.7 Tratamiento estadístico

Así mismo, las técnicas que se usó para el presente trabajo, fueron la distribución de frecuencias, las medidas de tendencia central, las medidas de dispersión, gráfico de normalidad, prueba t para muestras independiente; el mismo que me ayudó a describirlas e interpretarlas.

3.8 Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

El instrumento fue elaborado teniendo en cuenta la operacionalización de variables y luego sometido a una prueba piloto, para luego proceder a la aplicación.

Dicha prueba tuvo la necesidad de ser validado por profesionales de la especialidad, básicamente teniendo en cuenta la validez de contenido.

3.9 Orientación ética.

Nuestro estudio asume con mucho respeto la individualidad de los niños, considerando el interés superior del niño, bajo esta premisa mantenemos las reservas del caso de las identidades de los participantes de la investigación.

El trabajo pedagógico se encuentra en la responsable de la investigación, quien busca mejorar los niveles de aprendizaje de los niños y niñas a través de una adecuada planificación y establecimiento de los propósitos de la sesión a desarrollar.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Los sociodramas se desarrollan como estrategias los mismos que se llevan a cabo dentro de los procesos pedagógicos a cargo de los docentes, los mismo que en la investigación se desarrollaron dentro del acompañamiento pedagógico con el fin de desarrollar desempeños que involucran capacidades, habilidades y destrezas. El sociodrama como estrategias ayuda articular el mundo lúdico, la creatividad con análisis de criterio lógico y crítico, por lo mismo se constituye una etapa de reflexión y asume compromisos.

Dentro de esta prospectiva se ha desarrollado la tesis de los cuales se ha llegado a las siguientes conclusiones:

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.3.1. Interpretación de resultados

4.3.2. Resultados de pre prueba.

Tabla N° 01
Resultados de la pre prueba grupo experimental

Albines xxxxxxxxxxxxxx	8
Astrid xxxxxxxxxxxxxx	14
Azumi xxxxxxxxxxxxxx	12
Camila xxxxxxxxxxxxxx	12
Josselin xxxxxxxxxxxxxx	12
Josuel xxxxxxxxxxxxxx	12
María xxxxxxxxxxxxxx	10
Mia xxxxxxxxxxxxxx	6
Michel xxxxxxxxxxxxxx	2
Milagros xxxxxxxxxxxxxx	6
Samantha xxxxxxxxxxxxxx	14
Ximena xxxxxxxxxxxxxx	12

Pre Test Grupo Experimental

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
2	1	8,3	8,3	8,3
6	2	16,7	16,7	25,0
8	1	8,3	8,3	33,3
10	1	8,3	8,3	41,7
12	5	41,7	41,7	83,3
14	2	16,7	16,7	100,0
Total	12	100,0	100,0	

De la tabla se muestra que el 41,7% de los niños lograron puntaje positivo de aprobado de 12, mientras el 16,7% alcanzaron puntaje de 14; con ello se puede precisar que más del 50% tienen evaluaciones aprobatorias.

Estadísticos

Pre Test Grupo Experimental		
N	Válido	12
	Perdidos	0
Media		10,00
Mediana		12,00

Moda	12
Desviación estándar	3,717
Mínimo	2
Máximo	14

Se aprecia que:

De los resultados obtenidos en la prueba de rendimiento óptimo, el mismo que nos permitió evidenciar el logro del desempeño del área de personal social, en este caso del cuarto grado “B”; en este caso se aprecia que:

- La media aritmética del pre test al grupo experimental es de 10
- La puntuación que más se repite es en la prueba de entrada es 12
- Las puntuaciones encontradas en el aula experimental se dispersan en 3,71 con relación a la media; el mismo que se encuentran muy heterogénea.

Tabla N° 02

Resultados de la pre prueba grupo control

N°	Nombres y Apellidos	Nota Pre
1	Abigail xxxxxxxxxxxx	10
2	Andrea xxxxxxxxxxxx	10
3	Ariana xxxxxxxxxxxx	10
4	Arturo xxxxxxxxxxxx	6
5	Cielo xxxxxxxxxxxx	12
6	Eimy xxxxxxxxxxxx	10
7	Elizabeth xxxxxxxxxxxx	6
8	Gianella xxxxxxxxxxxx	14
9	Irvin xxxxxxxxxxxx	4
10	Kamila xxxxxxxxxxxx	16
11	Lionel xxxxxxxxxxxx	6
12	Lucero xxxxxxxxxxxx	4
13	Mia I xxxxxxxxxxxx	8
14	Nayely xxxxxxxxxxxx	10
15	Romina xxxxxxxxxxxx	8
16	Sebastian xxxxxxxxxxxx	14
17	Steven xxxxxxxxxxxx	8
18	Valentino C xxxxxxxxxxxx	18
19	Valentino xxxxxxxxxxxx	10

