

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MANEJAR  
CONFLICTOS DE MANERA CONSTRUCTIVA

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA  
ESPECIALIDAD EN LA ENSEÑANZA DEL ÁREA DE FORMACIÓN  
CIUDADANA Y CÍVICA PARA EL NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR**

AUTOR:

CARLOS NARCIZO MUÑOZ RIOS

ASESOR:

ROBERTO KARLO MORE BARRANTES

SAN MIGUEL, MARZO DEL 2019

## RESUMEN

El proyecto de innovación educativa se denomina “El juego de roles como estrategia didáctica para manejar conflictos de manera constructiva”, surge de la necesidad de desarrollar la capacidad para manejar conflictos de manera constructiva en el aula, en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la I.E. 5141 “Divino Maestro”, para de ese modo lograr la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

El objetivo central del proyecto será que los docentes, sean quienes apliquen las estrategias más adecuadas para el desarrollo de la capacidad de manejar conflictos de manera constructiva.

Los conceptos que sustentan la propuesta de innovación educativa están relacionados con el juego de roles como estrategia didáctica, el manejo de conflictos y las habilidades sociales como la empatía y la asertividad. El método para la elaboración del proyecto de innovación educativa se centró en la preparación de la matriz FODA. Además de la preparación del árbol de problemas y el árbol de objetivos, la construcción de la matriz de consistencia de investigación, para luego realizar la investigación de los fundamentos teóricos que sustentan el problema planteado y la solución seleccionada.

El trabajo se organiza en tres partes. En la primera parte se presenta la ubicación del proyecto en el contexto educativo, en la segunda parte el marco conceptual y la tercera parte el diseño del proyecto y anexos. Los resultados se logran al finalizar de la implementación del proyecto de los docentes del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica de la I.E. 5141 “Divino Maestro” apliquen estrategias de enseñanza para solucionar o manejar conflictos de manera constructiva.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, los docentes no aplican estrategias adecuadas para el manejo de conflictos de manera constructiva, esto puede generar que los estudiantes tengan bajo nivel de desempeño en la capacidad para manejar conflictos, lo que permite que en muchos casos no exista un clima educativo favorable para el logro de los aprendizajes. La importancia de mejorar las estrategias del docente para el manejo de conflictos en el aula permitirá un mejor perfil de egreso de los estudiantes, tal como lo establece el nuevo Currículo Nacional de la Educación Básica Regular.

El propósito del presente proyecto de innovación, es lograr que los estudiantes del Segundo Grado “B” del Nivel Secundario de la I.E. N° 5141 “Divino Maestro” Ventanilla, presenten alto nivel de desempeño en la capacidad: Maneja conflictos de manera constructiva, el fin último es que los estudiantes establecen relaciones empáticas y asertivas en el aula.

El fortalecimiento de las capacidades para el manejo de conflictos, requiere de empoderarse de las estrategias adecuadas para gestionar los conflictos que se producen en el aula, una de las estrategias útiles para este objetivo es el juego de roles el cual permite estimular a los estudiantes para que exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas. Promover un proceso de autoanálisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada. Permite reconocer formas alternativas de pensar y actuar. Desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación. Desarrollar competencias propias del Área Curricular y de facilitar la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida diaria.

El proyecto se encuentra dividido en tres partes; siendo la primera parte la ubicación del proyecto en el contexto educativo, tomándose en cuenta la realidad socio-económica y la realidad de la Institución Educativa; en la segunda parte, está dividida en dos capítulos, que contiene el marco teórico conceptual, y en el cual se sustenta el proyecto de innovación. El capítulo I hace referencia al marco conceptual al tema de los conflictos en el aula, fuentes de conflictos, los estilos de comportamiento ante situaciones conflictivas, estrategias para prevenir y evitar conflictos en el aula, importancia de las habilidades sociales en la convivencia

escolar, definición de habilidades sociales, características de habilidades sociales, tipos de habilidades sociales e importancia de la empatía y la asertividad para evitar conflictos. En el capítulo II del proyecto se desarrolla: El juego de roles y su importancia como estrategia para manejar conflictos de manera constructiva en el aula, el juego y su papel en la educación, definición de juego de roles, importancia del juego de roles como estrategia didáctica y la metodología del juego de roles. En la tercera parte se considera el diseño del proyecto de innovación donde se consigna los datos de la Institución Educativa, se menciona los beneficiados del proyecto de innovación, la justificación del proyecto de innovación curricular, los objetivos del proyecto, la alternativa de solución seleccionada, actividades del proyecto de innovación, la matriz de evaluación y monitoreo del proyecto, el plan de trabajo, el presupuesto. Finalmente se presentan las fuentes consultadas y se presentan los anexos, donde incluimos el glosario de conceptos, el árbol de problemas, el árbol de objetivos, el cronograma y el presupuesto.

Es importante mencionar que la ejecución del proyecto está orientado a promover estrategias de enseñanza en el aula por parte del docente, no solo del Área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica sino también de las demás áreas a fin de que los estudiantes manejen conflictos de manera constructiva dentro del aula y logren altos niveles de desempeño respecto a la competencia, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

## INDICE

<b>CARÁTULA</b>	<b>i</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>ii</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>iii</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>iv</b>
<b>PRIMERA PARTE:</b>	<b>1</b>
CAPÍTULO I: EL MANEJO DE CONFLICTOS EN EL AULA	1
1.1 Definición de conflictos	1
1.1.1 Fuentes de conflicto	2
1.1.2. El conflicto como una oportunidad de aprendizaje significativo	2
1.1.3 Los estilos de comportamiento ante situaciones conflictivas	3
1.2 Habilidades sociales para manejar conflictos en el aula	4
1.2.1 Definición de habilidades sociales	4
1.2.2 Tipos de habilidades sociales	5
CAPÍTULO II: EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MANEJAR CONFLICTOS DE MANERA CONSTRUCTIVA EN EL AULA	8
2.1 El juego y su papel en la educación	8
2.2 Definición de juego de roles	8
2.3 Importancia del juego de roles como estrategia didáctica	9
2.4 Aplicación del juego de roles en el aula	11
2.5 Estrategias para prevenir y evitar conflictos en el aula	11
<b>SEGUNDA PARTE: DISEÑO DEL PROYECTO</b>	<b>13</b>
1.DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	13
2.DATOS GENERALES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	13
3.BENEFICIARIOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIV	14
4.JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN CURRICULAR	14
5.OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	16
6.ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN SELECCIONADA	16
7.ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	17
8.MATRIZ DE EVALUACIÓN Y MONITOREO DEL PROYECTO	19
9.PLAN DE TRABAJO	22
10.PRESUPUESTO	23
11.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24

<b>ANEXO 1: GLOSARIO DE CONCEPTOS</b>	<b>26</b>
<b>ANEXO 2: ÁRBOL DE PROBLEMAS</b>	<b>27</b>
<b>ANEXO 3: ÁRBOL DE OBJETIVOS</b>	<b>28</b>
<b>ANEXO 4: ÁREA CURRICULAR DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA</b>	<b>29</b>
<b>ANEXO 5: CRONOGRAMA</b>	<b>30</b>
<b>ANEXO 6: PRESUPUESTO</b>	<b>31</b>



## PRIMERA PARTE MARCO CONCEPTUAL

### CAPITULO I: EL MANEJO DE CONFLICTOS EN EL AULA

#### 1.1 Definición de conflictos

Las actividades de clase desarrolladas en el aula, se desenvuelven en un contexto que puede generar algunos conflictos entre los participantes de la misma, y la forma como el docente debe manejarlos requiere de estrategias que permitan minimizarlos y sobre todo evitar su ocurrencia. Es por ello, que se considera indispensable precisar la definición teórica del término. A continuación, se expondrán algunas definiciones:

Como dice Raymond (1999), citado por Torres (2018) “el conflicto es una oposición entre grupos e individuos por la posesión de bienes escasos o la realización de intereses incompatibles” (p.17). Al respecto se entiende que las discrepancias surgen en función a los intereses de los estudiantes generando una situación negativa para la convivencia dentro del aula de clases.

Por otro lado, Flórez (2000), señala que “el conflicto es una forma de conducta competitiva entre personas o grupos. Ocurre cuando las personas compiten por recursos limitados o percibidos como tales” (p.243). Se entiende que una característica presente en las aulas son las situaciones conflictivas que pueden presentarse entre las y los estudiantes, ya que muchas veces compiten por lograr la mejor calificación, en un área o por algún interés común.

Frente a lo expuesto se puede afirmar que un conflicto se origina por un interés común, en donde las partes intervinientes defienden sus intereses o lo que ellos consideran justo desde su propia perspectiva.

