



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LOS JUEGOS DRAMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL
DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32942 PILLCO MOZO, MARABAMBA, HUÁNUCO,
2024.**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR
ESPINOZA MORALES, GABRIELA YOMIRA
ORCID:0000-0001-9583-2114**

**ASESOR
AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID:0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0308-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **08:30** horas del día **12** de **Noviembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS DRAMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32942 PILLCO MOZO, MARABAMBA, HUÁNUCO, 2024.**

Presentada Por :
(4807171079) **ESPINOZA MORALES GABRIELA YOMIRA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **MAYORIA**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS DRAMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32942 PILLCO MOZO, MARABAMBA, HUÁNUCO, 2024. Del (de la) estudiante ESPINOZA MORALES GABRIELA YOMIRA, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 17 de Diciembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico mi tesis principalmente a Dios, por darme la fuerza necesaria para culminar esta meta.

A mis padres, Julio Andrés y Carlota Angelica por todo su amor y por motivarme a seguir hacia adelante.

a mis hermanas Madeley y Karol, por brindarme su apoyo moral en esas noches que tocaba investigar.

A mis abuelos Elva y Julio Cesar por estar presente y aconsejarme a ser mejor como persona.

A los dos grandes amores de mi vida Diana carolina y Aldair Edu por darme la fuerza y enseñarme a ser mejor persona los amo.

Y finalmente, Maravi quien estuvo en mis peores y mejores momentos y a mis promociones y a mis amigos los que no creyeron en mí, con su actitud lograron que tomará más impulso.

Agradecimiento

Quisiera agradeciendo a Dios por darme la fuerza y valentía comenzar expresando mi más sincero agradecimiento a mi tutor de tesis, el Dr. Amaya Saucedo, Rosas amado cuya experiencia, paciencia y apoyo constante fueron fundamentales para la realización de este trabajo. Su guía no solo me proporcionó claridad académica, sino también motivación en momentos de duda. Su confianza en mí me impulsó a seguir adelante y superar los desafíos. A mi familia, especialmente a mis padres, les agradezco profundamente su amor incondicional y su apoyo constante. Su fe en mí ha sido el motor que me permitió completar este camino. A mis hermanas, por sus palabras de aliento, y a mis abuelos, por su presencia y cariño, a Diana y Aldair Edu y a mi primo Maravi gracias por ser mi pilar en los momentos difíciles. Sin ustedes, este logro no habría sido posible.

A la Universidad Local, gracias por brindarme la oportunidad de crecer académica y profesionalmente. Mi gratitud también va al Departamento de Investigaciones, cuyo apoyo y disposición fueron esenciales para la culminación de esta tesis. Aprecié profundamente su confianza en mi trabajo y el ambiente de aprendizaje que me ofrecieron.

Finalmente, agradezco a todos mis promociones, amigos y compañeros, gracias por su compañía y apoyo en los momentos de estrés y alegría. Ustedes fueron mi red de contención y su amistad me ayudó a mantener el ánimo en los momentos más duros. Cada uno de ustedes contribuyó a que este proceso fuera más llevadero y significativo esta tesis es el resultado de un esfuerzo colectivo, y su colaboración fue crucial para su realización.

A todos, gracias por ser parte de este viaje.

Índice General

Dedicatoria.....	V
Agradecimiento	VI
Lista de tablas	IX
Lista de figuras	X
Resumen	XI
Abstract.....	XII
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.1.1 Antecedentes Internacionales	6
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	8
2.1.3 Antecedentes Locales o regionales.....	10
2.2 Bases teóricas	11
2.2.1 Juegos dramáticos.....	11
2.2.2 Socialización	18
2.2.3 Relación entre los juegos dramáticos y el desarrollo de la socialización.....	24
2.3 Hipótesis	26
III. METODOLOGÍA.....	27
3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación	27
3.1.1 Nivel de investigación	27
3.1.2 Tipo de investigación	27
3.1.3 Diseño de investigación.....	27
3.2 Población y muestra	28
3.2.1 Población	28
3.2.2 Criterios de inclusión y exclusión	28
3.2.3 Muestra.....	28
3.2.4 Técnica de muestreo	29
3.3 Variables, definición y operacionalización	29
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	39
3.4.1 Técnicas de recolección de datos	39
3.4.2 Instrumento de recolección de datos	39
3.4.3 Validez del instrumento.....	39

3.4.4 Confiabilidad del instrumento	39
3.5 Método de análisis de datos	39
3.6 Aspectos éticos	40
IV. RESULTADOS	41
4.1 Resultados.....	41
4.1.1 Análisis descriptivo	41
4.2 Análisis inferencial	41
4.2.1 Procedimiento de la prueba de normalidad	41
4.2.2 Procedimiento de la prueba de hipótesis	41
V. DISCUSIÓN	43
5.1 Discusión de los resultados	43
5.2 Limitaciones del estudio	45
VI. CONCLUSIONES	46
VII. RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	61
Anexo 1. Carta de recojo de datos.....	55
Anexo 2. Documento de autorización	56
Anexo 3. Matriz de consistencia	67
Anexo 4. Instrumento de recolección de información.....	69
Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos	77
Anexo 6. Formato de consentimiento informado	78
Anexo 7. Confiabilidad del instrumento	80
Anexo 8. Evidencias de ejecución	81
Base de datos (Pretest y post test)	81
Sesiones	77

Lista de tablas

Tabla 1 Población	28
Tabla 2 Muestra	29
Tabla 3 Operacionalización de variables	38
Tabla 4 Nivel de la socialización en los estudiantes de 5 años antes de la aplicación de los juegos dramáticos	41
Tabla 5 Resultados durante la aplicación de las sesiones en los estudiantes de 5 años	39
Tabla 6 Nivel de la socialización en los estudiantes de 5 años despues de la aplicación de los juegos dramáticos	39
Tabla 7 Resultados del pre test y post test del juego dramático en la mejora de la socialización en los estudiantes de 5 años	40
Tabla 8 Prueba de Normalidad	41
Tabla 9 Prueba de rangos de Wilcoxon	41
Tabla 10 Resultados estadísticos de la prueba de Wilcoxon	42

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de la socialización en los estudiantes de 5 años antes de la aplicación de los juegos dramáticos	41
Figura 2 Resultados durante la aplicación de las sesiones en los estudiantes de 5 años	39
Figura 3 Nivel de la socialización en los estudiantes de 5 años después de la aplicación de los juegos dramáticos	39
Figura 4 Resultados del pre test y post test del juego dramático en la mejora de la socialización en los estudiantes de 5 años	40

Resumen

El presente trabajo de investigación está titulado: Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, teniendo como objetivo determinar de qué manera los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. La metodología que se realizó de nivel explicativo, de tipo aplicada, con un diseño pre experimental, con una población de 71 estudiantes de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba y la muestra solo estuvo conformado por 22 estudiantes de 5 años. Teniendo como técnica la observación y el instrumento como la lista de cotejo. Teniendo como resultado que sobre salen en el pre test con el 59.1% en un nivel bajo y en el post test con el 81.8% en un nivel alto. Concluyendo por medio de la prueba de Wilcoxon de $Z -3,992^b$ y una significancia de 0.000 indicando que es menor a P valor (0.05), afirmando que los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje si mejora en el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años.

Palabras claves: Aprendizaje, estudiantes, juegos dramáticos y socialización.

Abstract

The present research work is entitled: Dramatic games as a learning strategy for the development of socialization in 5-year-old children of the Educational Institution No. 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, aiming to determine how dramatic games as a learning strategy to improve the development of socialization in 5-year-old children of the Educational Institution No. 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. The methodology that was carried out at an explanatory level, of an applied type, with a pre-experimental design, with a population of 71 students from the Educational Institution No. 32942 Pillco Mozo, Marabamba and the sample was only made up of 22 5-year-old students. Using observation as a technique and the instrument as the checklist. Resulting in a low level of 59.1% in the pre-test and a high level of 81.8% in the post-test. Concluding through the Wilcoxon test of $Z -3.992b$ and a significance of 0.000 indicating that it is less than P value (0.05), stating that dramatic games as a learning strategy do improve the development of socialization in 5-year-old students.

Keywords: Dramatic games, students, socialization and learning.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, se reconoce que la socialización durante la primera infancia es un aspecto crucial del desarrollo integral de los niños. La importancia de aplicar estrategias educativas efectivas para fomentar esta habilidad es ampliamente aceptada, ya que esta etapa es fundamental para el desarrollo a lo largo de toda la vida. Un desarrollo adecuado en las áreas física, cognitiva, lingüística y socioemocional durante los primeros años es esencial para alcanzar el éxito y la felicidad, no solo en la infancia, sino a lo largo de toda la vida (Albán et al., 2023).

Es así que, la socialización es el proceso de aprender a integrarnos en la sociedad en la que vivimos, establecer relaciones con los demás y respetar sus normas y valores, quienes cumplen estos criterios son socialmente aceptables. De hecho, lograr una buena integración social se considera una de las experiencias de aprendizaje más importantes que puede tener un individuo, pero a los jóvenes les resulta difícil aprender porque las personas no nacen alfabetizadas, aprendemos a ser sociables desde una edad temprana (Aguilera, 2005).

Por lo tanto, en un estudio realizado se ha demostrado que las estrategias didácticas más utilizadas en el proceso educativo de los niños de 3 a 4 años son el juego, la adaptación al ambiente escolar (organización de rincones), el arte, el uso de la tecnología, materiales brillantes, el baile con aro, la música, títeres, danza, canto, así como trabajar proyectos de clase en aspectos (social-emocional, cognitivo, comunicacional, estético y ético). Que permitieron a los niños sean más sociables, permitiéndoles así mejorar sus capacidades cognitivas y estratégicas (Flora y Velásquez, 2011).

En Perú, el desarrollo integral de los niños en la primera infancia es una prioridad creciente en el ámbito educativo, pero enfrenta diversos retos que afectan la implementación efectiva de estrategias pedagógicas innovadoras. En particular, los juegos dramáticos como estrategia para el desarrollo de la socialización en niños de 5 años representan una solución prometedora, pero su adopción y adaptación presentan dificultades significativas a nivel nacional (Ríos et al., 2022).

Muchas veces la sociabilización de los niños se ve limitado porque muchos tienen una diversidad cultural de cada región, en muchos centros educativos que se encuentran alejado de la ciudad hace a que el acceso a la educación sea limitado, o en

ocasiones también se presentan que los docentes no se encuentran preparados. Para ello, en el currículo nacional se deben implementar las estrategias didácticas que deben desarrollar los docentes para que así los niños también mejoren sus relaciones en la sociedad (Ríos et al., 2022).

En ese contexto, en el Perú se ha logrado identificar una gran cantidad de niños con problemas de socialización, dado que no reciben una educación adecuada en las diversas escuelas del país, por lo que se propone adoptar un nuevo programa en el que es necesario promover el desarrollo social, estos casos muchas veces se ven en las escuelas en zonas rurales en que no están desarrollando una adecuada estrategia y técnicas que ayude a tener un desarrollo de socialización adecuado con sus compañeros de la escuela y como también fuera del centro de estudio.

Es por ello que, hoy en día la realidad institucional muestra una carencia total de lo relevante para nuestro tema de investigación en el desarrollo de la socialización, existen instituciones educativas donde los docentes no cuentan con el material completo que absolutamente necesitan para su metodología de enseñanza y aprendizaje en relación con la situación actual de los alumnos, la realidad de su enseñanza es que no se desarrollan, es por ello que el estudio tiene el propósito de dar a conocer sobre la importancia del desarrollo social.

En la Región de Huánuco en las zonas rurales a los niños se les hace difícil para socializarse con sus compañeros de su escuela y su entorno que los rodea; es así como los niños de la I.E. del nivel inicial presentan deficiencias en cuanto a la socialización lo cual, se logró identificar que el miedo a que los niños expresen sus habilidades es el principal determinante del desarrollo deficiente, lo que indica que las personas pueden desarrollar fácilmente sus habilidades desde una edad temprana.

También reveló que los principales impulsores del desarrollo deficiente eran el miedo o temor de los niños por expresar sus habilidades, pero a través de estos desarrollos y estrategias propuestos, se podría alentar a todas las instituciones a promover el desarrollo social y centrarse más en la seguridad de los niños. Con el fin de fortalecer las ideas y la seguridad de cada estudiante. Identificamos en la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. Las principales causas de los problemas son la falta de estrategias y materiales didácticos en el método de enseñanza, lo que impide el desarrollo de aprendizaje en los alumnos, es decir, los

profesores no tienen materiales necesarios para que desarrollen habilidades de desarrollo social de los estudiantes.