Pre Test Grupo Control

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
4	2	10,5	10,5	10,5
6	3	15,8	15,8	26,3
8	3	15,8	15,8	42,1

10	6	31,6	31,6	73,7
12	1	5,3	5,3	78,9
14	2	10,5	10,5	89,5
16	1	5,3	5,3	94,7
18	1	5,3	5,3	100,0
Total	19	100,0	100,0	

De la tabla se muestra que el 31,6% de los participantes en dicha evaluación obtienen una puntuación de 10, el 15,8% lograron 8, de igual manera 15,8% logró una puntuación de 6, así mismo, 10,5% alcanzaron una puntuación de 4; con ello se puede precisar que el grupo control la gran mayoría tiene un resultado desaprobatario.

Estadísticos
Pre Test Grupo Control

N	Válido	19
	Perdidos	0
Media		9,68
Mediana		10,00
Moda		10
Desviación estándar		3,845
Mínimo		4
Máximo		18

Se aprecia que:

De los resultados obtenidos en la prueba de rendimiento óptimo a los estudiantes del cuarto grado “A”, que en esta oportunidad se encuentra considerado como grupo control, se evidencian los siguientes resultados:

- La media aritmética del pre test al grupo control es 9,68
- La puntuación que más se repite en la prueba de entrada del grupo control es 10.
- Los resultados que más se repite en este grupo control están dispersos en 3,8 puntos en relación a la media. En este caso, podemos decir que los resultados del grupo control son más heterogéneos que el grupo experimental.

Tabla N° 03
Resultados de la post prueba grupo experimental

N°	Nombres y Apellidos	Nota Post
1	Albines xxxxxxxxxxxx	20
2	Astrid xxxxxxxxxxxx	18

3	Azumi xxxxxxxxxxxx	20
4	Camila xxxxxxxxxxxx	18
5	Josselin xxxxxxxxxxxx	20
6	Josuel xxxxxxxxxxxx	20
7	María xxxxxxxxxxxx	20
8	Mia xxxxxxxxxxxx	18
9	Michel xxxxxxxxxxxx	16
10	Milagros xxxxxxxxxxxx	16
11	Samantha xxxxxxxxxxxx	16
12	Ximena xxxxxxxxxxxx	20

Post Test Grupo Experimental

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
16	3	25,0	25,0	25,0
18	3	25,0	25,0	50,0
20	6	50,0	50,0	100,0
Total	12	100,0	100,0	

De la tabla se muestra que el 50,0% de los participantes que participaron en la post prueba del grupo experimental lograron una puntuación de 20, mientras que el 25,0% una puntuación de 18 y otro parecido logró 16 puntos; de ahí se puede concluir que en su totalidad tienen puntajes altos y aprobatorios.

Estadísticos

Pos Test Grupo Experimental		
N	Válido	12
	Perdidos	0
Media		18,50
Mediana		19,00
Moda		20
Desviación estándar		1,732
Mínimo		16
Máximo		20

Se aprecia que:

De los resultados obtenidos en la prueba de rendimiento óptimo a los estudiantes del cuarto grado “B”, que en esta oportunidad se encuentra considerado como grupo experimental, se evidencian los siguientes resultados:

- La media aritmética del post test al grupo experimental es 18,50
- La puntuación que más se repite en la prueba de salida del grupo experimental es 20.

Los resultados que más se repite en este grupo experimental están dispersos en 1,7 puntos en relación a la media. En este caso, podemos decir que los resultados del grupo experimental son más homogéneos al de la prueba de entrada.

Resultados de la post prueba grupo control

N°	Nombres y Apellidos	Nota Post
1	Abigail xxxxxxxxxxxxx	16
2	Andrea xxxxxxxxxxxxx	14
3	Ariana xxxxxxxxxxxxx	14
4	Arturo xxxxxxxxxxxxx	12
5	Cielo xxxxxxxxxxxxx	16
6	Eimy xxxxxxxxxxxxx	16
7	Elizabeth xxxxxxxxxxxxx	10
8	Gianella xxxxxxxxxxxxx	16
9	Irvin xxxxxxxxxxxxx	8
10	Kamila xxxxxxxxxxxxx	16
11	Lionel xxxxxxxxxxxxx	10
12	Lucero xxxxxxxxxxxxx	18
13	Mia I xxxxxxxxxxxxx	18
14	Nayely xxxxxxxxxxxxx	16
15	Romina xxxxxxxxxxxxx	16
16	Sebastian xxxxxxxxxxxxx	18
17	Steven xxxxxxxxxxxxx	16
18	Valentino C xxxxxxxxxxxxx	20
19	Valentino xxxxxxxxxxxxx	14