Pero el conflicto, tal como se mencionó anteriormente origina una disputa, es también una oportunidad para generar posibilidades de resolución de problemas y se puede aprovechar pedagógicamente ya que se puede

hablar en este caso de un conflicto constructivo. Tal como lo menciona Pérez Serrano y Pérez de Guzmán, (2018), se presentan características que favorecen a la solución de problemas, permiten una mejor comunicación, liberando las diversas emociones ya sean de estrés o de ansiedad, permitiéndoles a los estudiantes potenciar y desarrollar nuevas destrezas y habilidades favorables para la convivencia.

### *1.1.1 Fuentes de conflictos*

Según los autores Girard y Koch (1997) y Ormachea, (1998) existen diversos criterios para determinar cuáles son las causas de los conflictos. Al respecto, tomando en cuenta lo que el Ministerio de Educación del Perú (2013) se plantea las fuentes de conflicto pueden ser o generarse a través de:

(a) los valores que cada persona posee y al enfrentarse con otros generan discrepancias; (b) la diferencia entre la interpretación de los hechos, generan un conflicto de acuerdo a la situación o contexto en donde interviene la información con la que se cuenta y la interpretación de la misma; (c) cuando existen diversos intereses y por ello se crea el conflicto, ya que no se pueden llegar a un común acuerdo; (d) la mala comunicación entre las relaciones interpersonales; (e) el sistema organizacional, ya que la administración de cargos y funciones son arbitrarias y no existe equidad; y por último (f) los escasos recursos, que determinan quien es beneficiario y quién no. (MINEDU 2013, p. 19)

Las causas de los conflictos son variadas y se expresan incluso en entornos diversos. En la institución educativa, donde existe una frecuente relación interpersonal entre los diferentes miembros, los conflictos siempre se presentan de manera constante, tal como se evidencian en los ejemplos presentados. Del mismo modo, los actores del conflicto pueden reaccionar de diversas maneras según sus intereses y las metas que buscan alcanzar.

### *1.1.2 El conflicto como una oportunidad de aprendizaje significativo*

Tal como lo expone Barraza & Casanova, (2008), es necesario que cuando se presenten situaciones conflictivas, el docente puede generar estrategias de acción que permitan la comunicación, de tal forma que se lleguen a acuerdos donde ambas partes queden conformes. Por tal motivo, el conflicto por lo tanto puede y debe entenderse como una oportunidad de



aprendizaje, ya que permite respetar la libertad de ideas del amigo, ayudando al crecimiento personal y de equipo.

Es entonces una necesidad que el docente sepa manejar los conflictos en las actividades o estrategias metodológicas empleadas en el aula, ya sea en los debates, lluvia de ideas, juegos de roles, dramatizaciones, formación de equipos de trabajo al azar, dilemas morales, ya que los diversos argumentos de los estudiantes, son válidos desde diversas perspectivas y brindan la oportunidad de llegar a un consenso y negociación de ganar-ganar.

Siendo el conflicto una realidad cotidiana, es imperante comprender su dinámica y la forma de resolverlo de la manera más asertiva posible. En el aula, los estudiantes con sus conocimientos sobre valores y actitudes aprendidas, al generarse un conflicto en el aula, pueden generar nuevas conductas como la reflexión, la colaboración bajo un liderazgo pueden lograr resolver situación que aparentemente son insalvables, se puede llegar a soluciones pacíficas logrando un aprendizaje significativo para los niños, con el buen trato, la tolerancia y ponerse en lugar del otro.

### *1.1.3 Los estilos de comportamiento ante situaciones conflictivas*

Según lo refiere el Ministerio de Educación del Perú (2013), los estudiantes encaran los conflictos de dos modos: a) cuando se genera controversia mediante la agresión y/o violencia; y b) de manera colaborativa en donde prevalece el diálogo, y se orienta a una negociación entre las partes para llegar a un acuerdo común. (p.23)

Para poder hacer frente a estas formas de actuar, y poder realizar acciones que potencien las habilidades sociales de los estudiantes se toman en cuenta lo expuesto por Thomas y Kilmann (1974), quienes elaboraron un cuadro y consideran que existen cinco formas de conducta ante posiciones conflictivas:

- a) **El estilo competitivo:** este estilo presenta la característica de que únicamente se encarga de satisfacer sus propios intereses sin tener en cuenta los de los demás, enfocándose en el logro de sus metas.

- b) **El estilo complaciente:** posee la característica de complacer los intereses del grupo y buscar las buenas relaciones, sin priorizar sus propios intereses frente al grupo.
- c) **Estilo evasivo:** este comportamiento se enfoca en evadir el problema, sin buscar una solución, se comporta de una forma pasiva, y pierde la oportunidad de desarrollo o logro de metas y objetivos.
- d) **Comprometedor** quien practica esta conducta logra satisfacer en parte sus intereses y metas personales, asumiendo un compromiso y siendo flexible en algunos puntos, lo que conllevará de cierta forma a cumplir con las metas de la otra persona.
- e) **Colaborador:** quien practica esta conducta trata de satisfacer sus necesidades e intereses personales, y lograr sus objetivos, a la par que facilita a la otra persona a lograr sus metas. Se empeña en conservar la relación.

## 1.2 **Habilidades sociales para manejar conflictos en el aula**

En la actualidad es de mucha importancia para los docentes crear en los ambientes escolares un clima de armonía y de buena convivencia, pero las indisciplinas de los estudiantes y los constantes conflictos originados entre ellos, representan una problemática que debe ser abordada de manera directa por el docente. Al respecto, Hernandez (2003), manifiesta que son muchas las instituciones educativas que aún aplican estrategias autoritarias, en donde no motivan la participación de los estudiantes generando entre los estudiantes un clima de aburrimiento, desgano, agresión, rebeldía que se evidencia en los conflictos originados en el aula.

Siendo muchos los factores que originan los conflictos en el aula de clase es de importancia poder desarrollar habilidades sociales que permitan actuar de una manera asertiva en la resolución de conflictos. Es por ello que a continuación se definirán los conceptos que permitan entender la importancia de potenciar estas habilidades en beneficio de los estudiantes.

### 1.2.1 *Definición de habilidades sociales*

Como lo afirma Muñoz (2011), citado en Saldaña y Reátegui (2017 P 3) “las habilidades sociales le permitirán al niño interactuar y relacionarse con el otro de forma efectiva, satisfactoria y exitosa socialmente” (p.3). Es por ello

que los docentes deben aplicar estrategias que potencien estas habilidades para que los estudiantes puedan desenvolverse asertivamente en la sociedad.

A su vez, Caballo (2007), refiere que:

Es un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de esos individuos, de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. ( p. 15)

Conforme a la definición presentada se entiende por habilidades sociales a las acciones que demuestran los sentimientos de una persona, frente a situaciones o contextos de convivencia social, en donde debe ser respetuoso y comprensivo de las conductas de los demás, y a su vez debe aplicar técnicas para solución de conflictos o para el logro de sus objetivos planteados.

Por su parte Bandura (1964), refiere:

Que la mayor parte de nuestras conductas sociales las aprendemos viendo como los demás realizan, esto es a lo que denomino aprendizaje observacional, la imitación juega un papel primordial, porque es a partir de las acciones de quienes nos rodean de donde tomamos nuestro punto de partida para hacer lo mismo. (p.11)

Para nuestro caso tomaremos en cuenta la definición que propone Muñoz et al (2011). Ellos afirman que las habilidades sociales son comportamientos propios y necesarios para interrelacionarse con los demás de manera asertiva y empática.

Las competencias sociales son conductas observables de acciones y conductas que requieren de la experiencia, y estas se van formando desde la infancia, y de acuerdo a las experiencias positivas o negativas se van desarrollando la personalidad y por consiguiente la forma de desenvolverse en un contexto social siendo comunicativos y asertivos.

### *1.2.2 Tipos de habilidades sociales*

Los autores Muñoz, et al (2011), proponen que hay dos grandes sectores conformados por habilidades emocionales y racionales.

Las habilidades racionales hacen que el individuo demuestre una labor específica, de otro modo las habilidades emocionales están relacionadas con la inteligencia interpersonal e intrapersonal.

Asimismo; Goldstein (1999), sustenta la existencia de seis conjuntos de habilidades:

- a) El primer conjunto, son sociales básicas, que está conformado por las habilidades primarias que sirven para relacionarse socialmente con los demás, por ejemplo: presentarse y presentar, iniciar un diálogo, capacidad de escuchar, formular preguntas, agradecer, etc.
- b) El segundo conjunto son habilidades avanzadas, la práctica de estas hace posible que las personas puedan desenvolverse adecuadamente dentro de círculos sociales, por ejemplo: disculparse, convencer, pedir ayuda, participar, etc
- c) El tercer conjunto, son habilidades relacionadas con los sentimientos, la práctica de estas habilidades favorece expresar nuestros sentimientos de manera adecuada, por ejemplo: auto premiarse, enfrentar el enojo del otro, manejar el miedo, expresar sentimientos, etc.
- d) El cuarto conjunto, son habilidades contrarias a la agresión las personas que practican estas habilidades se autocontrolan y controlan la impulsividad de los otros, ejemplo: defender derechos evitar problemas con los demás, pedir permiso, negociar, etc.
- e) El quinto grupo, son habilidades para enfrentar al estrés, las personas que practican esta habilidad desarrollan una inteligencia interpersonal que ayudan a evitar conflictos, ejemplos: manejar la vergüenza, responder ante el fracaso y las acusaciones, responder una queja, etc.
- f) El sexto grupo, son habilidades relacionadas a la planificación, las personas que practican esta habilidad resuelven problemas entendiendo las causas y consecuencias, se concentran en una actividad y toman decisiones.