Donde se llegó a plantear el problema general que es ¿De qué manera los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024? También los problemas específicos que son ¿Cuál es el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del pre test?, ¿De qué manera los juegos dramáticos mejoran el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024?, ¿Cuál es el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del post test? Por medio de aquello se presenta la justificación a nivel teórico. Esta investigación fue fundamentada en la teoría del juego dramático y su impacto en el desarrollo social infantil. Los juegos dramáticos, que permitieron a los niños asumir roles y recrear situaciones sociales, están respaldados por teorías del desarrollo infantil como las de Lev Vygotsky y Jean Piaget, que subrayaron la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo social. Este estudio pretendió ampliar el conocimiento teórico sobre cómo los juegos dramáticos pueden servir como una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades de socialización en niños de 5 años. Al aportar evidencia empírica sobre la eficacia de esta estrategia en un contexto educativo específico, se esperará enriquecer la teoría sobre el juego y el aprendizaje social, ofreciendo una base sólida para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas.

A nivel práctico, esta investigación fue dirigida a un problema presente en la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, en Marabamba, Huánuco. En muchos contextos educativos, se observa que los niños de 5 años presentan desafíos en el desarrollo de habilidades de socialización, lo que puede afectar su integración y participación en el entorno escolar. Se exploró la implementación de juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje. Esta investigación buscó soluciones prácticas para mejorar la interacción y cooperación entre los niños. Los resultados de este estudio permitieron diseñar e implementar actividades de juego dramático adaptadas a las necesidades de los estudiantes, donde promovió un ambiente de aprendizaje más inclusivo y colaborativo.

A nivel metodológico, esta investigación se basó en métodos cuantitativos donde permitirá una evaluación integral y rigurosa de cómo los juegos dramáticos afectan el desarrollo de la socialización, proporcionando datos cuantitativos que facilitaron la formulación de recomendaciones prácticas para su implementación en el contexto educativo de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, en Marabamba, Huánuco.

Donde se llegó a realizar los objetivos, como general, tenemos determinar de qué manera los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. Y como los objetivos específicos, tenemos de identificar el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del pre test, conocer los juegos dramáticos para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024 y conocer el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del post test.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Ortiz (2019) en su tesis titulada de licenciado de la Universidad Mayor de San Andrés titulada Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral, en niños y niñas en educación inicial del Centro Educativo Inicial Quisisiña de la ciudad de la Paz, tuvo como objetivo desarrollar la socialización y representación verbal de diversas actividades recreativas por parte de niños y niñas de la escuela primaria del Centro Infantil Quisisiña, ciudad de La Paz. La metodología fue de interpretación causal de diseño descriptivo. Concluye en que las pruebas preliminares permitieron determinar el grado de socialización de los niños en el Centro Quisisiña antes de implementar la estrategia. En este sentido, esto indica que la mayoría de los niños y niñas no lograban encajar y convivir con otros niños de su edad. Debido a que solo el 44% de los niños era reacios a encajar en un grupo determinado, el resto solo jugaba. Los niños desarrollaron la expresividad oral en un 45%, expresaron sus pensamientos con claridad y precisión, articularon lo que querían decir y aprendieron a expresarse. Antes obstaculizados por la timidez o por no saber expresarse, se demostró que se hizo posible reflejar las emociones. Los beneficios de los programas de actividades recreativas están en la promoción de la sociabilidad y el desarrollo de la expresión oral. Por otro lado, debido a que el juego es un factor importante que los educadores deben considerar en la preparación de los niños para la vida social, es a través del juego que se enfatizan valores como el compañerismo, la espontaneidad personal, la imaginación y la individualidad, creatividad. Por otro lado, promueve el trabajo en equipo y la cooperación con los niños del entorno, mejora la sociabilidad basada en el intercambio continuo de opiniones y acuerdos, y crea lazos de amistad y confianza. Esta investigación, especialmente el programa lúdico, alienta a los niños a superar los sentimientos de aislamiento y timidez a través de una variedad de actividades lúdicas, que son el medio principal para mejorar la socialización y desarrollar las habilidades verbales de los niños. Formación inicial en el Centro Infantil de Quisisiña. Estos intereses se centran en la memorización, la concentración, el pensamiento, la integración grupal, la confianza en situaciones nuevas, la pronunciación correcta, la comprensión del significado y la coordinación de movimientos. En base a esto, se cumplieron las

hipótesis de trabajo y se Quisisiña formuló lo siguiente. Actividades folklóricas de la escuela primaria del Centro Infantil, La Paz promueven la socialización y el desarrollo de la expresión oral. Asegúrese de que los juegos sean una de las mejores actividades para el desarrollo social y el aprendizaje general de niños y niñas.

Arévalo (2021), en Colombia con la tesis titulada “La oralidad en la primera infancia desde la potencia del juego dramático”. tuvo como objetivo de fortalecer el uso significativo de la oralidad con la potencia del juego dramático y la construcción de proyectos de aula en un grupo de niños de primera infancia del colegio Compartir recuerdo IED, así mismo su metodología fue mediante l investigación cuantitativa, mediante su diseño no experimental, por ello los aspectos metodológicos fundamentales que permiten el desarrollo de habilidades relacionadas con la expresión oral en niños de preescolar IED Compartir Recuerdo. Sus resultados evidenciaron que se enmarcó en las actividades propuestas en el proyecto de aula “Mis amigos los dinosaurios” el cual se construyó a partir de los intereses de los niños y del proceso de negociación realizado con ellos para la escogencia de la temática a desarrollar en el primer semestre del año escolar. Es importante mencionar que las actividades propuestas para este proyecto, concluyendo así, todos los aportes teóricos, metodológicos y pedagógicos recogidos por esta investigación permiten que como docente investigadora reconozca la importancia de estar en constante reflexión de mi práctica docente. Esta motivación tiene por objetivo cualificar las propuestas de formación y de alguna manera impactar en la institución educativa para visualizar la relevancia de la oralidad.

Barrios y Iglesias (2024), en Colombia en su tesis titulada “El juego como estrategia de mediación didáctica para la mitigar el Bullying”. Tuvo como objetivo Analizar la incidencia del juego como estrategia de mediación didáctica que contribuya a mitigar el Bullying en los estudiantes de 7°, así mismo su metodología fue tomando un enfoque epistemológico introspectivo vivencial, dentro del paradigma socio crítico, de tipo descriptivo y con diseño de investigación acción participación, se utilizó un paradigma socio, también conocido como paradigma crítico o investigación crítica. Es una perspectiva dentro de la investigación cualitativa, así mismo en sus resultados se evidencio que la mayoría de los estudiantes están familiarizados con el término “acoso escolar” y existe una proporción significativa que ha experimentado personalmente situaciones de acoso.

Preocupantemente, algunos estudiantes admiten haber practicado violencia contra sus compañeros, destacando la complejidad del problema, además, los hallazgos respaldan la necesidad de estrategias preventivas y educativa, así mismo se concluyó que se puede expresar que, al aplicar el juego como estrategia de mediación didáctica para mitigar el bullying, se ha generado una transformación en la cultura escolar, estableciendo un entorno propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Sánchez (2020), en su tesis titulada “Aplicación de los juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria, Trujillo 2019”. Tuvo como objetivo determinar cómo la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral de los estudiantes de educación primaria, mediante su metodología fue una investigación aplicada, su diseño fue de tipo experimental mediante pre tes y post tes. La muestra fue en la cantidad de alumnos de la sección A 90 alumnos, mediante un muestra no probabilístico, su instrumento el cuestionario y encuesta en sus resultados se empleó el alfa Cronbach, para aprobar la hipótesis estadística se aplicó la prueba de shapiro wilk, por ello se dedujo como resultado que en su mayoría, por lo que se aplicó la prueba estadística no paramétrico, así mismo se concluye que los juegos dramáticos, los resultados obtenidos en la post prueba del presente estudio fueron, el 7% en el nivel bueno y el 93% en excelente; por lo que hace referencia al correcto pronunciamiento de las palabras, considerando la claridad y fluidez, el adecuado volumen y tono de voz; a la vez, la utilización de un apropiado vocabulario y una idónea postura y gestos.

Carrizales y Huamán (2021), en su tesis titulada Las expresiones dramáticas y sus efectos en la socialización de niños y niñas de 5 años en instituciones educativas 138 Temprano - Ascensión de Huancavelica, para optar el título profesional de Licenciada en Ciencias de la educación, en la Universidad Nacional de Huancavelica. Tuvo como objetivo medir el impacto del teatro en los niveles de socialización de los niños y niñas de 5 años del Primer Instituto de Educación. 138 inicial - Ascensión de Huancavelica. La metodología utilizada incluyó el tipo utilizado, nivel de explicación, planificación preexperimental, pretest y post-test. Concluye que, en base a los resultados obtenidos, se confirmó que la dramatización tiene un efecto positivo en el grado de desarrollo social de

los niños y niñas de 5 años del Instituto Educativo N. 138 Inicial-Ascenso de Huancavelica. La tasa de socialización en la ingestión/prueba previa fue del 50 %. Este drama tiene un impacto positivo en la comunicación de los niños y niñas de 5 años de la segunda escuela. 138 ascensión No Oficial a Huancavelica. Este drama tiene un impacto positivo en la relación entre un niño y una niña de 5 años y el Instituto de Educación. 138 ascensión No Oficial a Huancavelica. Los puntajes de socialización al inicio y después de la prueba fueron tan altos como 33.3 %. El nivel medio es del 28,2%. El 23,1% tiene niveles muy altos y sólo el 15,4% de 22 niños y niñas de 5 años que no asisten a la escuela. Interino 138 – Subestimación de la Ascensión de Huancavelica. Las puntuaciones de socialización de los aspectos evaluados son similares a las puntuaciones generales. Es decir, la primera prueba suele ser moderada y la prueba final suele ser alta o muy alta.

Moran (2021), en su tesis titulada El teatro como estrategia para mejorar la socialización de niños de primaria desde los 5 años IE 14969, Huachuma Baja Distrito de Las Lomas – Piura 2019, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Tuvo como objetivo determinar los efectos del teatro y la socialización en niños de 5 años. La metodología que se usó es de enfoque cuantitativo, de nivel explicativo con diseño pre experimental con pre test y post test. Concluye que, por medio del resultado brinda un valor alto igual a 92,5 puntos esto indica un impacto positivo en la socialización. Antes de que comenzara el programa, los niños en edad preescolar tenían puntuaciones de socialización muy bajas (55,0% de los niños), con un promedio de 5,95. Esto sugiere que los niños en edad preescolar que abandonan prematuramente la escuela primaria no desarrollan plenamente habilidades sociales como la integración, la adaptación, la aceptación y la comunicación, que no favorecen el desarrollo social de los niños. Después de la implementación del proyecto, la mayoría de los preescolares (92,5%) tenían un nivel de socialización promedio bueno de 13,10, lo que indica un nivel de socialización muy alto. Estos resultados sugieren que las estrategias de integración pueden apoyar niveles más altos de integración, afrontamiento, aceptación y comunicación, creando así condiciones efectivas para que los niños participen en actividades sociales. Comparando las puntuaciones antes y después de la prueba, encontramos diferencias en la frecuencia y la media de las puntuaciones de

socialización de los preescolares en cada dimensión considerada. La asistencia mostró que el 53,8% de los estudiantes tuvo el peor desempeño en los exámenes de ingreso y final, mientras que el 92,5% tuvo el mejor. La comparación de los resultados confirma una diferencia significativa entre ambas variables, indicando un mayor nivel de socialización a través del uso de la experiencia teatral.

2.1.3 Antecedentes Locales o regionales

Morales (2019), en su tesis titulada de licenciado en la Universidad de Huánuco titulada La técnica Phillips 66 para desarrollar las capacidades de socialización de los alumnos de 2º grado de la I.E. N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba – 2018, tuvo como objetivo apoyar el desarrollo de habilidades sociales mediante la aplicación de la tecnología Philips 66 a estudiantes de segundo grado en una institución de educación secundaria 32942 Pillco Mozo – Marabamba 2018. La metodología fue aplicada de nivel experimental. La forma del dispositivo cuasi experimental antes y después de la prueba. Concluye que Pillco Mozo Marabamba - 2018 logró mejorar sus habilidades blandas en un 64%. La aplicación de la prueba previa revela el nivel de habilidades de socialización y arroja los siguientes resultados: El grupo control estuvo conformado por un 39,5% de estudiantes con habilidades sociales bajas y el grupo experimental estuvo conformado por un 39,5% de estudiantes con habilidades sociales bajas. Esto indica que la mayoría de los estudiantes tienen pocas habilidades sociales. Se desarrolló e implementó la tecnología Philips 66. Los resultados fueron positivos, con un 64% más de estudiantes en el grupo experimental capaces de mejorar sus habilidades sociales. La primera hipótesis se confirmó cuando los estudiantes del grupo experimental mejoraron sus habilidades sociales. Después de aplicar el post-test, verifique que los resultados del grupo experimental finalmente alcanzaron un 64% de estudiantes con buenas habilidades sociales, mientras que el grupo de control logró un 40% de estudiantes con habilidades sociales bajas.