Post Test Grupo Control

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
8	1	5,3	5,3	5,3
10	2	10,5	10,5	15,8
12	1	5,3	5,3	21,1
14	3	15,8	15,8	36,8
16	8	42,1	42,1	78,9
18	3	15,8	15,8	94,7
20	1	5,3	5,3	100,0
Total	19	100,0	100,0	

De la tabla se muestra que el 42.1% de los participantes en dicha evaluación obtienen una puntuación positiva de 16, el mismo que representa un bien porcentaje de los 84.2% que llegaron a la puntuación aprobatoria de 12 a 20 como se evidencia

en la prueba de salida del grupo control, en este caso representado por los estudiantes del cuarto grado “A”

Estadísticos

Post Test Grupo Control		
N	Válido	19
	Perdidos	0
Media		14,95
Mediana		16,00
Moda		16
Desviación estándar		3,082
Mínimo		8
Máximo		20

Se aprecia que:

De los resultados obtenidos en la prueba de rendimiento óptimo, del grupo de control, el mismo que nos permitió evidenciar el logro del desempeño del área de personal social, en este caso del cuarto grado “A”; en este caso se aprecia que:

- La media aritmética del post test al grupo control es de 14,95
- La puntuación que más se repite es en la prueba de salida es 16
- Las puntuaciones encontradas en el grupo control se dispersan en 3,08 con relación a la media; el mismo que se muestran en estos resultados son muy heterogéneas, en comparación del grupo experimental.

Pruebas estadísticas

Para la presente investigación, se estableció las dos secciones del cuarto grado de la Institución Educativa Particular Hijos de María Auxiliadora, en las cuales la sección “B” se convirtió en grupo experimental, mientras que la sección participó como grupo control, por lo mismo; los cálculos representan estos dos resultados para todos los cálculos a desarrollar.

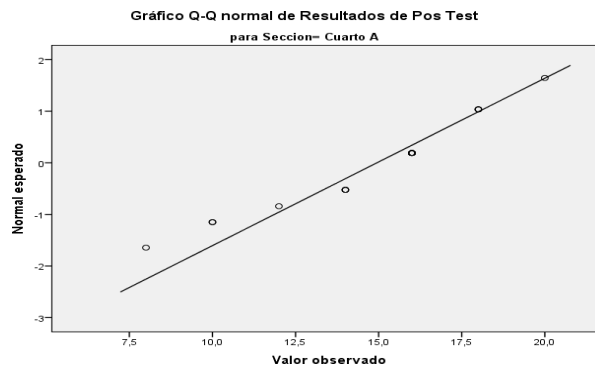
4.3.2. Evaluación de la normalidad.

**Tabla 04
prueba de normalidad**

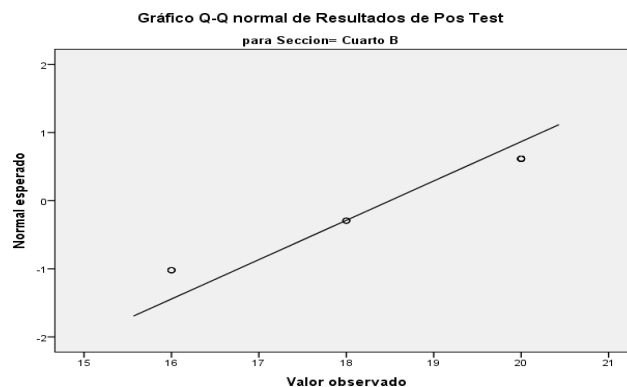
	Sección de Estudios	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Resultados de Pos Test	Cuarto A	,900	19	,049
	Cuarto B	,764	12	,004

Por las características de nuestra variable y los datos con la que trabajamos consideramos la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, el cual nos demuestra que en ambos casos son menores de 0,05; por lo tanto; haremos una prueba correspondiente a ello.

Gráfico 01
Gráfica de normalidad de las diferencias



La gráfica nos demuestra de manera clara que no existe una normalidad porque los resultados se dispersan de la recta, al referirnos a la diferencia de los datos obtenidos en el aula de control, donde no se aplicó ninguna experiencia.