#### *1.2.4 Importancia de la empatía y el asertividad para evitar conflictos*

Según el Ministerio de Educación (2017), se afirma que “la empatía es la conexión inalámbrica para contactar con los demás, es una habilidad indispensable para la comunicación eficaz, en general, para la capacidad de relacionarnos con las personas” (p.29).

En tal sentido la empatía es una capacidad que permite a la persona en un conflicto entender la postura del otro, y de alguna manera lograr establecer un diálogo que permita lograr puntos en común, para dar solución a un conflicto o una discusión sobre aspectos que se quiera resolver, la falta de la empatía imposibilita o priva a la persona de llegar a acuerdos concretos sobre una controversia.

La asertividad según el Ministerio de Educación (2017), refiere que “ser asertivo significa ser afirmativo. Implica la capacidad de expresar las propias ideas, creencias y sentimientos de manera positiva, clara, sincera y directa, tomando en cuenta los propios derechos y respetando los derechos de los demás”. (p.30)

También la asertividad nos permite a las personas hacer respetar sus derechos y respetar el derecho de los demás de una manera positiva, esto permite en las situaciones de conflicto, tener tolerancia y poder llegar diálogos necesarios para lograr mejorar acuerdos para superar las dificultades. En el manejo de conflictos las personas asertivas logran establecer acuerdos considerando la valoración adecuada de sus derechos, y el derecho de los demás.

Existe una estrecha relación entre la autoestima y la asertividad, ya que fortalecen la valoración y el conocimiento de uno mismo, además ayudan adquirir habilidades sociales para relacionarse con efectividad en entornos sociales.

## **CAPÍTULO II:**

### **EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA MANEJAR CONFLICTOS DE MANERA CONSTRUCTIVA EN EL AULA**

#### **2.1 El juego y su papel en la educación**

El juego es una estrategia constructiva, es decir, pacífica del manejo de las discrepancias entre los niños en la edad escolar. Según López y Thomas (2003), al respecto mencionan: “Las características del juego lo convierten en una excelente herramienta para múltiples aprendizajes en el área de educación, también para aprender aquellas habilidades necesarias que permita al alumnado manejarse en situaciones sociales y, especialmente, en los conflictos” (p.4)

Kriz y Ruess, (2002), refieren que:

El juego es un potente instrumento para facilitar el aprendizaje de las competencias sociales y en especial de aquellas relacionadas con la resolución de conflictos. De hecho los juegos de simulación, los juegos de trabajo en equipo, etc. se han mostrado como un valioso recurso en el desarrollo de dichas competencias en diferentes ámbitos profesionales. (p.12).

Como estrategia didáctica el juego de roles es una herramienta en los procesos de enseñanza - aprendizaje, porque ayuda a motivar a los estudiantes hacia el logro de sus aprendizajes esperados propuestos por el docente. Además, facilitan manejar los conflictos de manera constructiva respetando el derecho de los demás, sin violencia y con actitudes democráticas.

El juego de roles es una estrategia didáctica transversal y de mucha ayuda en el campo educativo, porque se puede aplicar en las distintas áreas desde el nivel inicial hasta el último grado de educación secundaria.

#### **2.2 Definición de juego de roles**

Cobo y Valdivia (2017), definen a juego de roles como “una estrategia que permite a los estudiantes asumir y representar roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (p 13). El juego de roles desarrolla habilidades como la asertividad, la empatía, la escucha activa, la tolerancia y el respeto que refuerzan la convivencia

saludable y que son necesarias para evitar conflictos dentro de distintos contextos sociales.

Entonces se entiende que el juego de roles es un reflejo de la realidad social que es llevada al aula como estrategia para lograr aprendizajes significativos y resolver conflictos de manera pacífica. Los estudiantes son protagonistas directos que asumen el compromiso de respetar las reglas e indicaciones del docente, siendo libres de actuar en función al rol que deben desempeñar.

En comparación a otras estrategias didácticas similares, el juego de roles no usa un guion preparado, pero si existen reglas y condiciones para los participantes.

El juego de roles es una estrategia didáctica que utilizan los docentes, donde los niños representan diversos roles de la actividad de otras personas, los niños asumen roles que pueden ser de la madre, del padre, de los empleados, siempre en un plano imaginario.

### **2.3 Importancia del juego de roles como estrategia didáctica**

Al aplicar el juego de roles como una estrategia didáctica para el aprendizaje permite al estudiante realizar acciones lúdicas que le ayude a relajarse, desinhibirse, motivarse y comunicarse afectivamente con sus iguales y desarrollar su creatividad. (Sánchez, 2008)

Según la autora, esta estrategia permite al estudiante interiorizar las situaciones, los roles de las personas dentro de una sociedad mediante la imitación, lo que les facilitará la formación de su pensamiento en relación al mundo que lo rodea, condicionándolo y preparándolo a las diversas situaciones que vivirá en un futuro.

**a) Fomenta la creatividad:** Cuando un estudiante representa un rol determinado manifiesta su imaginación y creatividad, no sólo se limita a repetir conductas mecánicas, constantemente vivencia conflictos cognitivos entre lo real y lo ideal cuando da vida a lo que representa.

- b) Estimula el desarrollo del lenguaje:** Cuando un estudiante participa en el juego de roles, desarrolla habilidades e inteligencia lingüística, es decir aprende nuevos conceptos, mejora su vocabulario incrementándolo con nuevas palabras y se expresa mejor con sus pares.
- c) Regula sus emociones:** Cuando un estudiante representa a un personaje, expone su concepción del mundo, sus valores, sentimientos e ideas. Al asumir un rol aflora su mundo interior y con mayor facilidad se puede evidenciar sus temores, anhelos o preocupaciones.
- d) Favorece la resolución de problemas:** El participante del juego de roles tiene la oportunidad de fortalecer habilidades que ayudan a resolver conflictos y a tomar decisiones adecuadas.
- e) Desarrolla las habilidades sociales:** Por medio del juego de roles el participante desarrolla habilidades sociales al relacionarse adecuadamente con otros, sin violencia, respetando el derecho y puntos de vista de los demás, aprende a escuchar, ceder el turno, ponerse en el lugar de otros, etc.

Por otro lado, Según Cobo & Valdivia (2017), el juego de roles permite:

- a. El juego de roles permite estimular que los participantes se realicen un autoanálisis del rol que desempeñan, así como comprender su propio comportamiento y de sus pares en situaciones simuladas.
- b. Reconocer opciones de pensar y actuar, practicando conductas que manifiestan habilidades para relacionarse interpersonalmente con una comunicación efectiva.
- c. Desarrollar competencias en el área Curricular de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.
- d. Facilitar la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida escolar y familiar.



## 2.4 Aplicación del juego de roles en el aula

Según el Instituto de Docencia Universitaria PUCP (2017). Los pasos para aplicar el juego de roles son:

- a) **Contextualizar el juego:** En esta parte el docente se encarga de presentar a los estudiantes el contexto en el que se desenvolverá el juego, es necesario indicar las condiciones de la situación planteada. El docente debe seleccionar a los actores y sus cualidades, evitando imponer sus valores e ideas en el contexto planteado. También debe presentar las reglas del juego, es primordial tener en cuenta las competencias que nos hemos propuesto lograr con los estudiantes.
- b) **Organización de la clase para el juego:** En esta parte se debe indicar quiénes serán protagonistas de roles y quiénes serán espectadores. Se les da el tiempo necesario para analizar y reflexionar acerca de la situación planteada, así como adaptarse al papel que representarán. Es necesario motivarles a los representantes de roles para que se sientan dentro del personaje que asumirán. Los espectadores deben analizar de forma crítica y reflexiva la situación que representa el tema central del juego de roles.
- b) **Desarrollo del juego:** En esta parte es necesario que el docente tenga control de los tiempos, además debe recordar a cada participante que debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que está representando.
- c) **Cierre del juego:** En esta última fase, se sugiere convocar un plenario para reflexionar y analizar con juicio crítico el problema planteado y el desenlace logrado en el juego de roles, así como los roles que desempeñaron cada participante.