Emerson (2020), en Huánuco, con su tesis titulada “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019”. Tuvo como objetivo de mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los, mediante su metodología implantó la investigación con un desarrollo de tipo aplicativo, con enfoque experimental, mediante la investigación cuantitativa y su

alcance fue explicativo mediante su diseño que fue cuasi experimental, mediante esto se obtuvo su resultado donde nos indica que se confirmó la motricidad gruesa dando la significancia a los juegos estratégicos de primer grado con un total de 71.97% del porcentaje de los estudiantes, se logró la mejoría de su motricidad gracias a estos juegos estratégicos.

Cárdenas (2020), en su tesis titulada de licenciada en la Universidad de Huánuco titulada Juego de rol para el desarrollo social de niños y niñas de 5 años en la Escuela Primaria N° 018, Tingo María, 2018, tuvo como objetivo era comprobar los efectos de los juegos de rol en el desarrollo social de niños y niñas de 5 años de segundo de primaria. 018, Tingo María, 2018. La metodología utilizada fue diseñada como una prueba cuasiexperimental. Nivel de experiencia y tipo de aprendizaje utilizado después de las pruebas. En conclusión, tras utilizar esta herramienta, los niños de 5 años mejoraron significativamente su socialización mediante el uso de juegos de rol, observándose un 89,9% mejoras en su apariencia, comportamiento y relaciones entre ellos. otros. Debido a que las personas interactúan en los entornos, el 80,1% no tenía suficiente interacción entre niños y padres antes de utilizar esta herramienta.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos dramáticos

Las niñas y los niños desarrollan herramientas como la capacidad de razonar sobre el mundo exterior para resolver diversos problemas que surgen en la vida. En ese sentido el desarrollo cognitivo es un factor fundamental para mejorar la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y las funciones cerebrales relacionadas con la inteligencia. Por ello los juegos dramáticos ayudan a los niños a que se pueden sociabilizar de la mejor manera (Sánchez y Hernández, 2021).

El juego dramático se refiere a las diversas actividades de un taller de expresión dramática que reúne una gama de recursos y prácticas convergentes (actividades de expresión física, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de rol, improvisaciones, pantomimas, espectáculos de títeres, etc. (Vera y Gracia, 2010).

Por otra parte, aprender el campo de juego teatral, el lenguaje de la comunicación y la actuación genera comunicación y expresa las habilidades de

los niños en movimiento dramático y lenguaje corporal. El juego dramático debe ser voluntario y gratuito. El juego tiene un objetivo determinado, qué hacer o qué resultado obtendrás en el juego. El juego consiste en realizar actividades físicas y mentales de manera divertida para aquellos que entrenan aquí y les dan una sensación de felicidad, el juego es voluntario, libremente elegido para esto. El juego mejora el estado de ánimo, también mejora el aspecto intelectual de los estudiantes, también podemos decir que el juego desarrolla las destrezas de los estudiantes.

Vygotski (1984), considera que el niño perfecciona sus capacidades mediante las actividades lúdicas que es el juego. La ventaja inicial del juego es que el niño practica sus habilidades sin darse cuenta de una manera divertida. El juego no solo significa buena diversión, sino que también hay responsabilidades de que el juego esté organizado y que todos los participantes asuman el papel que debe desempeñar de manera efectiva.

Vygotski le dijo a un niño de 3 años que quería montar a caballo. Porque el niño no puede coger un palo y comportarse como si fuera un caballo (es decir, a través del juego imagina una posible acción de sus habilidades).

En ese contexto, el juego de los niños es una actividad fundamental para su desarrollo físico, cognitivo y social. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, experimentan nuevas habilidades y aprenden a interactuar con otros. Este proceso lúdico no solo fomenta la creatividad y la imaginación, sino que también les enseña a resolver problemas y a enfrentar desafíos. Los juegos pueden ser estructurados o libres, desde actividades organizadas con reglas hasta momentos espontáneos de exploración. Además, el juego es esencial para el desarrollo emocional, ya que permite a los niños expresar sus sentimientos y aprender a manejar sus emociones (Collado, 2019).

En ese contacto Ghirimoldi (2008), nos menciona que los juegos dramáticos tienen una relación de manera significativa con el teatro ya que a través de ello se pone en practicas de manera ficticias como las nociones de historias y moral en los niños, donde el docente vio que era una de las estrategias para poder incluir en sus prácticas pedagógicas, entonces un docente realizo realizar una escenificación de las tragedias griegas y las comedias latinas por la que vio como una estrategia que a través del teatro podian transmitir

conocimientos pese a que tenían los niños poca conciencia acerca lo que se estaba enseñando.

Por otro lado, el juego es una actividad natural que se adapta a la naturaleza humana, ya que facilita a las personas la comprensión de quienes les rodean, permitiéndoles mejorar su comportamiento en consecuencia. El desarrollo del juego involucra diferentes aspectos, incluyendo el físico, psicológico y social, y se adapta a la naturaleza específica de cada situación (Delgado, 2011).

Por ello se dice que, el desarrollo de juegos en los niños es crucial para su crecimiento integral, ya que promueve habilidades esenciales tanto cognitivas como sociales. A través del juego, los niños exploran el mundo, desarrollan la creatividad y la imaginación, y aprenden a resolver problemas de manera efectiva. Los juegos también fomentan el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía, ayudando a los niños a comprender y respetar las emociones y perspectivas de los demás. Además, el juego físico contribuye al desarrollo motor, mejorando la coordinación y la salud física de los niños la cual les permite tener un mejor desarrollo (Delgado, 2011).

2.2.1.1 Proceso en el aula de los juegos dramáticos

Según Ruiz (2009), se presentan mediante este proceso:

Objetivos

- Fomentar la socialización y la interacción entre los participantes.
- Desarrollar habilidades de comunicación y expresión.
- Promover la empatía y la comprensión entre los participantes.
- Mejorar la autoestima y la confianza.

Preparación

- Selección de juegos: Elige juegos dramáticos adecuados para la edad y objetivos del grupo.
- Definición de objetivos: Establece objetivos claros para cada juego.
- Preparación del espacio: Asegúrate de que el espacio sea seguro y adecuado para los juegos.
- Recursos: Proporciona recursos necesarios (máscaras, vestuarios, música, etc.).

Implementación

- Fase 1: Calentamiento y presentación
- Calentamiento: Juegos de calentamiento para relajar y motivar a los participantes.
- Presentación: Presenta los juegos y objetivos.
- Fase 2: Juegos dramáticos
- Juegos de roles: Juegos que fomentan la interacción y la comunicación.
- Juegos de improvisación: Juegos que promueven la creatividad y la espontaneidad.
- Juegos de resolución de conflictos: Juegos que fomentan la resolución de conflictos de manera pacífica.
- Fase 3: Reflexión y evaluación
- Reflexión: Discute los resultados y sentimientos después de cada juego.
- Evaluación: Evalúa el progreso y ajusta los juegos según sea necesario.

Estrategias adicionales

- Incorporar música y movimiento: Utiliza música y movimiento para fomentar la expresión y la creatividad.
- Fomentar la participación: Anima a todos los participantes a participar y tomar riesgos.
- Establecer normas: Establece normas claras para garantizar un ambiente seguro y respetuoso.
- Proporcionar retroalimentación: Ofrece retroalimentación constructiva para fomentar el crecimiento personal.

2.2.1.2 El juego en la educación preescolar

El juego mejora el desarrollo del niño, que descubre y percibe su realidad en la vida cotidiana. A través del juego, realiza el entrenamiento de los órganos del cuerpo, fortalece y realiza una función psicológica con fuego, se enseña la unidad, se forma y fortalece la personalidad, se utiliza con fines educativos y facilita que los alumnos aprendan; el juego no solo

es un recurso educativo hoy en día sino que se ha convertido en un objetivo educativo, el juego en sí es una actitud que caracteriza las actividades de cada niño relacionadas con el desarrollo y la madurez del niño, lo que contribuye a que los juegos y técnicas infantiles sean actividades divertidas que contribuyen al desarrollo de la personalidad del niño (Alfonso, 2013).

2.2.1.3 Metodología de los juegos

En las corrientes pedagógicas, el significado está relacionado con el valor pedagógico del juego, para el profesor, el juego te favorecerá en el aprendizaje y disciplina de tus alumnos, que llevan tu clase más lúdica y práctica según las necesidades de los alumnos (Alfonso, 2013).

Los niños están motivados para aprender. Este juego es una importante herramienta educativa para aprender a conciliar diferentes perspectivas sobre la educación y facilitar el proceso de aprendizaje. El juego convierte a los estudiantes en héroes del aprendizaje, les otorga un papel activo y es un impresionante pilar del aprendizaje.

2.2.1.4 La importancia del juego

El juego es fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que no solo les brinda una fuente de alegría y diversión, sino que también es esencial para su crecimiento emocional, social y cognitivo. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, desarrollan habilidades motoras, aprenden a resolver problemas y a interactuar con sus pares, fomentando así su capacidad para colaborar y comunicarse. Además, el juego estimula la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños experimentar diferentes roles y situaciones que enriquecen su comprensión del entorno (Comas et al., 2008).

El juego es la actividad natural de un niño y una forma innovadora de expresarse. El juego ayuda en el desarrollo del carácter, debido a las funciones fisiológicas, intelectuales y morales del trabajo infantil. El juego es el mejor elemento del equilibrio mental de un estudiante y forma la base de la personalidad y la autoestima. Dependiendo del juego, el niño desarrolla su carácter y se siente seguro. El déficit en el juego puede llevar a un desequilibrio en el dominio de su personaje.

2.2.1.5 Características del juego

La esencia del niño es el juego, placentero y divertido, el juego es voluntario ya que el participante tiene la libertad de ser elegido, el juego implica participación por parte del jugador, sus movimientos son de disfrute. El juego es uno de los medios para desarrollar la creatividad. En el juego va acompañado de las risas, emociones, euforia alegría, y la actividad.

2.2.1.6 Procedimientos del juego

A través del juego, podemos proporcionar a los profesores una clase significativa, aprender algunos consejos para lograr un buen nivel de aprendizaje utilizando un juego dramático como son: Haz un plan para cada juego, utilizar los materiales adecuados, explicar y describir los juegos poniendo a los participantes en un círculo, esté donde los niños puedan escucharlos, difusión de las normas del juego, cuenta las normas del juego, haz que los juegos sean divertidos, sigue el juego y comparte con su hijo como si fuera un participante más.

2.2.1.7 Dimensión: juego dramático simbólico.

Esto es una forma de juego en la que los niños utilizan su imaginación para representar situaciones, personajes y eventos que no están presentes en el entorno físico inmediato. A través de este tipo de juego, los niños asumen roles y crean escenarios que les permiten explorar y expresar sus emociones, ideas y experiencias de manera simbólica. Por ejemplo, pueden fingir ser médicos, maestros o animales, utilizando objetos cotidianos como si fueran parte de sus historias. Este tipo de juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y social, ya que fomenta la creatividad, la resolución de problemas y la empatía al permitirles experimentar diferentes perspectivas. Además, el juego dramático simbólico ayuda a los niños a desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas al interactuar y negociar roles con sus compañeros (Neves et al., 2023).

Según Morón (2011), el juego dramático debe ser incluido en el plan pedagógico de los docentes ya que es esencial para que puedan enseñar los docentes en los cursos de lenguaje, comunicación, donde a través de

ello se desarrolla las capacidades intelectuales de manera expresiva y comunicativa de los niños, donde con el juego dramático se debe de realizar actividades que ayuden también a desarrollar su cuerpo es decir haciendo gestos, demostrando su actitudes interactuando con las demás personas, por ende se puede decir cuando se desarrolla los juegos dramáticos se desarrollan los aspectos de la expresión que realiza el niño de manera dramática y también las expresiones corporales que realiza.

En ese sentido podemos decir que el juego dramático que se realiza en los niños en su etapa infantil, tiene a que le niño tenga un desarrollo de la personalidad donde estas pueden desarrollarse de manera adecuada donde los niños a través de este juego desarrollan su creatividad y su expresión a través de los conocimientos que van adquiriendo, y de la misma manera también los niños pueden diferenciar la fantasía con la realidad.

Dimensión juego con escenarios y juguetes

Esto es para niños y se puede desarrollar en el patio de recreo. Alternativamente, puede ocurrir en diferentes momentos, como cuando cambia el tiempo de espera, o cuando la iniciativa es elegir temas, roles, roles asumidos, interacciones, etc (Favaloro, 2023).