En este caso nos demuestra la gráfica de manera más contundente que se dispersa, en puntos más entre los resultados por ello no logran la normalidad, el mismo que ocurre en el aula donde se llevó a cabo la experiencia desarrollada con la estrategia

del sociodrama.

4.3.3. Estadístico de muestras relacionadas al grupo de estudio

Tabla 05
Prueba de muestras independientes

Considerando los resultados se puede llegar a establecer que la aplicación de las estrategias del sociodrama genera diferencias, porque permitió modificar los resultados comparativamente al aula que no se llevó a cabo la experiencia, los resultados han sido significativos para el cuarto grado donde se desarrolló la investigación, puesto que el resultado estadístico de p-valor es menor que 0,05.

Estadísticos de prueba

	Resultados de Pos Test
U de Mann-Whitney	34,500
Z	-3,332
Sig. asintótica (bilateral)	,001
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,001 ^b

4.3.3.1. Variable de agrupación: Sección de Estudios

4.3.3.2. No corregido para empates.

4.3. Prueba de hipótesis

Ha: “El uso de sociodrama influye significativamente en el logro de desempeños del área personal social en estudiantes del 4to grado de Educación Primaria de una I.E.P. de la UGEL 05 - San Juan de Lurigancho – Lima, en el año 2018”

Ho: “El uso de sociodrama no influye significativamente en el logro de desempeños del área personal social en estudiantes del 4to grado de Educación Primaria de una I.E.P. de la UGEL 05 - San Juan de Lurigancho – Lima, en el año 2018”.

Considerando resultados:

- $\alpha = 0,05$ (5%)
- Si p-value es $< \alpha$ entonces rechazamos la Ho
- Valor estadístico U = 34,50

- p-value es 0,001

4.4. Discusión de resultados

Entonces como p-value es 0,001 esta es menor que 0,05; entonces rechazamos la hipótesis nula; por lo tanto, puedo decir con un 5% de nivel de significancia, que el desarrollo de sesiones haciendo uso de la estrategia de sociodrama mejora significativamente el logro de los desempeños del área Personal Social en el 4to grado de Educación Primaria de una I.E.P. de la UGEL 05 - San Juan de Lurigancho – Lima, en el año 2018, con una probabilidad de confianza del 95%.

CONCLUSIONES

Luego de haber desarrollados las diversas actividades planificadas en relación a la aplicación del sociodrama como una estrategia metodológica para ejecutar sesiones de aprendizaje relacionados al área de personal social en el 4to grado de Educación Primaria de una I.E.P. de la UGEL 05 - San Juan de Lurigancho – Lima, en el año 2018, luego del análisis estadístico correspondiente, se arribó a las siguientes conclusiones:

1. Antes del uso de las estrategias de sociodrama el cual sirvió como recurso fundamental en las sesiones de aprendizaje del área de Personal Social, en educación primaria, el promedio fue de 10,00.
2. Luego del uso o aplicación de las sesiones de aprendizaje haciendo efectivo los sociodramas como estrategia metodológica, implicados en los procesos didácticos, para el grupo experimental el resultado del promedio fue de 18,50.
3. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, podemos apreciar que los estudiantes del cuarto grado sometido a la aplicación de la estrategia en particular, como es el caso de sociodrama, mejoraron los resultados en el logro de sus desempeños relacionados al área personal social, de manera muy significativa, por ello podemos precisar que es una estrategia muy valiosa para el aprendizaje de los niños y niñas, es la que nos demuestra el presente estudio.
4. Queda precisado que el avance que se obtuvo en relación al promedio obtenidos, el mismo que fue evaluado teniendo en cuenta una prueba de rendimiento óptimo, demuestra que los avances logrado como procesos de aprendizaje de entre 8,50 puntos promedio de avance, entre el antes y

después del experimento. El mismo que puede demostrar que se ha tenido avances significativos en relación al grupo de control que fue de 5,27; en relación al mismo tiempo y de avances de contenidos iguales, pero con estrategias diferentes.

RECOMENDACIONES

Luego de llevar a cabo la presente investigación sobre las estrategias del sociodrama y el desarrollo de los desempeños relacionados al área de personal social, puedo establecer las siguientes recomendaciones:

- Buscar nuevos escenarios de investigación para demostrar el grado de confiabilidad de las estrategias del sociodrama como estrategias efectivas en el área desarrollo personal y con ello validar su aplicación en el nivel primaria, considerando que es una propuesta muy interesante para el proceso de crecimiento individual y desarrollo de identidad.
- El trabajo con las estrategias metodológicas, requiere de un compromiso, y creatividad adecuada de parte del docente o de parte de quien lo dirige, por lo mismo; tiene que haber innovaciones en el uso de estrategias de parte de los maestros. Su adecuada aplicación mejorará resultados en el aprendizaje.
- Promover eventos de actualización docentes, pero con innovaciones en el uso de estrategias, como es el caso de los sociodramas; estas aún más deben ser desarrollado en diferentes contextos a fin de consolidar sus resultados con el fin de robustecer su aporte a la investigación pedagógica.