## 2.5 Estrategias para prevenir y evitar conflictos en el aula

El aula es un espacio de aprendizaje donde se comparten emociones y conflictos propios entre los estudiantes, para prevenir y evitar conflictos se requiere experiencia, una dosis de paciencia y voluntad. Según las Rutas de Aprendizaje, el Ministerio de Educación del Perú (2013), indica que “las estrategias que pueden utilizar los estudiantes para enfrentar de manera asertiva los conflictos, los cuales son inherentes a la convivencia humana.” (p.45), deben buscar soluciones pacíficas y constructivas en los estudiantes para lograr una convivencia democrática con cultura de paz.

a) **Aprendiendo a controlar las emociones:** Hay una serie de pautas que los alumnos deben aprender para controlar sus emociones ante contextos difíciles. Algunas maneras de lograrlo según las Rutas de Aprendizaje (2013), son:

- Correr
- Alejarse del lugar o de la persona que ha provocado el malestar.
- Respirar profundamente con el abdomen
- Contar hasta 20
- Sacudirse moviendo con fuerza y rapidez, manos piernas, cabeza.
- Echarse agua a la cara

Las experiencias mencionadas son de mucha utilidad para aplicarlas en el aula, antes de la discusión en una actividad que crea debate sobre aspectos específicos de un tema. El control de emociones es una estrategia que requiere de práctica para lograr controlar.

b) **Prevención de situaciones de conflicto:** Muchos conflictos se inician porque tenemos una percepción distorsionada de la realidad que implica mensajes incompletos o mal entendidos, debido a esto nos sentimos mal o tenemos sentimientos negativos hacia otras personas. Para prevenir los conflictos se debe reflexionar y analizar lo que vivimos o escuchamos antes de actuar; si los alumnos reconocen las formas más frecuentes en que se distorsiona la realidad, podemos orientarlos para que eviten conflictos o emociones negativas.

c) **Enfrentando el conflicto:** Los niños y adolescentes deben aprender a enfrentar el conflicto de manera asertiva y empleando la práctica de la empatía para ello (Drew 2013). En ese sentido es importante que los miembros de la comunidad educativa sean reflexivos y críticos acerca de las consecuencias que pueden generar los conflictos que no son manejados de manera constructiva.

Expuesto lo anterior, se puede afirmar que el juego de roles facilitará el logro de capacidades, competencias y desempeños de las y los estudiantes en las distintas áreas de la educación en el sistema educativo del Perú, así como también favorecerá a formar ciudadanos con habilidades asertivas y empáticas que resuelven conflictos de manera pacífica.

**SEGUNDA PARTE:  
DISEÑO DEL PROYECTO**

**1. Datos Generales de la Institución Educativa**

<b>N°/ NOMBRE</b>	5141 "Divino Maestro"		
<b>CÓDIGO MODULAR</b>	1308907		
<b>DIRECCIÓN</b>	Calle Bolivia S/N Mz. K Lt. 4 Nuevo Progreso	<b>DISTRITO</b>	Ventanilla
<b>PROVINCIA</b>	Callao	<b>REGIÓN</b>	Callao
<b>DIRECTOR (A)</b>	Mary Guillermina Velasque Farfán		
<b>TELÉFONO</b>	988822105	<b>E-mail</b>	vicmary_479@hotmail.com
<b>DRE</b>	Callao	<b>UGEL</b>	Ventanilla

**2.- Datos generales del proyecto de innovación educativa**

<b>NOMBRE DEL PROYECTO</b>	El juego de roles como estrategia didáctica para manejar conflictos de manera constructiva.		
<b>FECHA DE INICIO</b>	11 de marzo de (2020)	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN</b>	29 de noviembre de 2020

**EQUIPO RESPONSABLE DE LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO**

<b>NOMBRE COMPLETO</b>	<b>CARGO</b>	<b>TELÉFONO</b>	<b>E-mail</b>
Carlos Narcizo Muñoz Ríos	Docente	990199020	canamuri@hotmail.com

**EQUIPO RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

<b>NOMBRE COMPLETO</b>	<b>CARGO</b>	<b>TELÉFONO</b>	<b>E-mail</b>
Mary Guillermina Velasquez Farfán	Directora	988822105	vicmary_479@hotmail.com
Carlos Narcizo Muñoz Ríos	Docente	990199020	canamuri@hotmail.com

**PARTICIPANTES Y ALIADOS DEL PROYECTO**

<b>PARTICIPANTE</b>	<b>ALIADOS</b>
Carmen Celestina Blas Espinoza	Programa Educativo Valores y Disciplina en los

Docente del Área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	colegios de la región Callao
Dora Soledad Jiménez Mesías Docente del Área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
César Augusto Pairazamán Arias Docente del Área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	

### 3. Beneficiarios del Proyecto de Innovación Educativa

<b>BENEFICIARIOS DIRECTOS</b>	Los 34 estudiantes del 2º grado “B” de secundaria de la I.E. N° 5141 Divino Maestro, con dificultades para manejar conflictos de manera constructiva. Los 5 docentes del nivel secundaria del área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica de la I.E. N° 5141 Divino Maestro.
<b>BENEFICIARIOS INDIRECTOS</b>	El proyecto beneficiará indirectamente a la comunidad de Nuevo Progreso ya que dispondrá de ciudadanos activos capaces de manejar conflictos de manera constructiva. A los docentes de las diferentes áreas, pues se dispondrá de estudiantes con adecuadas habilidades sociales para solucionar conflictos de manera constructiva. A la comunidad educativa del Divino Maestro porque contará con estudiantes competentes para solucionar conflictos de manera constructiva, mejorará el clima institucional y la convivencia democrática entre todos los integrantes,

### 4. Justificación del Proyecto de Innovación Curricular

El actual plan de innovación tiene como disputa primordial que los alumnos del 2º grado “B” de secundaria de la I.E. N° 5141 “Divino Maestro”, evidencian bajo nivel de desempeño en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva, esto se hizo visible con el diagnóstico que se realizó para este fin.

Entre las causas centrales que manifestaron esta conflictiva hallamos que los profesores no incorporan estrategias novedosas para desarrollar competencias y capacidades en los estudiantes que les permitiera solucionar o manejar conflictos de manera constructiva cuando estos se presenten, así mismo los estudiantes presentan dificultades para establecer relaciones empáticas y asertivas, tienen inadecuadas habilidades sociales para solucionar problemas de modo edificante y escasean de criterios para evaluar situaciones conflictivas.

Algunos motivos externos que ayudan a la existencia del conflicto son las familias en riesgo social que existen por la naturaleza de lugar y las familias disfuncionales que continua y regularmente no manejan conflictos de manera constructiva ocasionando que sus miembros adolescentes tengan dificultades para establecer relaciones empáticas y asertivas en su círculo social.

Los orígenes de nuestra problemática las podemos sintetizar mencionando que los docentes no aplican técnicas oportunas para aclarar y manejar conflictos de manera constructiva, por ello no toman en cuenta en su planificación curricular anual, unidad de aprendizaje o sesión metodología adecuada para desarrollar las capacidades mencionadas, además no realizan investigaciones sobre estrategias actualizadas que motiven manejar conflictos de manera constructiva.

Es necesario aplicar nuevas estrategias en el aula planteadas en el proyecto de innovación, para lograr que los estudiantes del Segundo Grado "B" de Secundaria de la I.E. 5141 "Divino Maestro" desarrollen la capacidad de manejar conflictos de manera constructiva para que puedan establecer relaciones empáticas y asertivas en su convivencia diaria, creando de ese modo comunidades democráticas que practiquen valores y formen ciudadanos activos, competentes y capaces de manejar y solucionar problemas de su realidad.

Manejar conflictos de manera constructiva ayudará a los estudiantes a convivir y participar democráticamente, resolviendo sus diferencias no solo dentro del aula, sino también en los espacios comunes de la Institución educativa.

Este plan se expondrá en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en el nivel secundario en el Segundo Grado "B", se anexará dentro de los instrumentos de gestión de la Institución Educativa y de la Programación Anual del Área Curricular respectiva, por lo tanto, se incorporarán en las unidades de aprendizaje y ejecutándose por medio de sesiones de enseñanza.

El desarrollo del proyecto es posible en la medida que se debe hacer desde las clases iniciando del afecto y compromiso del profesor y los alumnos, además está enmarcado dentro del enfoque de ciudadanía activa que sostiene el progreso de los propósitos del curso, promueve la formación de estudiantes activos que actúan en la sociedad relacionándose con los demás de manera equitativa y justa, respetando las diferencias y admitiendo que todos los individuos son sujetos de derecho.

El factor humano está comprometido con la ejecución del presente proyecto y los medios tangibles quedan al alcance para el profesor y alumnos ya que los costos son cercanos al ahorro de los progenitores y del docente, otros gastos también serán asumidos por la dirección del colegio y por las instituciones aliadas como el Gobierno Regional del Callao, Repsol, o municipalidad de Ventanilla, por lo anterior mencionado el proyecto es posible de realizarse.