Al respecto de Sarle (2001), cuando se seleccione el lugar donde se llevará a cabo el juego, se creará el escenario. A menudo, las personas comparten ideas que pueden hacer que los niños se sientan incómodos. Sin embargo, contar con los juguetes que les gustan transformará el ambiente, haciéndolo más dinámico. En ese contexto, el niño podrá manifestar todo lo que ha aprendido, mostrando su creatividad e imaginación, así como observar las reacciones de los demás

Muchas veces los niños se sienten tímidos en poder expresarse o realizar sus actividades frente al público, con el desarrollo de los juegos que tienen sus juguetes y que estén rodeados de sus compañeros, pueden tener un adecuado desarrollo de sus actividades los niños, de la misma manera pueden expresar sus inquietudes que tienen, es por ello para que los niños no tenga temor frente a un grupo de personas expresarse los docentes

deben de preparar algunos objetos de juguetes para que al momento que realicen la actividad los niños pueden sentirse cómodos.

Dimensión juego dramático como juego de roles

Es una actividad lúdica en la que los participantes asumen personajes ficticios y actúan en escenarios imaginarios. A través de esta dinámica, los jugadores exploran diferentes perspectivas y situaciones, desarrollando habilidades como la empatía, la comunicación y la resolución de problemas. El juego dramático permite la experimentación con diferentes identidades y contextos, fomentando la creatividad y la imaginación. Al crear y actuar en narrativas simuladas, los participantes no solo se divierten, sino que también aprenden a negociar, colaborar y entender mejor sus propias emociones y las de los demás. Este tipo de juego puede tener aplicaciones educativas, terapéuticas y recreativas, contribuyendo al desarrollo personal y social de los individuos (Martínez, 2019).

El juego de roles ofrece una rica experiencia que va más allá del simple entretenimiento, proporcionando una plataforma para el crecimiento personal y social. Al asumir diferentes personajes y situaciones, los participantes tienen la oportunidad de explorar y expresar emociones, resolver conflictos y practicar habilidades sociales en un entorno seguro y controlado. Este tipo de juego estimula la creatividad y fomenta la empatía, ya que los jugadores deben ponerse en el lugar de otros y considerar diversas perspectivas. Además, al involucrarse en narrativas estructuradas, se desarrollan competencias como la negociación y la colaboración, fundamentales en la vida cotidiana (Riera et al., 2022).

2.2.2 Socialización

Socialización es el proceso de aprender y adoptar los valores, normas, comportamientos y roles de una sociedad o grupo social, para poder integrarse en él y participar de manera efectiva. Es un proceso continuo que se da a lo largo de la vida y que es fundamental para el desarrollo normal de la persona (Núñez y Villalobos, 2011).

Para Santiago (2004), el ser humano desde su nacimiento ya es un ser que es parte de la sociedad, donde esta vivirá en el mundo de la sociedad, donde

a partir de ello tendrá la necesidad que las demás personas le ayuden. Ya que esto es un proceso en que las personas desde su crecimiento tienen una socialización donde a través de ello durante el proceso, que los comportamientos sociales se consideraran adecuadas cuando el niño este en desarrollo; por otro lado, estas tendrán su desarrollo de acuerdo a las normas y valores que le den tanto sus padres como los docentes. Es así que cuando el niño va teniendo una madurez de manera física, cognitiva y emocional algunos de ellos buscan de ser independientes y lo cual tanto los padres deben de sinterizar el buen manejo bajo las normas y valores.

En ese contexto, la sociabilización en los niños es el proceso mediante el cual desarrollan habilidades para interactuar, comunicarse y relacionarse con los demás en diferentes contextos sociales. Este proceso es fundamental para el crecimiento emocional y social, ya que permite a los niños aprender normas y valores, construir amistades y desarrollar competencias sociales como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. A través de la sociabilización, los niños adquieren la capacidad de entender y manejar sus emociones, así como de adaptarse a diversas situaciones sociales. Este desarrollo ocurre en el hogar, en la escuela y en otros entornos, donde las experiencias compartidas y la interacción con pares y adultos contribuyen a su formación como miembros activos y responsables de la sociedad (Núñez y Villalobos, 2011).

2.2.2.1 Estrategia de socialización en el aula

Según Esquivel y Morera (2018), las estrategias son las siguientes:

➤ Estrategias para fomentar la interacción

- Discusiones en grupo: Organiza discusiones en grupo sobre temas relevantes para fomentar la comunicación y el intercambio de ideas.
- Trabajo en equipo: Asigna proyectos o tareas que requieran colaboración y trabajo en equipo.
- Juegos de roles: Utiliza juegos de roles para fomentar la empatía y la comprensión.
- Debates: Organiza debates sobre temas controversiales para fomentar la crítica y el pensamiento reflexivo.

- Presentaciones: Pide a los estudiantes que presenten sus trabajos o proyectos para fomentar la comunicación y la confianza.

➤ **Estrategias para fomentar la inclusión**

- Círculos de conversación: Organiza círculos de conversación para fomentar la comunicación y la escucha activa.
- Actividades de equipo: Organiza actividades que requieran la participación de todos los estudiantes.
- Mentoría: Asigna mentores para apoyar a estudiantes que necesitan ayuda.
- Inclusión de estudiantes con discapacidad: Asegúrate de incluir a estudiantes con discapacidad en todas las actividades.
- Fomento de la diversidad: Celebra la diversidad cultural y lingüística en el aula.

➤ **Estrategias para fomentar la comunicación efectiva**

- Escucha activa: Enseña a los estudiantes a escuchar de manera activa.
- Comunicación no verbal: Enseña a los estudiantes a reconocer y utilizar la comunicación no verbal.
- Expresión de sentimientos: Ayuda a los estudiantes a expresar sus sentimientos de manera efectiva.
- Resolución de conflictos: Enseña a los estudiantes a resolver conflictos de manera pacífica.
- Fomento de la retroalimentación: Ayuda a los estudiantes a dar y recibir retroalimentación constructiva.

2.2.2.2 Características de la socialización

Socialización como capacidad relacional: Una persona no está familiarizada consigo misma, sino con otros individuos de la misma especie.

La socialización como medio de adaptación a las instituciones: Según la psicología, la socialización no está determinada en todo el grupo, sino que se organiza de acuerdo con la necesidad social. La socialización es una integración en la que un individuo se encuentra con un miembro de

un grupo. La coexistencia con otros sin ella empobrecería al hombre y lo privaría de la fuente primaria de satisfacción del equilibrio mental.

Socialización colaborativa: El proceso de personalización es el tratamiento de los demás, y la socialización es una personalidad social. La socialización como asimilación de normas, costumbres y valores que el individuo conquista el espíritu humano. La socialización es la ciencia por la cual una persona es un ser social con actitudes sociales, y las habilidades sociales son el resultado de la formación.

2.2.2.3 La importancia de la socialización

Su objetivo es apoyar la coexistencia y el desarrollo personal, el proceso mediante el cual los niños se convierten en miembros de grupos, adoptan conductas grupales y, por lo tanto, desarrollan normas, valores y actitudes. Obtenga más información sobre la importancia del desarrollo comunitario. A lo largo de la historia, las sociedades se han esforzado diariamente por mejorar como seres humanos. Pero, en realidad, el desarrollo social implica el desarrollo y cambio de las relaciones entre los individuos (Núñez y Villalobos, 2011).

En este contexto, se dice que los niños deben percibir rutinariamente los elementos de su entorno, ser influenciados por experiencias, eventos y factores sociales e incorporarlos a la distribución de su personalidad. La socialización, por otra parte, se refiere a otras personas cuando un individuo adquiere las creencias, orientaciones, normas y valores culturales de una sociedad.

Pasos para realizar la socialización

Toma atención cuando la maestra ejecuta las pautas para ejecutar los diferentes procesos, empezar con una conversación de cualquier tema, acoger emocionalmente cada vez más personas y escuchar lo que quieren transmitir, todos los días comienza a preguntar a las personas que lo rodean. Comience a compartir sus sentimientos y opiniones con amigos y colegas.

2.2.2.4 El desarrollo social de los niños

Según Bordignon (2005), es el proceso de aprender a relacionarse con otros de forma sana y a integrarse en su comunidad. A

través de la socialización, los niños adquieren valores, comportamientos y creencias, y se convierten en miembros funcionales de un grupo.

- Factores que intervienen en el desarrollo social de los niños son:
 - Aprendizaje social
 - Normatividad ético-social
 - Relaciones interpersonales con la familia, la escuela y los pares.
- Fomentar la socialización en los niños, se pueden aplicar algunas tácticas, como:
 - Explicar el concepto de espacio personal
 - Practicar formas de iniciar interacciones sociales
 - Reforzar conductas positivas
 - Fortalecer su autoestima
 - Enseñar empatía

2.2.2.5 Dimensión integración

La integración de los niños consiste en aplicar y estandarizar el principio escolar que establece que todos los niños tienen derecho a asistir a la escuela, además de fomentar la comunicación entre ellos para facilitar su integración en el entorno escolar. Asimismo, se trata de un intento por fortalecer la autoconfianza y reducir la sensación de soledad (Moreira y Gonzales, 2015).

En la actualidad, una de las labores más relevantes en nuestra sociedad es la mejora de diversas oportunidades que han sido negadas a muchos, lo que dificulta su desarrollo. La integración de los niños comienza en el entorno familiar, donde adquieren las habilidades necesarias para socializar. Así, los niños, niñas y adolescentes observan el comportamiento de sus familiares, lo que les permite adaptarse más adelante en su vida social (Puelecio y Santillan , 2014).

Dimensión: Adaptación

Consiste en el proceso mediante el cual ajustan sus comportamientos, pensamientos y emociones en respuesta a cambios o nuevas experiencias en su entorno. Esta habilidad es crucial para su desarrollo, ya que les permite enfrentar desafíos, aprender nuevas habilidades y ajustarse a diferentes situaciones, ya sea en el hogar, la

escuela o en actividades sociales. La adaptación involucra la flexibilidad cognitiva y emocional, permitiendo a los niños manejar la incertidumbre y superar obstáculos de manera efectiva. A través de la adaptación, los niños desarrollan resiliencia y autoconfianza, habilidades esenciales para su bienestar y éxito a lo largo de su vida. Este proceso es facilitado por el apoyo de adultos y la oportunidad de experimentar y aprender en un entorno seguro y estimulante (Albornoz, 2017).

También indica que son los procesos sociales, emocionales y psicológicos que ocurren en la crianza y desarrollo general de los niños son objeto de constante investigación por parte de quienes intervienen en el desarrollo infantil. Entre estos procesos psicoemocionales y socioemocionales se encuentran los de adaptación escolar y sobreprotección, que inciden decisivamente en el desarrollo y comportamiento futuro desde edades tempranas. Todos sabemos que la vuelta al cole supone un gran cambio en nuestra rutina diaria y un proceso de socialización con otros niños y otros adultos (Albornoz, 2017).

Dimensión: Aceptación

Esto se refiere a la capacidad de reconocer, valorar y respetar tanto sus propias cualidades como las de los demás, sin prejuicios ni juicios negativos. Este proceso implica que los niños aprendan a aceptar sus propias fortalezas y limitaciones, así como a valorar las diferencias entre sus compañeros, promoviendo un ambiente inclusivo y respetuoso. La aceptación fomenta la autoestima y el bienestar emocional, al permitir que los niños se sientan seguros y valorados. Además, facilita el desarrollo de relaciones saludables y el entendimiento de la diversidad, contribuyendo a una convivencia armoniosa. La aceptación es esencial para que los niños se conviertan en individuos empáticos y socialmente competentes (Linero et al., 2019).

Por otra parte, según Monjas et al. (2005), la aceptación social se entiende como el grado en que un niño es querido, aceptado o rechazado por su grupo de iguales, y es importante como indicador de adaptación y adaptación debido a los bajos niveles de aceptación social, es de gran

interés en el estudio de la infancia. Comportamiento. Factores de riesgo importantes en niños y adolescentes.

Dimensión: Comunicación

Consiste que es el proceso mediante el cual expresan y comprenden ideas, sentimientos y necesidades a través del lenguaje verbal, gestos, expresiones faciales y otras formas de interacción no verbal. Este proceso comienza desde una edad temprana con balbuceos y gestos, y se desarrolla gradualmente hacia el uso complejo del lenguaje y la capacidad para entablar conversaciones significativas.

Según Cuesta y Barrera (2022), La comunicación es importante en el contexto de la educación inicial porque es el período en el que se desarrolla el lenguaje y el habla de los niños que les permite integrarse en la sociedad. Por ello, en el aprendizaje que se produce durante este período, existen diversas formas de incentivar a los alumnos a realizar actividades estimulantes para lograr su desarrollo integral.