BIBLIOGRAFÍA

- Alva, C. (1994). *Psicología General*. Lima: San Marcos. Bühler, C. (1969). *Psicología práctica*. Barcelona: Luis Miracle.
- Chacón, P. (2007). *Formato*. Caracas: Departamento de Educacion Especial.
- Chávez, J. (1995). Manual de psicología para educadores. Lima: Edit. Gráficos
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista P. (2003), *Metodología de la Investigación*. México: Mc. GTAWLHALL.
- Frost, V. (1993). *Psicología del Desarrollo Escolar*. Lima: Seglusa.
- García, A. (2007). *El juego y clasificación de los juegos*. Buenos aires: <http://www.Waece.org/enciclopedia/resultado2.php?=10110>.
- Leif, J.; Brunelle, L. (1978). *La Verdadera Naturaleza de Juego*. Buenos Aires: Kapelusz.
- López, N.; Bautista, J. (2002). *Juego Didáctico como Estrategia de Atención la Diversidad*. Buenos Aires: <http://www.uhu.es/agora/versiono1/digital/numeros/04/04articulos/miscelanea/pdf4/03.PDF>.
- Muñoz, A. (2010). *Desarrollo de la personalidad en la infancia*. Lima: J y C.
- Ortiz, P. (22 de abril de 2013). *Lo esencial de la Personalidad*. Obtenido de Lo esencial de la Personalidad: <https://freddydelacruzcontreras.files.wordpress.com/.../la-formacion-de-la-personalida...>
- Ruiz, C. (2010). *Psicología Clínica Sanitaria*. Lima: Educa y Aprende. Roeders, P. (1998). *Aprendiendo juntos*. Holanda: Walkiria
- Roman, J. (1999). *Desarrollo de Habilidades en Niños Pequeños*. Madrid: Edit. Piramide.
- Sierra, D. y Guedez, . (2006). *Coleccion de materiales educativos*. Buenos Aires: Bonum.
- Smith, M. (22 de marzo de 2010). *Google*. Obtenido de Google: www.ts.ucr.ac.cr/binarios/docente/pd-000009.pdf
- UNESCO. (1970). *El niño y el juego*. Estudios y documentos de Educacion.
- Velasquez, Á. y Rey, N. (1999). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Yvern, A. (1998). *¿A que jugamos?* Buenos Aires: Departamento.

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN

CICLO	I	AREA	Personal Social
GRADO/SEC.		U. D.	U. A.
TRIMESTRE	I	COMPETENCIA	1
INDICADOR	Práctica las normas de convivencia en la escuela y otros espacios de acuerdo a las conclusiones elaboradas en clase.		
Niño/a			

Competencia:

1. Reconoce sus derechos y responsabilidades en su medio familiar, escolar y comunal e interactúa de manera respetuosa, solidaria y responsable en la vida cotidiana.

Capacidades y actitudes:

- 1.7. Evalúa la práctica de las normas de convivencia en la escuela y propone estímulos y sanciones para contribuir a su cumplimiento.

INDICADORES	Inicio	En proceso	Logro previsto	Logro destacado
	C	B	A	AD
Preparación				
Se organiza en equipos				
Elige una situación problemática de un hecho de la vida				
Distribuye roles y asume responsabilidades				
Representación				
Coordina previamente				
Representa las situaciones elegidas				
Análisis e interpretación de la situación elegida				
Después de la representación de cada situación a través de interrogantes:				
¿Qué ha observado?				
¿Qué hechos fueron representados?				
¿Qué acciones positivas fueron representados?				
Intercambio de opiniones				
¿Qué acciones negativas fueron representados?				
¿Cómo superarías el caso?				
¿Cómo actuarías en un caso real?				
Elaboración de conclusiones				
Escucha y opina				
Formulan conclusiones				
Nivel de logro				

Comentarios

relevantes:.....
.....



La investigadora Jaquelyn Carol Calzada Ramos, orientando a los niños/as



La investigadora Jaquelyn Carol Calzada Ramos, revisando las conclusiones



Aplicación del post test por parte de la investigadora Jaquelyn Carol Calzada Ramos