Para que perdure en el tiempo el proyecto, se ha planificado varias actividades que garantizan su continuidad en la Institución Educativa como la anexión en el Proyecto Educativo Institucional y en la Planificación Curricular Institucional, así como también se logró el compromiso de los docentes del área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica y de otros colaboradores importantes relacionados con la educación.

### 5. Objetivos del Proyecto de Innovación Educativa

<b>Fin último</b>	Estudiantes establecen relaciones empáticas y asertivas en el aula
<b>Propósito</b>	Los estudiantes del segundo grado “B” de educación secundaria de la I.E. N° 5141 Divino Maestro presentan alto nivel de desempeño en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva.
<b>Objetivo Central</b>	Docentes aplican estrategias adecuadas para desarrollar la capacidad de manejar conflictos de manera constructiva.

### 6. Alternativa de Solución Seleccionada

<b>OBJETIVO CENTRAL</b>	Docentes aplican estrategias adecuadas para desarrollar la capacidad de manejar conflictos de manera constructiva.
<b>RESULTADOS DEL PROYECTO</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>Resultado 1.</b> Docentes incorporan estrategias activas y proactivas que motivan a manejar conflictos de manera constructiva.	<b>Indicador 1.1</b> Al finalizar el año 2019, el 80% de los docentes del nivel secundaria aplican estrategias adecuadas que les permiten manejar conflictos de manera constructiva.
<b>Resultado 2.</b> Docentes planifican sesiones empleando metodología activa para manejar conflictos de manera constructiva.	<b>Indicador 2.1</b> Al finalizar el año 2019, el 80% de los docentes del nivel secundaria planifican y ejecutan unidades y sesiones de aprendizaje empleando metodología activa para manejar conflictos de manera constructiva.  <b>Indicador 2.2</b> Al finalizar el año 2019 del 80% de los docentes del nivel secundaria logran planificar sus unidades y sesiones en forma colegiada y colaborativa para manejar los conflictos en forma constructiva.
<b>Resultado 3.</b>	<b>Indicador 3.1</b>

Docentes realizan investigaciones para manejar conflictos de manera constructiva.	<p>Al finalizar el año 2019, el 80% de los docentes del nivel secundaria realizan investigaciones con el propósito de proponer nuevas estrategias con la finalidad de manejar los conflictos de manera constructiva.</p> <p><b>Indicador 3.2</b> Al finalizar el año 2019, el 80% de los docentes del nivel secundaria este indicador es muy similar para manejar los conflictos de manera constructiva</p>
---	---

## 7. Actividades del Proyecto de Innovación

<b>Resultado N° 1:</b>			
Docentes incorporan estrategias activas y participativas manejar conflictos de manera constructiva.			
<b>Actividades</b>	<b>Metas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Costos</b>
<p><b>Actividad 1.1:</b> Talleres de formación sobre estrategias para manejar conflictos de manera constructiva.</p> <p>Informes sobre la ejecución de los talleres.</p>	<p>2 talleres de formación pedagógica sobre el manejo de conflictos de manera constructiva mediante el juego de roles.</p> <p>2 Informes sobre la ejecución de los talleres a la coordinadora académica del nivel secundaria y a la dirección.</p>	<p>1 capacitador 1 proyector multimedia 1 impresora 1 laptop 1 caja de grapas. 12 lapiceros 12 plumones 12 papelotes 200 holas bond 200 copias</p>	S/.550.00
<p>Actividad 1.2: Círculos de interaprendizaje entre docentes para identificar debilidades en la aplicación de la estrategia de roles para manejar conflictos de manera constructiva.</p>	<p><b>2 círculos de interaprendizaje entre docente para mejorar habilidades entre la interpretación de la estrategia de roles para mejorar conflictos de manera constructiva</b></p>	<p>100 hojas bond 20 lapiceros 20 papelotes 50 impresiones 60 copias 1 laptop 1 proyector multimedia 1 impresora 1 USB 1 Capacitado</p>	S/ 200.00

<b>Resultado N° 2:</b>			
Docentes planifican sesiones empleando metodología activa para manejar conflictos de manera constructiva			
<b>Actividades</b>	<b>Metas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Costos</b>
<b>Actividad 2.1:</b> Realizan su planificación curricular empleando la estrategia innovadoras para manejar conflictos de manera constructiva	3 planificaciones sobre planificación curricular empleando el juego de roles como metodología activa.	1 laptop 1 proyector multimedia 1 impresora 1 USB 1 Capacitador 10 refrigerios 20 lapiceros 20 papelotes 50 impresiones 60 copias 10 libros de consulta sobre planificación curricular y juego de roles.	S/.750.00
<b>Actividad 2.2:</b> Incorporación de la estrategia del juego de roles como metodología activa en las sesiones de aprendizaje para manejar conflictos de manera constructiva.	9 sesiones de aprendizaje empleando metodología activa basada en el juego de roles	100 hojas bond 20 lapiceros 20 papelotes 50 impresiones 60 copias 1 laptop 1 proyector multimedia	s/ 160

<b>Resultado N° 3:</b>			
Docentes realizan investigaciones para manejar conflictos de manera constructiva			
<b>Actividades</b>	<b>Metas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Costos</b>
<b>Actividad 3.1:</b> Docentes realizan investigaciones bibliográficas en espacios virtuales sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	3 reuniones en el aula de innovación pedagógica para realizar investigaciones bibliográficas publicadas sobre el juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva	1 proyector multimedia 1 impresora 1 laptop 1 caja de grapas. 12 lapiceros 12 plumones 12 papelotes 200 hojas bond 200 copias	S/.450.00
<b>Actividad 3.2:</b> Informe sobre las investigaciones realizadas en el aula de innovación pedagógica sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	3 informes sobre las investigaciones realizadas en el aula de innovación pedagógica sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	100 hojas bond 20 lapiceros 20 papelotes 50 impresiones 60 copias 1 laptop 1 proyector multimedia 1 impresora 1 USB	S/. 320.00



## 8. Matriz de Evaluación y Monitoreo del Proyecto

<b>OBJETIVO DE EVALUACIÓN Y MONITOREO</b>		
Medir el impacto de la aplicación de la estrategia juego de roles por parte de los docentes del área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica del nivel secundaria, para desarrollar la capacidad de manejar conflictos de manera constructiva en los estudiantes.		
<b>PROCESO Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y EL MONITOREO DEL PROYECTO</b>		
El proyecto de innovación será evaluado en tres momentos durante el periodo de ejecución, la evaluación permitirá analizar la situación inicial de los actores antes de la ejecución del proyecto, recoger información relevante durante la ejecución de manera que permita tomar decisiones y reajustar en caso de ser necesario y finalmente para conocer el impacto obtenido al culminar el proyecto.		
<b>Proceso de evaluación</b>	<b>Estrategias de evaluación</b>	<b>% de logro</b>
<b>DE INICIO</b>	Encuentro con los docentes del área Desarrollo personal, ciudadanía y Cívica para reflexionar sobre el empleo de estrategias que promuevan el manejo de conflictos de manera constructiva.	<b>90</b>
	Dialogo con los directivos de la Institución Educativa para informarles acerca del proyecto de innovación y sobre las estrategias que promuevan el manejo de conflictos de manera constructiva y establecer compromisos para su realización.	<b>90</b>
	Reunión con los estudiantes del 2°B, del nivel secundario para recoger información sobre el manejo de conflicto en el aula, a través de un cuestionario, de una encuesta y una entrevista con los líderes del aula de 2° "B"	<b>90</b>
<b>DE DESARROLLO</b>	Ejecución del plan de actividades a llevar a cabo en el proyecto de innovación del uso de estrategias de manejo de conflictos de manera constructiva.	<b>90</b>
	Realización, evaluación y retroalimentación en los talleres y círculos de inter aprendizaje dirigidos a los docentes del área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	<b>90</b>
	Elaboración y monitoreo de las unidades y sesiones de aprendizaje donde se incorporan estrategias que promuevan el manejo de conflictos de manera constructiva.	<b>90</b>
	Para medir la capacidad de manejo de conflictos de manera constructiva en los estudiantes el equipo de docentes del área aplicará la lista de cotejo y rubricas de evaluación.	<b>90</b>
<b>DE SALIDA</b>	Reunión con los docentes encargados del proyecto para sistematizar el nivel de logro de los objetivos y las actividades realizadas.	<b>90</b>
	Informe final a la dirección de la Institución educativa donde se aplicó el proyecto de innovación.	<b>90</b>
	Presentación del proyecto de innovación en reunión plenaria de docentes para su aplicación en otras áreas curriculares.	<b>90</b>
	Propuestas de mejora del proyecto de innovación para el año siguiente	<b>90</b>