2.2.3 Relación entre los juegos dramáticos y el desarrollo de la socialización

Las teorías sobre los juegos dramáticos en el desarrollo social se centran en cómo los juegos y actividades lúdicas pueden influir en el desarrollo social y emocional de los individuos. Algunas de las teorías más destacadas son:

Teoría del Juego Dramático de Erik Erikson: Erikson propuso que los juegos dramáticos ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales a través de la experimentación y exploración de roles y situaciones (Bordignon, 2005).

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura: Bandura argumentó que los juegos dramáticos permiten a los individuos aprender habilidades sociales y comportamientos observando e imitando a otros (Bandura 1975).

Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Lev Vygotsky: Vygotsky propuso que los juegos dramáticos pueden ayudar a los individuos a desarrollar habilidades sociales y cognitivas a través de la interacción con otros en un entorno de aprendizaje colaborativo (Vygotski, 1996).

Teoría de la Identidad de James Marcia: Marcia argumentó que los juegos dramáticos pueden ayudar a los individuos a explorar y desarrollar su identidad a través de la experimentación de roles y situaciones (Tesouro et al., 2013).

Teoría de la Inteligencia Emocional de Peter Salovey y John D. Mayer: Salovey y Mayer propusieron que los juegos dramáticos pueden ayudar a los individuos a desarrollar habilidades de inteligencia emocional, como la empatía y la autorregulación (Salovey y Mayer, 1990).

Según Castro (2015), indica que los juegos dramáticos son una excelente estrategia para favorecer la socialización en los niños. Permitiendo desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. También explorar roles y situaciones donde se ayuda a los niños a comprender diferentes perspectivas y desarrollar empatía, donde practican la cooperación, fomentando la colaboración y el apoyo mutuo. Desarrollando la autoestima a través del reconocimiento y la valoración de sus habilidades y logros; mejorando la regulación emocional donde ayudan a los niños a manejar sus emociones y desarrollar autocontrol y fomentando la creatividad permitiendo a los niños expresarse de manera imaginativa y original.

La implementación de los juegos dramáticos efectivos, es importante. Proporcionar un ambiente seguro y acogedor, establecer reglas claras y respetuosas, fomentar la participación y la inclusión, proporcionar materiales y recursos adecuados, guiar y facilitar el juego sin dirigirlo y reflexionar y evaluar el proceso y los resultados. También donde los juegos dramáticos ofrecen numerosos beneficios en la socialización de los niños, incluyendo (Castro, 2015).

Mejora la comunicación: Fomenta la expresión verbal y no verbal, ayudando a los niños a comunicarse de manera efectiva.

Desarrolla empatía: Ayuda a los niños a comprender y compartir sentimientos y perspectivas de otros.

Fomenta la cooperación: Promueve el trabajo en equipo y la colaboración para alcanzar objetivos comunes.

Mejora la resolución de conflictos: Ayuda a los niños a manejar y resolver disputas de manera constructiva.

Desarrolla habilidades sociales: Como el liderazgo, la toma de decisiones y la negociación.

Fortalece la autoestima: Ayuda a los niños a desarrollar confianza en sí mismos y sus habilidades.

Fomenta la creatividad: Permite a los niños expresarse de manera imaginativa y original.

Mejora la regulación emocional: Ayuda a los niños a manejar sus emociones y desarrollar autocontrol.

Desarrolla habilidades de pensamiento crítico: Ayuda a los niños a analizar situaciones y tomar decisiones informadas.

Fomenta la inclusión: Promueve la participación y el respeto hacia los demás, sin importar sus diferencias.

Ayuda a desarrollar la teoría de la mente: La capacidad de entender las perspectivas y pensamientos de los demás.

Mejora la flexibilidad: Ayuda a los niños a adaptarse a nuevas situaciones y cambios.

Fomenta la responsabilidad: Ayuda a los niños a entender las consecuencias de sus acciones y tomar responsabilidad por ellas.

Desarrolla habilidades de liderazgo: Ayuda a los niños a desarrollar habilidades para guiar e influir en los demás.

Mejora la capacidad de escucha: Ayuda a los niños a prestar atención y comprender a los demás.

2.3 Hipótesis

General

Hi: Los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.

H0: Los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje no mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1 Nivel de investigación

En la investigación fue empleada el nivel de investigación explicativo, en la cual se aplicó sesiones y se observó los efectos de la variable dependiente en los estudiantes del nivel inicial de 5 años. El nivel explicativo permitió conocer un fenómeno o hecho tiene ciertas características, identificando las causas y factores que llevaron a la existencia del hecho o fenómeno investigado y atribuirlo a dos o más variables (Carrasco, 2005, p. 42).

3.1.2 Tipo de investigación

A través de esta investigación aplicada, se desarrolló el juego dramático donde mejoró el desarrollo social en los niños. La naturaleza de la investigación fue aplicada y cuantitativa; por ende, este tipo de investigación aplicada se caracterizó porque persigue objetivos prácticos bien definidos y de corto plazo. Es decir, se estudia con el fin de provocar acción, cambio, modificación o cambio en un ámbito particular de la realidad (Carrasco, 2005, p. 43).

Según Hernández et al. (2014), un enfoque cuantitativo porque se utilizó la recopilación de datos para probar hipótesis basadas en mediciones numéricas y análisis estadístico. En este estudio se presentará atención a la presentación de tablas estadísticas y gráficos que muestran los resultados según el equipo utilizado.

3.1.3 Diseño de investigación

Este estudio se distinguió por la utilización de un grupo experimental que recibió el tratamiento a través de una aplicación. Se realizaron pruebas tanto individuales como grupales, antes y después de la intervención, para evaluar los efectos del experimento. El diseño de la presente investigación fue pre-experimental, porque se utiliza para evaluar si una intervención puede tener un impacto en un programa, pero que no asigna aleatoriamente a los participantes al grupo experimental (Carrasco, 2005, p. 71).

G. E.: 01-----x-----02

Donde:

G.E = Grupo experimental

01= Resultados del pre test

X= Es la aplicación del experimento

02= Resultados del post test del grupo experimental

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

De acuerdo a Hernández et al. (2014), define a la población como el conjunto de sujetos de características sujetas a la necesidad del estudio, comprendido por espacialidad y temporalidad. En ese contexto en la presente investigación se consideró a todos los niños de 3 a 5 años que están matriculados en la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.

Tabla 1

Población

SECCIÓN	MUJERES	VARONES	TOTAL
3 años	4	8	12
4 años	9	28	37
5 años	12	10	22
Total	25	57	71

Fuente: Nómina de matrícula 2024

3.2.2 Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

A los niños que tienen 5 años, a los estudiantes que pertenezcan a la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024 y que estén presente en los días de la ejecución de la técnica e instrumentos.

Exclusión

A los niños que no tienen 5 años y a los estudiantes de otras instituciones educativas.

3.2.3 Muestra

Según Hernández et al. (2014), una muestra corresponde a un subconjunto de la población. Donde vienen a ser los subconjuntos de elementos que pertenecen a un grupo definido por una propiedad llamada población y cuál es que se desea realizar la investigación. Donde se consideró como muestra de estudio a 22 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.

Tabla 2

Muestra

SECCIÓN	MUJERES	VARONES	TOTAL
5 años	12	10	22
TOTAL	12	22	22

Fuente: Nómina de matrícula 2024

3.2.4 Técnica de muestreo

La técnica de muestreo fue no probabilística por conveniencia, en la cual la investigadora seleccionó a las muestras basadas en su juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar. Donde obtuvo muestras sin que todos los individuos de la población tengan posibilidades iguales de ser elegidos (Hernández et al., 2014).

3.3 Variables, definición y operacionalización

Variable 1: Juegos dramáticos

En los juegos dramáticos va a permitir a los participantes explorar y expresar sus sentimientos, pensamientos y experiencias de forma libre y creativa. Al incorporar elementos como la improvisación y el juego de roles, el juego de roles promueve el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas y promueve la empatía y la cooperación.

Variable 2: Socialización

La socialización es el proceso mediante el cual los individuos desarrollan las formas de pensar, sentir y actuar necesarias para participar efectivamente en la sociedad a través de sus propias intenciones.

Tabla 3

Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable 1: Juegos dramáticos	Es una estrategia de aprendizaje basada en juegos, donde permite que los niños desarrollen la comunicación y la autoexpresión de diferentes maneras	Juego dramático simbólico	Organización de espacio	Escala ordinal	Inicio Proceso Logro
		Juego con escenarios y juguetes (títeres y marionetas)	Selección de materiales		
		Juego dramático como juego de roles	Distribución de roles		
		Integración	Integración con el docente Integración con sus compañeros		
Variable 2 Socialización	Es el proceso por el que los seres humanos aprenden y adoptan los valores, normas y costumbres de la sociedad en la que viven. Este proceso se da a lo largo de la vida y es fundamental para la adaptación al contexto social	Adaptación	Adaptación con el docente Adaptación con sus compañeros	Escala ordinal	Inicio Proceso Logro
		Aceptación	Aceptación con el docente Aceptación con sus compañeros		
		Comunicación	Comunicación con el docente Comunicación con sus compañeros		

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4.1 Técnicas de recolección de datos

Observación: El trabajo de investigación utilizó la técnica de la observación, además de incluir una herramienta de lista de cotejo, que le permitió evaluar el comportamiento y las actitudes de los infantes hacia la socialización antes y al final de la propuesta experimental (pre test), (post test) (Rivero et al., 2021).

3.4.2 Instrumento de recolección de datos

Ficha de observación: Como instrumento se utilizó la ficha de observación, la cual esto consistió en un conjunto de criterios o indicadores organizados, que permitieron verificar de manera sistemática si se han cumplido ciertos requisitos, estándares o condiciones específicas (Gómez y Flores, 2023). Es decir, que así podremos evaluar el antes y después sobre como mejora los juegos dramáticos en el aprendizaje para el desarrollo de la socialización de los niños.

3.4.3 Validez del instrumento

Realizar la validación del instrumento sirve con el fin de ver el grado de confianza que tiene el instrumento y esto se realiza con profesionales expertos en el tema (Hernández et al., 2014). Donde fue validado dos expertos de nivel académico de Posgrado en educación, que mencionaron lo siguiente:

- Mg. Rosa Espinoza Carlos: Aplicable.
- Mg. Yuler Handersón Cárdenas Espinoza: Aplicable.

3.4.4 Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad consiste en que se determina mediante el coeficiente de alfa de Cronbach y a través de ese resultado se podrá emplear el instrumento (Hernández et al., 2014). En ese sentido, el instrumento que fue elaborado se procesó a realizar una prueba piloto a una muestra pequeña que fue en una institución educativa inicial del distrito de Huánuco, donde dio una puntuación de 0.759 del Alfa de Cronbach y afirmando que el instrumento es confiable.

3.5 Método de análisis de datos

Datos a registrar: Los datos a registrar fue la información recolectada por medio del instrumento una vez que sea aplicada, también el consentimiento informado y la carta de autorización para los anexos correspondientes.

Procedimiento: Una vez que se tuvo la carta de aprobación, la confiabilidad del instrumento y las validaciones de los expertos, se estuvo aplicando el cuestionario a la

muestra correspondiente de la investigación. Para la recolección de los resultados y se procesaron de manera descriptiva e inferencial con sus interpretaciones correspondientes, para poder llegar a las conclusiones.

Plan de tabulación análisis de datos estadísticos: Los datos recolectados por medio del instrumento, el cuestionario, fueron organizados en el Excel, para después ser procesado en el SPSS, donde mediante ello se realizaron las tablas y figuras de cada uno de los resultados. El análisis e interpretación de los datos fue por medio del Word, donde se plasmaron los hallazgos de acuerdo a las características encontrados, y de acuerdo a ello las conclusiones y recomendaciones.

3.6 Aspectos éticos

En la presente investigación se cuenta con los siguientes principios éticos para desarrollar de manera eficaz el trabajo de investigación. Lo cual se desarrollará de acuerdo a reglamento de la Universidad (ULADECH, 2023).

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Los encuestados medirán sus características, y por lo tanto necesitaron protección por los riesgos a los que están expuestos para obtener una ventaja, por lo que la información se mantiene confidencial de los infantes.

Cuidado del medio ambiente: La investigación debe respetar a los animales, proteger el medio ambiente, incluidas las plantas, y alcanzar objetivos científicos.

Libre participación por propia voluntad: Que toda persona tiene derecho a participar y a estar informado sobre el acontecimiento de la investigación puesto que es relevante para la sociedad.

Beneficencia y no maleficencia: Que siempre debemos hacer el bien y no el mal.

Integridad y honestidad: La investigación se caracterizará por la observación y promoción de principios éticos y deontológicos

Justicia: Que toda ante la ley merece ser sociable.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

4.1.1 Análisis descriptivo

Identificar el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del pre test.

Tabla 4

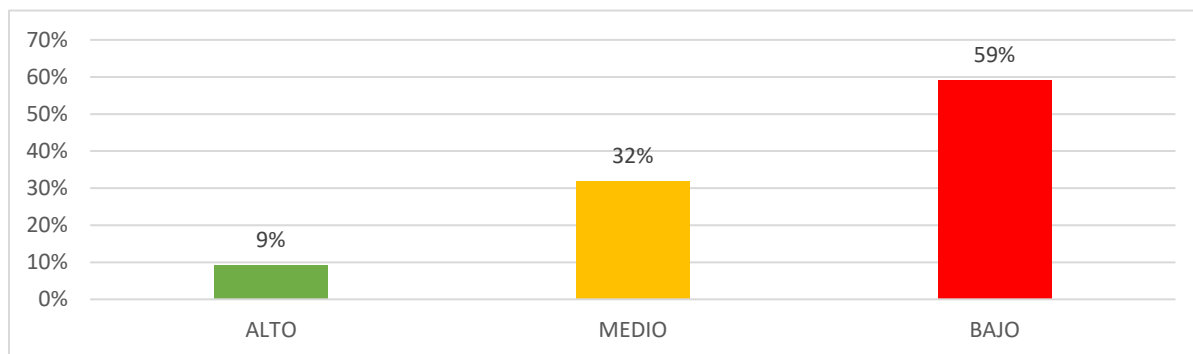
Nivel de la socialización en los estudiantes de 5 años antes de la aplicación de los juegos dramáticos.

Pre test		
Nivel	Fi	%
Alto	2	9
Medio	7	32
Bajo	13	59
Total	22	100

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 1

Nivel de la socialización en los estudiantes de 5 años antes de la aplicación de los juegos dramáticos



Nota. Tabla 4

Análisis e interpretación:

En la tabla 4 se observa la identificación de los niveles de la socialización en los niños de 5 años en los juegos dramáticos de la institución educativa donde los resultados nos indica que del total del 22 niños dentro de la edad de 5 años, el nivel alto de fueron dos niños dando como porcentaje el 9%, así mismo, el nivel medio en los juegos dramáticos de los 7 niños, se dio un porcentaje de 32%, y por último el nivel bajo en la aplicación de juegos dramáticos de 13 niños dieron un porcentaje de 59%, estos resultados se evidenciaron en la institución educativa N°32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco lo que demuestra un gran déficit en la variable del nivel de la socialización antes de la aplicación de las sesiones de los juegos dramáticos.

Conocer los juegos dramáticos para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco

Tabla 5

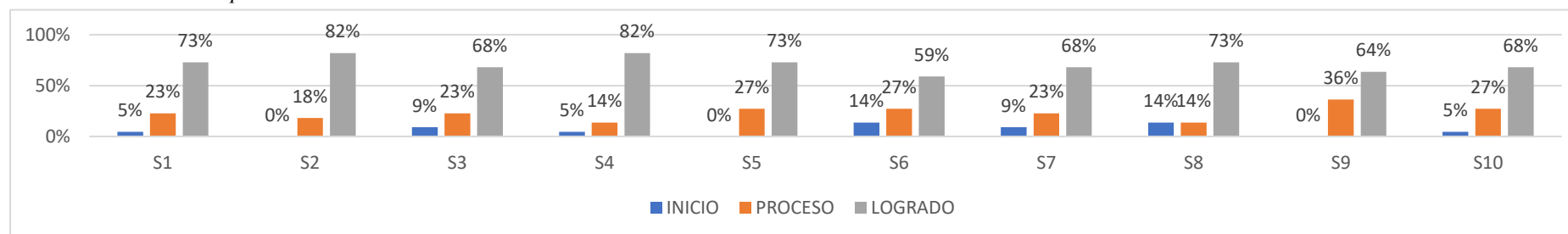
Resultados durante la aplicación de las sesiones en los estudiantes de 5 años

	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
ESCALA	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	1	5%	0	0%	2	9%	1	5%	0	0%	3	14%	2	9%	3	14%	0	0%	1	5%
PROCESO	5	23%	4	18%	5	23%	3	14%	6	27%	6	27%	5	23%	3	14%	8	36%	6	27%
LOGRADO	16	73%	18	82%	15	68%	18	82%	16	73%	13	59%	15	68%	16	73%	14	64%	15	68%
TOTAL	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 2

Resultados durante la aplicación de las sesiones en los estudiantes de 5 años



Nota. Tabla 5

Análisis e interpretación:

Ante la observación los estudiantes de 5 años se presentó los siguientes resultados que en la sesión 1 en el nivel logrado tiene un 73%, en la sesión 4 en el nivel logrado el 82% y en la sesión 10 el 68% en el nivel logrado. Demostrando un resultado positivo y sobresaliente después de la intervención de la investigadora y afirmando que los juegos dramáticos si mejora en la socialización en los estudiantes.

Conocer el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del post test.

Tabla 6

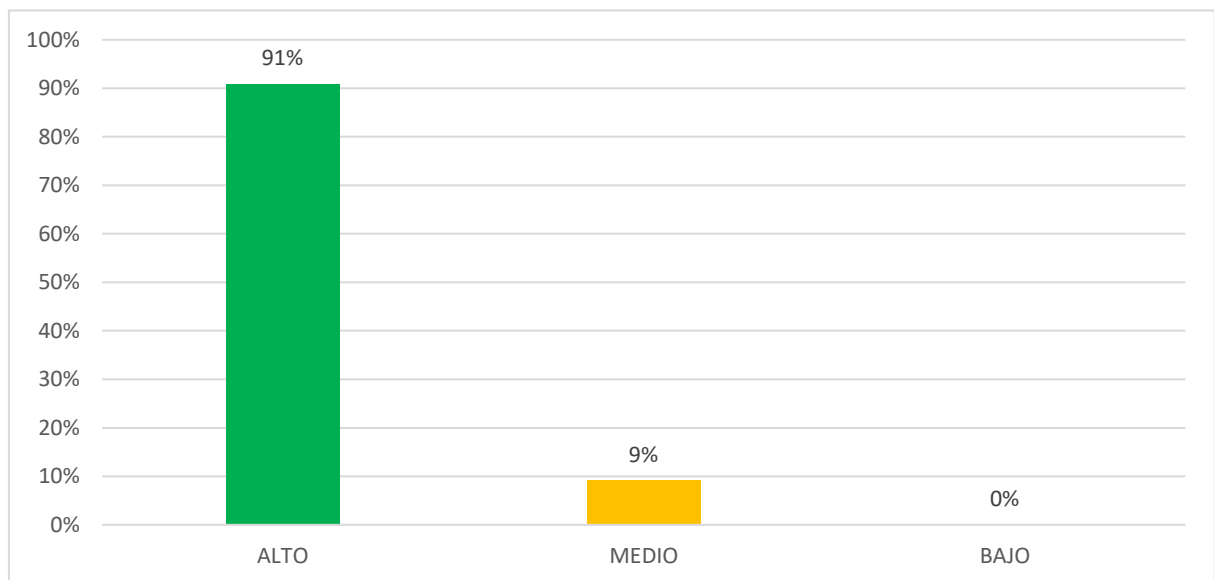
Nivel de la socialización en los estudiantes de 5 años después de la aplicación de los juegos dramáticos.

Post test		
Nivel	Fi	%
Alto	20	91
Medio	2	9
Bajo	0	0
Total	22	100

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 3

Nivel de la socialización en los estudiantes de 5 años después de la aplicación de los juegos dramáticos



Nota. Tabla 6

Análisis e interpretación:

Ante la observación de la variable del nivel de socialización en estudiantes de 5 años se presentó los siguientes resultados del post test con el nivel alto de 91%, con medio un 9% y con bajo el 0%, lo que demuestra un resultado significativo y favorable en la variable del nivel de la socialización después de la aplicación de las sesiones de los juegos dramáticos.

Tabla 7

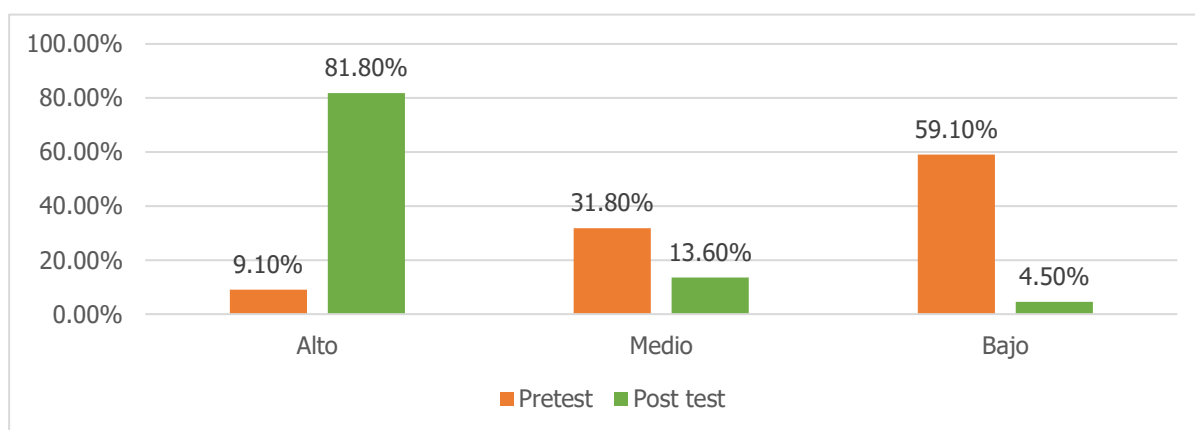
Resultados del pre test y post test del juego dramático en la mejora de la socialización en los estudiantes de 5 años.

Nivel	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
Alto	2	9.1	18	81.8
Medio	7	31.8	3	13.6
Bajo	13	59.1	1	4.5
Total	22	100.0	22	100.0

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 4

Resultados del pre test y post test del juego dramático en la mejora de la socialización en los estudiantes de 5 años.



Nota. Tabla 7

Análisis e interpretación:

Ante la observación se presentó los siguientes resultados del pre test con el nivel bajo un 59.1%, con medio un 31.8% y con alto un 9.1%, lo que demuestra un gran déficit en la variable del nivel de la socialización antes de la aplicación de las sesiones de los juegos dramáticos; mientras en los resultados del post test se demuestra que en el nivel alto con un 81.8%, el medio 13.6% y el bajo con un 4.5%. Demostrando un resultado positivo y sobresaliente después de la intervención de la investigadora y afirmando que los juegos dramáticos si mejora en la socialización en los estudiantes.

4.2 Análisis inferencial

4.2.1 Procedimiento de la prueba de normalidad

Tabla 8

Prueba de Normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	G1	Sig.
Pre test	,194	22	,112
Post test	,386	22	,097

Nota. Datos obtenidos del SPSS 25

Interpretación

Por medio de la tabla de la prueba de normalidad se está aplicando la de Shapiro-Wilk, porque la muestra (G1) es menor (22) a 50, donde se demuestra que las significancias del pre test y el post test, indican que todos son mayores a P valor (0.05), demostrando un resultado no homogéneo o no paramétrico. Donde se aplicó la prueba de Wilcoxon para poder afirmar si es que se acepta o se rechaza la hipótesis planteada.

4.2.2 Procedimiento de la prueba de hipótesis

Contrastación de Hipótesis general

Hi: Los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.

H0: Los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje no mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.

Tabla 9

Prueba de rangos de Wilcoxon

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	5,00	140,00
	Empates	2 ^c		
	Total	22		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Tabla 10*Resultados estadísticos de la prueba de Wilcoxon*

Estadísticos de prueba	
Z	POST - PRE
	-3,992 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

Interpretación

Demostrando en la tabla 10 una diferencia de -3,992^b (Z: magnitud de la diferencia entre las puntuaciones del pre test y el post test de la intervención; mientras mayor sea el valor absoluto de Z, mayor es la diferencia entre las muestras). Y una significancia de 0.000 indicando que es menor a P valor (0.05), afirmando que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Demostrando que los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje si mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años.

V. DISCUSIÓN

5.1 Discusión de los resultados

De acuerdo al objetivo general, donde fue determinar de qué manera los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. Por medio de la 9 se demuestra una diferencia de Z de $-3,992^b$ y una significancia de 0.000, afirmando que los que los dramáticos como estrategia del aprendizaje si mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños. Al respecto se contrasta con la de la investigación de Carrizales y Huamán (2021), en su tesis titulada: Las expresiones dramáticas y sus efectos en la socialización de niños y niñas de 5 años en instituciones educativas 138 Temprano - Ascensión de Huancavelica, de concluyendo que la dramatización influye favorablemente en el nivel de desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 138 Inicial- Ascensión de Huancavelica, donde las puntuaciones de socialización de los aspectos evaluados son similares a las puntuaciones generales. Es decir, la primera prueba suele ser moderada y la prueba final suele ser alta o muy alta. Concordando con su investigación y con el resultado que llegue, afirmo que los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje si mejora en la socialización de los niños.