CUADRO 8.1 Matriz por indicadores del proyecto

LÓGICA DE INTERVENCIÓN	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<b>Fin último</b> Estudiantes establecen relaciones empáticas y asertivas en el aula	Al finalizar el año 2020, el 70% de los estudiantes del segundo grado "B" de educación secundaria emplean el juego de roles como estrategia para manejar conflictos de manera constructiva en el aula.	Lista de cotejo Rubrica de evaluación Informe de registro de notas	Horas pedagógicas insuficientes para el área de desarrollo personal , ciudadanía y cívica
<b>Propósito</b> Los estudiantes del segundo grado "B" de educación secundaria de la I.E. N° 5141 Divino Maestro presentan alto nivel de desempeño en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva.	Al finalizar el año 2020, el 80% de los estudiantes del segundo grado "B" de educación secundaria practican adecuadas habilidades sociales para manejar conflictos de manera constructiva.	Lista de cotejo Rubrica de evaluación Informe de registro de notas	Escaso apoyo de la dirección para el fotocopiado de los materiales de trabajo.
<b>Objetivo Central</b> Docentes aplican estrategias adecuadas para desarrollar la capacidad de manejar conflictos de manera constructiva	Al finalizar el año 2020, el 80% de docentes aplican en sus sesiones de aprendizaje estrategias donde los estudiantes asumen o representan roles en contextos reales o realistas para lograr que manejen conflictos de manera constructiva en el aula.	Carpeta pedagógica del docente, portafolio.	Apoyo del programa educativo de la región Callao, "Valores y Disciplina" que tiene uno de ejes fortalecer el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica.
<b>Resultado N° 1</b> Docentes incorporan estrategias actualizadas que motivan manejar conflictos de manera constructiva.	Al finalizar el año 2020, el 80% de los docentes utilizan el juego de roles como estrategia de formación sobre el manejo de conflictos dentro del aula, socializando el tema del taller desde su experiencia personal.	Carpeta pedagógica del docente, portafolio Fotografías Lista de asistencia.	Capacitadores actualizados para la conducción de los talleres Docentes motivados para aprender estrategias sobre el manejo de conflictos de manera constructiva
<b>Resultado N° 2</b> Docentes planifican sesiones empleando metodología activa para manejar conflictos de manera constructiva	Al finalizar el año 2020, el 80% de los docentes del nivel secundaria planifican y ejecutan sesiones de aprendizaje incorporando estrategias para manejar conflictos dentro del aula .	Carpeta pedagógica del docente. Programación anual Unidades didácticas Sesiones de aprendizaje.	Docentes que planifican y elaboran sus unidades de aprendizajes Docentes que cuentan con sus sesiones de aprendizaje
<b>Resultado N° 3</b> Docentes realizan investigaciones para manejar conflictos de	Al finalizar el año 2020, el 80% de los docentes del nivel secundaria realizan investigaciones	Carpeta pedagógica del docente, portafolio Lista de asistencia al aula de	La II.E. cuenta con un aula de innovación con acceso a internet , pc , laptops, multimedia

manera constructiva	bibliográficas con el propósito de encontrar nuevas estrategias para manejar los conflictos de manera constructiva	innovación pedagógica.	apropiados para que los docentes realicen su investigación bibliografía sobre el manejo de conflictos de manera constructiva
---------------------	--	------------------------	--

CUADRO 8.2 Matriz por resultados del proyecto

<b>Resultado N° 1:</b> Docentes incorporan estrategias actualizadas que motivan manejar conflictos de manera constructiva.			
<b>Actividades</b>	<b>Metas</b>	<b>Medio de Verificación</b>	<b>Informante</b>
<b>Actividad 1.1:</b> Talleres de formación sobre estrategias para manejar conflictos de manera constructiva.	2 talleres de formación pedagógica sobre el manejo de conflictos de manera constructiva mediante el juego de roles.	Lista de asistencia Fotografías Programa de actividades del taller	Director y docentes del área
<b>Actividad 1.2:</b> Círculos de interaprendizaje entre docentes para identificar debilidades en la aplicación de la estrategia de roles para manejar conflictos de manera constructiva.	2 Círculos de interaprendizaje entre docentes para identificar debilidades en la aplicación de la estrategia de roles para manejar conflictos de manera constructiva.	Diario docente Actas de reunión	Director y docentes del área

<b>Resultado N° 2:</b> Docentes planifican sesiones empleando metodología activa para manejar conflictos de manera constructiva			
<b>Actividades</b>	<b>Metas</b>	<b>Medio de Verificación</b>	<b>Informante</b>
<b>Actividad 2.1:</b> Talleres de formación sobre planificación e incorporación de estrategias innovadoras como el juego de roles para la resolución de conflictos.	3 planificaciones sobre planificación curricular empleando el juego de roles como metodología activa.	Programación anual Unidades de aprendizajes	Docente del área de desarrollo personal , ciudadanía y cívica
<b>Actividad 2.2:</b> Incorporación de la estrategia del juego de roles como metodología activa en las sesiones de aprendizaje para manejar conflictos de manera constructiva.	9 sesiones de aprendizaje empleando la estrategia de juego de roles como metodología activa		Docente del área de desarrollo personal , ciudadanía y cívica

<b>Resultado N° 3:</b> Docentes realizan investigaciones sobre nuevas estrategias para el manejo de conflictos de manera constructiva			
<b>Actividades</b>	<b>Meta</b>	<b>Medio de Verificación</b>	<b>Informante</b>
<b>Actividad 3.1:</b> Docentes realizan investigaciones bibliográficas en espacios virtuales sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	3 reuniones en el aula de innovación pedagógica para realizar investigaciones bibliográficas publicadas sobre el juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva	Lista de asistencia al aula de innovación pedagógica.  Fotografías  Ruta de plan de investigación bibliográfica	Docente del área de desarrollo personal , ciudadanía y cívica
<b>Actividad 3.2:</b> Informe sobre las investigaciones realizadas en el aula de innovación pedagógica sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	3 informes sobre las investigaciones realizadas en el aula de innovación pedagógica sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	Lista de asistencia  Fotográficas  Anexos del informe	Docente del área de desarrollo personal , ciudadanía y cívica

## 9. Plan de Trabajo

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>TIEMPO DE EJECUCIÓN EN SEMANAS O DÍAS</b>
1.1 Talleres de formación sobre estrategias para manejar conflictos de manera constructiva	Director y docentes del área	2 días de marzo y 2 días de agosto del 2019
1.2 Círculos de interaprendizaje entre docentes para identificar debilidades en la aplicación de la estrategia de roles para manejar conflictos de manera constructiva.	Director y docentes del área	3 días de abril y 3 días de agosto del 2019
2.1 Taller sobre planificación curricular empleando la estrategia de juego de roles como metodología activa para manejar conflictos de manera constructiva	Director y docentes del área	12 días de marzo y 5 días de julio del 2019
2.2 Incorporación de la estrategia del juego de roles como metodología activa en las sesiones de aprendizaje para manejar conflictos de manera constructiva	Docentes del área	20 días de abril a noviembre del 2019

3.1 Docentes realizan investigaciones bibliográficas en espacios virtuales sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	Docentes del área	3 días de marzo a noviembre del 2019 (1 día por trimestre)
3.2 Informe sobre las investigaciones realizadas en el aula de innovación pedagógica sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	Docentes del área	3 días de marzo a noviembre del 2019 (1 día por trimestre)

## 10. Presupuesto

ACTIVIDADES	COSTOS POR RESULTADO	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
1.1 Talleres de formación sobre estrategias para manejar conflictos de manera constructiva	<b>s/ S/.550.00</b>	APAFA Recursos propios
1.2 Círculos de interaprendizaje entre docentes para identificar debilidades en la aplicación de la estrategia de roles para manejar conflictos de manera constructiva.	<b>s/ 200.00</b>	
2.1 Taller sobre planificación curricular empleando la estrategia de juego de roles como metodología activa para manejar conflictos de manera constructiva	<b>s/ 750.00</b>	ONG Viva Valores Recursos propios
2.2 Incorporación de la estrategia del juego de roles como metodología activa en las sesiones de aprendizaje para manejar conflictos de manera constructiva	<b>s/ 160.00</b>	
3.1 Docentes realizan investigaciones bibliográficas en espacios virtuales sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	<b>s/ 450.00</b>	APAFA Recursos propios
3.2 Informe sobre las investigaciones realizadas en el aula de innovación pedagógica sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	<b>s/ 320.00</b>	