Por ello a comparación de los estudios de Carrizales y Huamán (2021), sus resultados se discuten, con respecto a nuestro resultados donde se evidenciaron la identificación de los niveles de la socialización en los niños de 5 años en los juegos dramáticos de la institución educativa donde los resultados nos indica que del total del 22 niños dentro de la edad de 5 años, el nivel alto de fueron dos niños dando como porcentaje el 9%, así mismo, el nivel medio en los juegos dramáticos de los 7 niños, se dio un porcentaje de 32%, y por último el nivel bajo en la aplicación de juegos dramáticos de 13 niños dieron un porcentaje de 59%, estos resultados se evidenciaron en la institución educativa N°32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco

Por medio del objetivo específico n° 1, donde se identifica el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del pre test, donde se puede visualizar en la tabla 4 que el nivel que sobre sale es el de bajo con el 59%, mientras que el 32% medio y el 9% alto. demostrando que la mayor parte de los niños se encontraban en un nivel bajo, afirmando que los niños no se socializaban de una manera

adecuada y esto por causa de no tener una buena comunicación, integración, aceptación y adaptarse en los diferentes entornos. Donde lo se contrasta y confirma la investigación de Moran (2021), en su tesis titulada El teatro como estrategia para mejorar la socialización de niños de primaria desde los 5 años IE 14969, Huachuma Baja Distrito de Las Lomas – Piura 2019, afirmando que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental (60,0%), situación que se revirtió después de su aplicación (100,0%). Concluyendo que las estrategias y actividades didácticas centradas en el juego dramático ayudan a desarrollar las habilidades de socialización de los niños y niñas que conformaron el grupo experimental, donde la comparación de los resultados confirma una diferencia significativa entre ambas variables, indicando un mayor nivel de socialización a través del uso de la experiencia teatral. Determinando que el nivel de los estudiantes al momento de evaluar el pre test demuestran que la mayoría se encuentra en un nivel bajo.

Según el objetivo específico n° 2, donde da a conocer los juegos dramáticos para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. Por medio de la tabla 5 se demuestra una diferencia positiva por medio de las sesiones aplicadas que el nivel que sobresales es el nivel logrado, también se ve que en la tabla 7 el nivel alto del pre test es del 9.1% mientras que el nivel alto del post test es de un 81.8%; determinando que los juegos dramáticos si mejora en el desarrollo de la socialización en los estudiantes de 5 años. Donde se contrasta con la investigación de Cárdenas (2020), en su tesis titulada Juego de rol para el desarrollo social de niños y niñas de 5 años en la Escuela Primaria N° 018, Tingo María, 2018, donde concluye que, si mejoró significativamente la socialización de los niños y niñas de 5 años, aplicando los juegos de roles, por ello se evidencia en un 89.9% que han logrado mejorar su forma de actuar y su manera de interactuar entre sus pares. Asimilando con su investigación se determina que los juegos dramáticos si mejora el desarrollo de la socialización.

Al respecto del objetivo n° 3, dio a conocer el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del post test. Por medio de la tabla 6 indica que el nivel que sobresale es alto con el 91%, mientras con el 9% medio y el 0% bajo. Contrastando y Afirmando que después de la intervención de la investigadora dio un resultado positivo a diferencia del pre test. Según la investigación de Morales (2019), en

su tesis titulada La técnica Phillips 66 para desarrollar las capacidades de socialización de los alumnos de 2° grado de la I.E. N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba – 2018, donde presente sus resultados del post test de la aplicación de la técnica Phillips 66, indica que el 64% de los alumnos lograron mejorar sus capacidades de socialización, en comparación con el grupo de control donde solo el 40% lograron desarrollar sus capacidades de socialización, donde se aplicó el post-test, verificando que los resultados del grupo experimental finalmente alcanzaron un 64% de estudiantes con buenas habilidades sociales, mientras que el grupo de control logró un 40% de estudiantes con habilidades sociales bajas. donde concluye que la técnica Phillips 66 permite mejorar las capacidades de socialización.

5.2 Limitaciones del estudio

La limitación que se presento fue el tema del presupuesto para los materiales para la realización de las sesiones, donde lo solucione financiándolo por medio de una financiare. También fue el momento de aplicar las sesiones por el tiempo que se realizó que de esa manera se perjudicaba la profesora al atrasarse en sus clases, donde se soluciono está limitación por medio de previa coordinación con ella y llevando una agenda de manera calendaría para no perjudicarle en sus clases.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó de qué manera los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. Por medio de la prueba de Wilcoxon que dio una diferencia significativa de $Z -3,992^b$ y una significancia de 0.000 indicando que es menor a P valor (0.05). Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Demostrando que los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje si mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años. Identificando que los niveles de la socialización en los niños de 5 años en los juegos dramáticos de la institución educativa donde los resultados nos indica que del total de 22 niños dentro de la edad de 5 años, el nivel alto de fueron 2 niños dando como porcentaje el 9%, así mismo, esto se concluye que existe mucha deficiencia con respecto al aprendizaje por medio de los juegos dramáticos.

Se identificó el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del pre test; que dio un resultado sobresaliente en el nivel bajo con el 59%, el 32% el medio y el 9% en bajo. El resultado del pretest indica que el nivel de socialización de los niños de 5 años se encuentra en un nivel bajo, lo que sugiere que tienen dificultades para interactuar con otros. Este aspecto es crucial y debe ser fortalecido, ya que existen diversos factores que podrían influir en este problema, tales como la timidez, la falta de confianza en sí mismos o la falta de apoyo en su autoestima por parte de los padres.

Se conoció los juegos dramáticos para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. Por medio de los resultados de las sesiones dieron un resultado sobresaliente el nivel logrado que del nivel bajo con un promedio de todas las sesiones de más del 60%; también apoya este resultado que en el nivel alto del pretest es del 9.1% y el del post test el nivel alto del 81.8%. Se ha demostrado que los juegos dramáticos contribuyen significativamente al desarrollo de la socialización en los niños de 5 años. Estos juegos son fundamentales, ya que permiten a los niños desenvolverse de manera dinámica, favoreciendo el fortalecimiento de su confianza y facilitando una interacción más natural y expresivos.

Se conoció el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del post test, que dio un resultado sobresaliente en el nivel alto con el 91%, el 9% el medio y el

0% en bajo. Los resultados obtenidos del post-test, tras la intervención y aplicación del instrumento, evidencian una mejora significativa en el nivel de socialización de los niños de 5 años. Esto indica que, tras la implementación de los juegos dramáticos y la enseñanza proporcionada por la investigadora, los niños lograron un mejor desarrollo en sus habilidades sociales, comprendiendo de manera positiva su interacción y desarrollo.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa N° 32943 Pillco Mozo, Marabamba, que se dé capacitaciones integradas a los docentes de la institución educativas y de esta manera se puedan desarrollar estrategias pedagógicas, para aplicar los juegos dramáticos, y fortalecer las habilidades sociales de los niños.
- Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 32943 Pillco Mozo, Marabamba, que se encarguen de fortalecer la expresión verbal de los niños, mediante prácticas verbales relacionadas con la fonación de experiencias nuevas, estar en un ambiente afectivo, como también realizar juegos de grupo y sobre todo hablarles claramente, debido a que al tener una comunicación adecuada ayuda a la socialización de los niños.
- Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa N° 32943 Pillco Mozo, Marabamba, crear condiciones para favorecer el desarrollo del pensamiento creativo en las instituciones educativas, ello se puede hacer ofreciendo ambientes agradables, contacto e interacción con la naturaleza, ambientes pintados con colores pasteles, mucha comunicación y contacto con personas.
- Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa N° 32943 Pillco Mozo, Marabamba, emplear estrategias didácticas como el juego dramático de tal modo que contribuya a mejorar su expresión oral fortaleciendo sus relaciones personales y sociales. Lo que beneficiará a la niña y niño desenvolverse de forma placentera en las diversas situaciones que se presenten a lo largo de su vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, R. (2005). *La socialización del niño mediante el juego*. Universidad Nacional de México. <http://rixplora.upn.mx/jspui/handle/RIUPN/92635>
- Alfonso, J. (2013). *El juego infantil y su metodología | El modelo lúdico en la intervención educativa*. España: EDITEX. <https://www.agapea.com/libros/El-juego-infantil-y-su-metodologia-El-modelo-ludico-en-la-intervencion-educativa-El-juego-infantil-y-su-metodologia-Ebook--EB9788490037393-i.htm>
- Arévalo Parra, Z. A. (2021). *La oralidad en la primera infancia desde la potencia del juego dramático*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/items/bd9fb937-4f3e-4152-9166-e4df64acd6d6>
- Bandura, A. (1975). Análisis del aprendizaje social de la agresión. *Emilio Ribes Iñesta y Albert Bandura (recop.), Modificación de conducta: análisis de la agresión y la delincuencia*. México, Trillas. https://www.academia.edu/42942105/An%C3%A1lisis_del_aprendizaje_social_de_la_agresi%C3%B3n
- Barcelela, B. (2018). *Adaptación y resiliencia adolescente en contexto múltiples*. México: Editorial El Manual Moderno. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/Adaptaci%C3%B3n_y_resiliencia_adolescente_en/hZeBDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Barrios M y Iglesias I. (2024). El juego como estrategia de mediación didáctica para la mitigar el Bullying. Corporación Universidad de la Costa. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11323/13024>
- Cárdenas, A. (2020). *Los juegos de roles para mejorar la sociabilización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018* [Tesis de pregrado, en la Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2574/C%c3%81RDENAS%20VEGA%2c%20ANGELA%20KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, S. (2005) *Metodología de la Investigación Científica*. Perú: Editorial Lima.
- Carrizales, M. y Huamán, L. (2021). *La dramatización y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 138 Inicial – Ascensión de Huancavelica* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica].

Repositorio Institucional UNH.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/edeb9512-8189-41f5-9f3f-305ec4954e7b/content>

Casal, I. y Grande, M. (2000). *¡Hagan juego!: actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español*. Editorial Edinumen.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=xaFK6Y421vYC&oi=fnd&pg=PA34&dq=+juegos+l%C3%BAAdicos+libros+&ots=y7_lkjOtmY&sig=QASMwGdkpd5UDUL66lIt9I9Tj28

Castro, E. (2015). La socialización a través del juego. *Tesina Ensayo*.
https://www.academia.edu/36873198/_LA_SOCIALIZACI%C3%93N_A_TRAV%C3%89S_DEL_JUEGO_Presenta

Collado, G. (2019). *El juego*. México: Noveduc Libros.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego/BsDmmub5TREC?hl=es-419&gbpv=0&kptab=overview

Comas, O., Garaigordobil, M., Garzón, M., Hernández, T., Marrón, M. J., Ortí, J., . . . Cardona, C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. España: EDITORIAL GRAO.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_como_estrategia_did%C3%A1ctica/BST6QQFtKKwC?hl=es-419&gbpv=0

Comité de ética. (2023, marzo 31). Reglamento de integridad científica en la investigación. Portal web Uladech. www.uladech.edu.pe/

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Ediciones Paraninfo, S.A.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa/sjidLgWM9_8C?hl=es-419&gbpv=0

Eines, J. & Mantovani, A. (1980). *Teoría del juego dramático*. España: Ministerio de Educación, Instituto Nacional de Ciencias de la Educación.
https://www.google.com.pe/books/edition/Teor%C3%ADa_del_juego_dram%C3%A1tico/l7Q9CgAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Emerson V. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando*

- Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019 Universidad de Huánuco. Obtenido en <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2682>
- Esquivel, P., & Morera, C. (2018). Observación de la socialización en el aula de preescolar costarricense. *Investigación en la Escuela*, (96), 16-32. <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7274>
- Frola, P., y Velásquez, J. (2011). Estrategias didácticas por competencias. *Diseños eficientes de intervención pedagógica*. México-CIECI. http://secgral4.edu.mx/documentos/estrategias_didacticas.pdf
- Favaloro, R. (2023). El juego dramático con escenarios y juguetes. *Library*. <https://1library.co/article/el-juego-dram%C3%A1tico-con-escenarios-y-juguetes.y8xrgr4q>
- Ghirimoldi, M. (2008). *El juego dramático en la enseñanza de francés para niños*. de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/89299>
- Gómez, A. y Flores, A. (2023). La lista de cotejo en relación con el marco de referencia. *Congreso Internacional de Educación evaluación*, 6. <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2022/A155.pdf>
- Haydon, G. (2003). *Enseñar valores un nuevo enfoque*. España: Ediciones Morata. https://www.google.com.pe/books/edition/Ense%C3%B1ar_valores/LSBNZR7Lb5UC?hl=es-419&gbpv=0
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación Sexta Edición*. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista->
- Linero, J., Barajas, C. & Cedeño, C. (2019). Aceptación e influencia social entre iguales en niños y niñas de educación primaria repercusiones de las habilidades lingüísticas y de persuasión. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1). <https://www.redalyc.org/journal/3498/349860126006/349860126006.pdf>
- Martínez, I. (2019). El juego de aquellos que juegan; reflexión acerca de la importancia del juego y su repercusión en la participación social. *Expresiones emergentes*, 14(26). doi:<https://doi.org/10.14483/21450706.15013>
- Morales, M. (2019). *La técnica Phillips 66 para desarrollar las capacidades de socialización de los alumnos de 2° grado de la I.E. N° 32942 Pillco Mozo*,