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bandura, J. (1964). *Transmission of Patterns of Self-Reinforcement through Modeling*. Journal of Abnormal Psychology, 69, 1-9. .
- Barraza, L., & Casanova, O. (2008). *El conflicto como una oportunidad de aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de Las Habilidades Sociales*. . Madrid: Siglo XXI.
- Cobo Gonzales, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2017). *Juego de roles*. . Lima: Instituto de Docencia Universitaria.
- Drew. (09 de 2013). "*Helping a Violent Child: A Case Study*". Obtenido de Learning Peace. : <http://www.learningpeace.com/pages>
- Flórez Romero, R. (2000). *Lenguaje, solución de conflictos y clase social*. Bogotá : Forma y Función. Universidad Nacional de Colombia.
- Girard, & Koch. (1997). *Manual para educadores. Resolución de conflictos en las escuelas*, . España. : Granica S.A. .
- Hernandez Prados, A. (2003). Los Conflictos en el aula. *Psicopedagogía*, <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=398>.
- Kriz, & Ruess. (2002). *El juego es un potente instrumento para facilitar el aprendizaje de las competencias sociales*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/39154394\\_Utilizar\\_los\\_juegos\\_para\\_aprender\\_a\\_resolver\\_conflictos](https://www.researchgate.net/publication/39154394_Utilizar_los_juegos_para_aprender_a_resolver_conflictos)
- MINEDU. (2009). *Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones educativas*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú, N° - 2013 - 07725.
- Minedu. (2013). *Rutas de Aprendizaje ¿qué y cómo aprenden nuestros adolescentes*. Perú: Ministerio de Educación del Perú.
- Muñoz, C. (2011). *Habilidades sociales*. . Madrid: Paraninfo D. L. .
- Ormachea, I. (1998). *Manual de Conciliación*. Lima.: IPRECON.
- Pérez Serrano, M., & Pérez de Guzmán, M. (2018). *Aprender a convivir. el conflicto como oportunidad de crecimiento*. . Madrid: : Narcea.
- Raymond, A. (1999). *Introducción a la filosofía política: democracia y revolución*. España: Paidós.
- Saldaña, C., & Reátegui, S. (2017). *El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos* . Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Sánchez, G. (2008). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Alcalá - España: Marco ELE.

Thomas, K., & Kilmann, R. (1974). *Instrumento THOMAS-KILMANN de Modos de Conflicto*. The Handbook of Industrial and Organizational Psychology.

Torres, J. (2018). *Gestión de estrategias para mejorar el clima institucional en la I.E N° 82402 Bellavista*. Lima: Universidad San Ignacio del Loyola.



## ANEXOS

### ANEXO 1: Glosario de conceptos

**Asertividad:** Es una habilidad de decir las ideas o creencias, expresar sentimientos o emociones de modo sincero y claro en el momento oportuno sin herir a la otra parte.

**Conflicto:** Es una contradicción entre grupos o individuos por la tenencia de bienes materiales o por la incompatibilidad de intereses personales.

**Maneja conflictos de manera constructiva:** Se refiere a la práctica de la empatía y la asertividad ante situaciones conflictivas evitando violencia y vulneración de derechos.

**Empatía:** Es ponerse en el lugar de la otra o del otro, es una habilidad muy importante para manejar conflictos de manera constructiva.

**Estrategia didáctica:** Son acciones planificadas y secuenciales que aplica el docente durante el desarrollo de una sesión de aprendizaje, facilita al logro de aprendizajes esperados.

**Habilidades sociales:** Son conductas observables que el ser humano demuestra en situaciones sociales de modo adecuado a la situación que vivencia y favorece a la convivencia saludable.

**Juego:** Es una actividad social, donde los participantes demuestran sus habilidades o capacidades físicas y mentales, tiene reglas y es recreativo.

**Juego de roles:** Es una estrategia didáctica aplicable en distintos campos de la educación, ayuda a solucionar conflictos de manera constructiva, respetando el derecho de los involucrados.



## ANEXO 2: ÁRBOL DE PROBLEMA

27

Estudiantes presentan dificultades para establecer relaciones empáticas y asertivas en el aula.

Bajo desempeño en la competencia  
convive y participa

Los estudiantes tienen dificultades para  
resolver conflictos de manera pacífica y  
creativa.

Los estudiantes presentan inadecuadas  
habilidades sociales para resolver  
conflictos de manera pacífica.

**Los estudiantes del segundo grado "B" de educación secundaria de la I.E. N° 5141 Divino Maestro presentan bajo nivel de desempeño en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva.**

Docentes no aplican estrategias adecuadas para  
desarrollar la capacidad de manejar conflictos de  
manera constructiva.

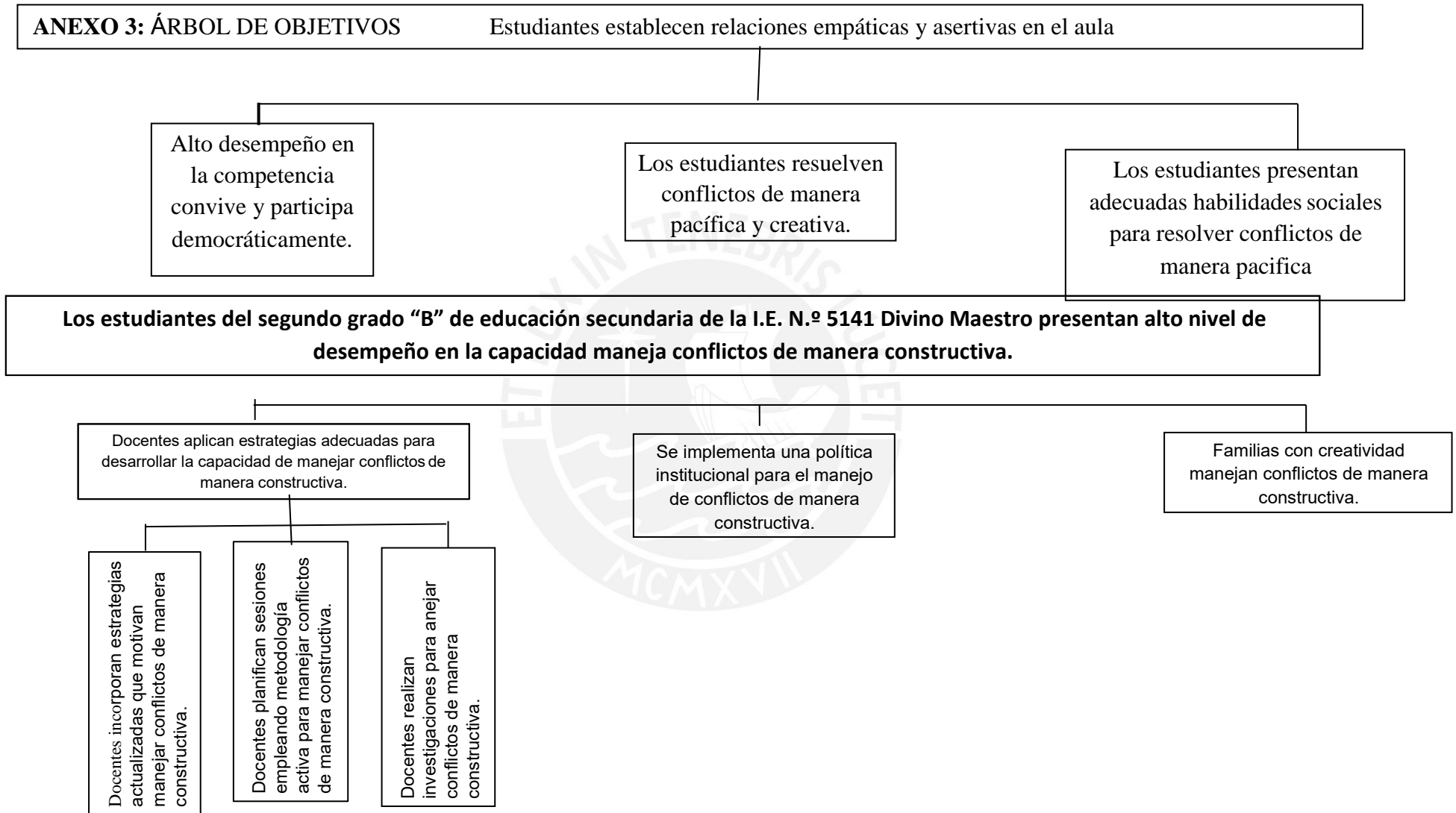
Falta de una política  
institucional para el  
manejo de conflictos de  
manera constructiva.

Falta de creatividad en el  
hogar para manejar  
conflictos de manera  
constructiva.

Docentes no incorporan  
estrategias actualizadas que  
motiven manejar conflictos de  
manera constructiva.

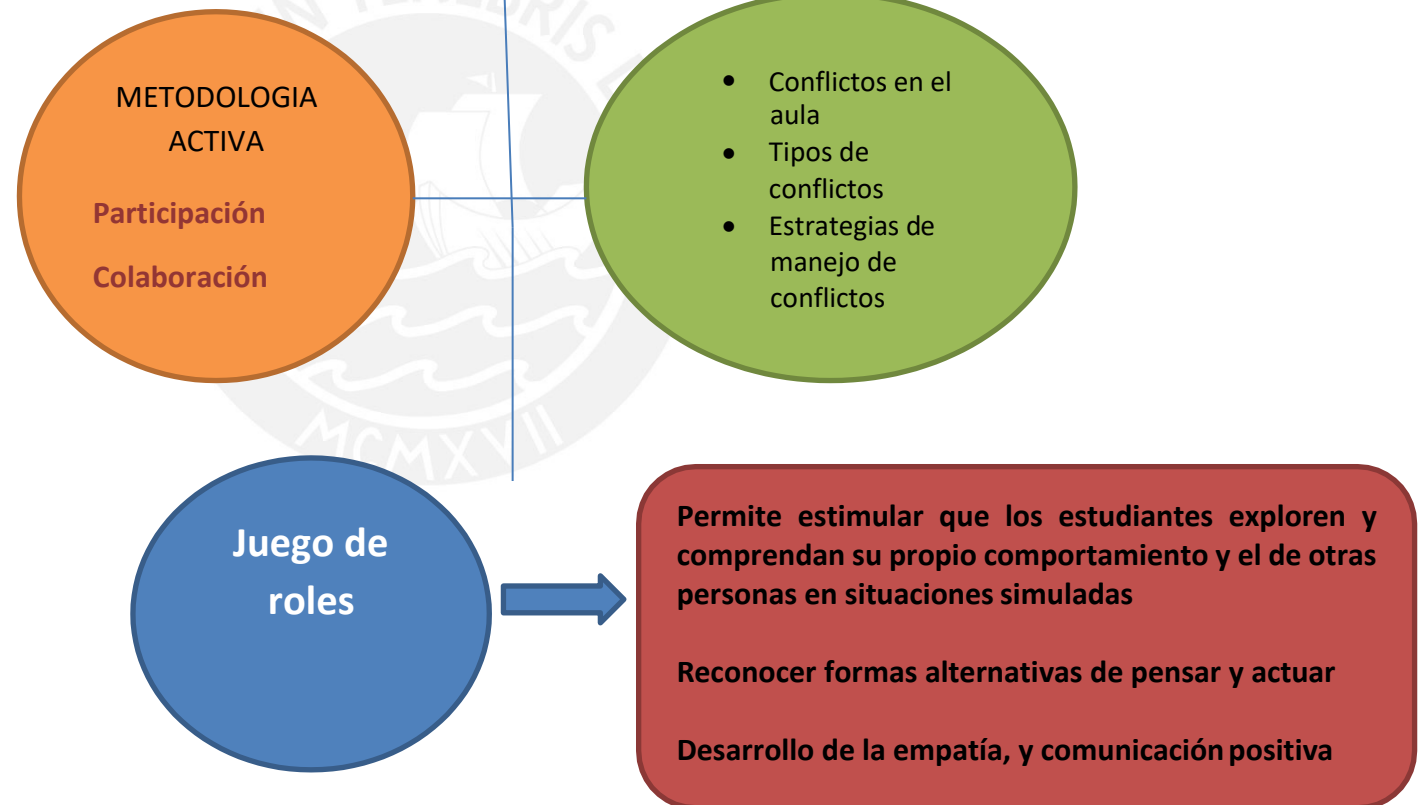
Docentes no planifican sesiones  
empleando metodología activa  
para manejar conflictos de manera  
constructiva.

Docentes no realizan  
investigaciones para manejar  
conflictos de manera  
constructiva.



**ANEXO 4: ÁREA CURRICULAR DE DESARROLLO PERSONAL,  
CIUDADANÍA Y CÍVICA**

**CAPACIDAD DE MANEJO DE CONFLICTOS DE  
MANERA CONSTRUCTIVA**





## ANEXO 6: PRESUPUESTO PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2019								
PRESUPUESTO: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA								
Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad	
<b>Resultado 1</b>	Resultado. 1							
<b>Actividad 1.1.</b>	Actividad 1.1						<b>515</b>	
Talleres de formación sobre estrategias para manejar conflictos de manera constructiva.	<b>Materiales</b>					<b>120</b>		
	hojas	millar	2	25	50			
	lapiceros	unidad	40	0.5	20			
	libros de consulta	unidad	2	25	50			
	<b>Servicios</b>					<b>135</b>		
	impresión	unidad	200	0.2	40			
	internet	horas	30	1	30			
	taxi	nuevos soles	2	15	30			
	fotocopias	unidad	150	0.1	15			
	telefonía	horas	2	10	20			
	<b>Bienes</b>						<b>60</b>	
	engrapador	unidad	2	10	20			
	perforador	unidad	3	10	30			
	portafolio	unidad	2	5	10			
	<b>Personal</b>						<b>200</b>	
capacitador	horas	2	100	200				
<b>Actividad 1.2.</b>							<b>325</b>	
Círculos de interaprendizaje entre docentes para identificar debilidades en la aplicación de la estrategia de roles	<b>Materiales</b>					<b>55</b>		
	papel bon	millar	1	25	25			
	plumon acrilico	unidad	5	2	10			
	plumon de agua	unidad	15	1	15			
	papelotes	unidad	10	0.5	5			
<b>Servicios</b>						<b>220</b>		

para manejar conflictos de manera constructiva	fotocopias	cientos	1	10	10	
	proyector multi	unidad	1	0	00	
	camara fotografica	unidad	1	200	200	
	impresora	cientos	1	10	10	
	Laptop	unidad	2	0	0	
	<b>Bienes</b>					<b>50</b>
	portafolios	unidad	5	6	30	
	engranpador	unidad	4	5	20	
	<b>Personal</b>					

Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad
<b>Resultado 2</b>							
<b>Actividad 2.1.</b>							<b>750</b>
Taller sobre planificación curricular empleando la estrategia de juego de roles como metodología activa para manejar conflictos de manera constructiva	<b>Materiales</b>					<b>150</b>	
	hojas	millar	2	25	50		
	lapiceros	unidad	100	0.5	50		
	libros de consulta	unidad	1	50	50		
	<b>Servicios</b>						<b>200</b>
	impresión	cientos	500	0.1	50		
	internet	horas	20	2	40		
	pasajes	nuevos soles	10	2	20		
	fotocopias	cientos	400	0.1	40		
	telefonía	horas	20	2.5	50		
	<b>Bienes</b>						<b>40</b>
	portafolios	unidad	8	5	40		
	micro inalambrico	unidad	1	0	0		

	<b>Personal</b>					<b>200</b>	
	Capacitador	horas	2	100	200		

<b>Actividad 2.2.</b>							<b>110</b>	
Incorporación de la estrategia del juego de roles como metodología activa en las sesiones de aprendizaje para manejar conflictos de manera constructiva	<b>Materiales</b>					<b>50</b>		
	hojas	ciento	200	0.05	10			
	lapiceros	unidad	40	0.5	20			
	libros de consulta	unidad	1	10	10			
	papelotes	unidad	20	0.5	10			
	<b>Servicios</b>					<b>30</b>		
	impresión	unidad	200	0.2	40			
	internet	horas	5	1	5			
	pasajes	nuevos soles	10	0.5	5			
	fotocopias	cientos	10	0.5	5			
	telefonía	horas	10	0.5	5			
	<b>Bienes</b>					<b>30</b>		
	portafolios	unidad	4	5	20			
	perforador	unidad	2	5	10			
	<b>Personal</b>							

Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad	
<b>Resultado 3</b>								
<b>Actividad 3.1.</b>							<b>625</b>	
Docentes realizan investigaciones bibliográficas en espacios virtuales sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera constructiva.	<b>Materiales</b>					<b>200</b>		
	lapiceros	unidad	40	0.5	20			
	libros de consulta	unidad	2	85	170			
	papelotes	unidad	20	0.5	10			
	<b>Servicios</b>					<b>180</b>		
	impresión	cientos	300	0.2	60			
	internet	horas	20	1	20			
	pasajes	nuevos soles	5	6	30			
	fotocopias	cientos	300	0.1	30			
	telefonía	horas	20	2	40			
	<b>Bienes</b>						<b>45</b>	
	portafolios	unidad	5	5	25			
	engranpador	unidad	4	5	20			
	<b>Personal</b>						<b>200</b>	
capacitador	horas	2	100	200				

<b>Actividad 3.2.</b>							<b>315</b>	
Informe sobre las investigaciones realizadas en el aula de innovación pedagógica sobre la estrategia de juego de roles en el manejo de conflictos de manera	<b>Materiales</b>					<b>145</b>		
	hojas	ciento	100	0.1	10			
	lapiceros	unidad	20	0.5	10			
	libros de consulta	unidad	2	60	120			
	papelotes	unidad	10	0.5	5			
	<b>Servicios</b>						<b>30</b>	
	impresión	cientos	60	0.2	12			



constructiva.

internet	horas	6	1	6	
pasajes	nuevos soles	6	1	6	
fotocopias	cientos	60	0.1	6	
telefonía	horas	6	1	6	
<b>Bienes</b>					<b>40</b>
portafolios	unidad	8	5	40	
<b>Personal</b>					<b>100</b>
capacitador	horas	1	100	100	