- Marabamba – 2018* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2037>
- Morán, E. (2021). *El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas – Piura 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24407/SOCIALIZACION_JUEGO_DRAMATICO_MORAN_ARISMENDIZ_ELDA_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Moreira, M. y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3 Noviembre), 15-38. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/240791>
- Neves, A., Nieva, C. & Martínez, L. (2023). Juego simbólico y el juego dramático infantil: contrastes y sinergias conceptuales y contextuales. *Entrelíneas*, 5-14. https://webs.uab.cat/grepuab/wp-content/uploads/sites/54/2024/04/entrelíneas_52_dossier-1-10.pdf
- Núñez, K. y Villalobos, C. (2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad ch'ol. *Revista pueblos y fronteras digital*, 6(12), 105-132, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-41152011000200004&lng=es&tlng=es.
- Ortiz, C. (2019). *Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral, en niños y niñas en educación inicial del Centro Educativo Inicial Quisisña de la ciudad de la Paz* [Tesis de licenciatura, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio Institucional UMSA. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/23415/T-1298.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pico, D., Sifas, G., López, G. y Casco, T. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital*, 6(1.4), 489-505. <https://www.cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2010>

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S166870272014000100003&script=sci_arttext&tlng=pt

- Tesouro, M., Palomanes, M., Bonachera, F. & Martínez, L. (2013). Estudio sobre el desarrollo de la identidad en la adolescencia. *TENDENCIAS PEDAGÓGICAS*, 211-224. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4184322.pdf>
- Vera, O., y García, S. (2010). *Estrategias didácticas en el aula. Buscando la calidad y la innovación*. Editorial UNED. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=zw1F0Mrc7RkC&oi=fnd&pg=PP1&dq>
- Vygotski, L. (1984), *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Editorial Madrid: Akal. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/668448.pdf>
- Vygotski, L. (1996). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (p. 66). Barcelona: crítica. https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf
- Zulma, M. (2006). *El Aprendizaje Autorregulado*. Argentina: Ediciones Novedades Educativas. https://www.google.com.pe/books/edition/El_Aprendizaje_Autorregulado/rG87WFaE9VcC?hl=es-419&gbpv=0

Anexo 1. Carta de recojo de datos



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES DIRECCION ESCUELA PROFECIONAL DE EDUCACION

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a):

ROSA ESPINOZA CARLOS

I.E. N°32942 "PILCO MOZO DE MARABAMBA"

PRESENTE:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y la vez presentarle a la estudiante Espinoza Morales Gabriela Yomira con código de matrícula 4807171079, egresada de la carrera de educación inicial, para realizar el recojo de información para la aplicación de su tesis en su institución educativa N°32942 Pilco Mozo de Marabamba, que usted dirige y representa a partir del día 07 de octubre del 2024 al 18 de octubre del 2024, cumpliendo un total de 10 secciones por día para aplicación de su tesis.

Así mismo agradeceré indicar el nombre de la profesional responsable del recojo de información de datos para la elaboración de su informe de tesis.

Agradeciéndole de antemano su atención a la presente, me despido no sin antes reiterarle las muestras de estima consideración



Cia. Magreth Margarita Clavero Negrete



Rosa

Anexo 2. Documento de autorización

09 de octubre de 2024

CARTA DE AUTORIZACIÓN

SRA.:

DIRECTORA ROSA ESPINOZA CARLOS

PRESENTE.

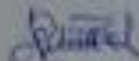
Tengo el grado de dirigirme a Ud. con la finalidad de hacer de su conocimiento que la Srta. Gabriela Yomra Espinoza Morales con DNI N° 73611309, licenciado en Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Se le autoriza aplicar sus instrumentos de investigación (Ficha de observación) para su tesis "LOS JUEGOS DRAMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32942 PILLCO MOZO, MARABAMBA, HUÁNUCO, 2024", a los representantes políticos.

Se le expide el siguiente documento para los fines que considere conveniente.

Sin otro en particular, me suscribo a usted.

Atentamente,



Rosa Espinoza Carlos

DNI: 22518545

Anexo 3. Matriz de consistencia

LOS JUEGOS DRAMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32942 PILLCO MOZO, MARABAMBA, HUÁNUCO - 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	Hipótesis	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	METODOLOGÍA
<p>Problema General:</p> <p>¿De qué manera los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del pre test? • ¿De que manera los juegos dramáticos mejoran el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024? • ¿Cuál es el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución 	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar de qué manera los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del pre test. • Conocer los juegos dramáticos para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024. • Conocer el nivel de la socialización en los niños de 	<p>Hipótesis general</p> <p>Hi: Los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.</p> <p>H0: Los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje no mejora positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.</p>	<p>Variable</p> <p>Variable independiente</p> <p>Juegos dramáticos</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Socialización</p>	<p>Población:</p> <p>Se consideró a todos los infantes que están matriculados en la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, siendo un total de 71 estudiantes.</p> <p>Muestra:</p> <p>Para el presente trabajo se consideró como muestra de estudio a 22 estudiantes de 5 de la</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Enfoque:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Alcance o nivel:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño</p> <p>Pre-experimental</p>



Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del post test?	5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024, mediante la aplicación del post test.			Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024.	
---	--	--	--	---	--

Anexo 4. Instrumento de recolección de información

DIMENSIONES	N°	INDICADORES	Escala		
			Inicio	Proceso	Logro
INTEGRACIÓN	1	Se integra con la profesora al momento de hacer el trabajo en grupo o individual.			
	2	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.			
	3	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.			
	4	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña si distinción.			
	5	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda			
ADAPTACIÓN	6	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.			
	7	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.			
	8	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tareas.			
	9	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.			
	10	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.			
ACEPTACIÓN	11	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.			
	12	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.			
	13	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.			

	14	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños.			
	15	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad.			
COMUNICACIÓN	16	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.			
	17	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.			
	18	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros / as.			

A. Ficha de identificación de expertos para proceso de validación

Ficha de identificación del experto para proceso de validación	
Nombres y apellidos: YNER HANDEZÓN CÁRDENAS ESPINOZA	
N° DNI/CE: 22494429	Edad: 52
Teléfono/celular: 975628582	Email: jicardenas150@gmail.com
Título Profesional: EDUCACIÓN INICIAL - PRIMARIA	
Grado académico: Maestría () Doctorado (X)	
Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL - PRIMARIA	
Institución que labora: I.E. N° 33270 DE HAYLLACON	
Identificación del proyecto de investigación o Tesis	
Título: Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pilco Mozo, Marabamba, Huánuco – 2024.	
Autor (es): Gabriela Yomira Espinoza Morales	
Programa de estudio: Educación	
 Firma	 Huella digital

D. Formato de Ficha de validación

FICHA DE VALIDACIÓN
TÍTULO: Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillico Mozo, Marabamba, Huánuco - 2024

N°	Variable 1: Socialización Dimensión 1: Integración	Relevancia		Pertinencia		Charidad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Se integra con la profesora al momento de hacer el trabajo en grupo o individual.	X		X		X		
2	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X		X		X		
3	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X		X		X		
4	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña si distinción.	X		X		X		
5	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda	X		X		X		
	Dimensión 2: Adaptación							
1	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	X		X		X		
2	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	X		X		X		
3	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tareas.	X		X		X		
4	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	X		X		X		
5	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	X		X		X		
	Dimensión 3: Aceptación							
1	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X		X		X		
2	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X		X		X		

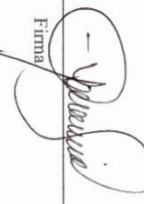
3	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X		X		X	
4	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños.	X		X		X	
5	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad.	X		X		X	
Dimensión 4: Comunicación							
1	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X		X		X	
2	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X		X		X	
3	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros / as.	X		X		X	

Recomendaciones: *Se le debe permitir la opinión y gestión de su grupo*

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg *Yulce HANNAZÓN CÁRDENAS* DNI



Esposa


Firma



Huella digital

A. Ficha de identificación de expertos para proceso de validación

Ficha de identificación del experto para proceso de validación	
Nombres y apellidos: ROSA ESPINOZA CARLOS	
Nº DNI/CE: 98	Edad: 54
Teléfono/celular: 986 451 757	Email:
Título Profesional: EDUCACIÓN - INICIAL - PRIMARIA	
Grado académico: Maestría () Doctorado (X)	
Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL - PRIMARIA	
Institución que labora: INSTITUCIÓN EDUCATIVA PILLCO MOZO DE MARABAMBA	
Identificación del proyecto de investigación o Tesis	
Título: Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco – 2024.	
Autor (es): Gabriela Yomira Espinoza Morales	
Programa de estudio: Educación	
 Firma	 Huella digital

D. Formato de Ficha de validación

Nº		Variable 1: Socialización	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
			Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
TÍTULO: Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nº 32942 Pilleo Mozo, Marabamba, Huánuco - 2024									
FICHA DE VALIDACIÓN									
1	Se integra con la profesora al momento de hacer el trabajo en grupo o individual.	✓		X		✓			
2	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	✓		X		✓			
3	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	✓		X		✓			
4	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña si distinción.	✓		✓		✓			
5	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda	✓		✓		✓			
Dimensión 2: Adaptación									
1	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	✓		✓		✓			
2	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	✓		✓		✓			
3	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tareas.	✓		✓		✓			
4	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	✓		✓		✓			
5	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	✓		✓		✓			
Dimensión 3: Aceptación									
1	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	✓		✓		✓			
2	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	✓		✓		✓			

3	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X		X		X	
4	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños.	X		X		X	
5	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad.	X		X		X	
Dimensión 4: Comunicación							
1	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X		X		X	
2	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X		X		X	
3	Participa en una conversación con facilidad con sus compañeros / as.	X		X		X	

Recomendaciones:.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg _____ DNI _____

 _____
Firma



Huella digital

Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos

Nombre original del instrumento	Ficha de observación
Autor y año	Gabriela Yomira Espinoza Morales, 2024
Objetivo del instrumento	Determinar de qué manera los juegos dramáticos como estrategia del aprendizaje para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024
Usuario	Niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32942 Pillco Mozo, Marabamba
Forma de Administración o Modo de aplicación	Individual
Validez	Juicio de experto
Confiabilidad	0.759

Anexo 6. Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio:

Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa privada parroquial Santa Rosa de Lima, Ancash, 2024.

Investigador (a): Aguilar Pac Pac Gabriela Fernanda

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa privada parroquial Santa Rosa de Lima, Ancash, 2024. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El presente trabajo de investigación tiene la finalidad de desarrollar talleres sobre los juegos tradicionales para lograr que el niño mejore su nivel de motricidad gruesa, la cual constará de 10 talleres, cada uno con una duración de 30 minutos.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se Aplicará una pre test al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 10 talleres
3. Se aplicará un post test al terminar el estudio

Riesgos: (Si aplica)

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán talleres dentro de la institución educativa, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación mejorará su nivel de autoestima y a su vez desarrollará una mejor capacidad motora.

Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 900521281.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos del padre de familia

Firma

Gabriela Yomira Espinoza Morales

Investigador

Anexo 7. Confiabilidad del instrumento

	Items																		Suma
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
E1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	28
E2	2	1	2	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	24
E3	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	0	27
E4	1	2	0	0	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	26
E5	1	2	1	1	0	0	2	0	0	1	1	2	2	2	1	1	2	0	19
E6	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	27
E7	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	31
E8	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	26
E9	1	2	1	2	0	0	1	1	1	0	1	1	2	1	1	0	1	1	17
E10	2	0	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	0	0	25
E11	1	2	2	1	2	1	0	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	26
E12	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	31
E13	2	2	2	2	2	0	2	1	2	0	2	1	2	2	2	1	2	1	28
E14	0	2	1	0	0	0	0	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	18
E15	0	0	1	0	2	1	2	2	1	0	2	2	2	2	2	2	2	1	24
E16	0	1	1	1	1	0	2	2	0	1	2	1	1	2	2	1	1	2	21
E17	0	2	1	2	2	2	1	0	1	0	1	2	1	2	2	0	1	1	21
E18	1	0	2	1	2	1	0	0	1	1	2	1	2	2	1	0	1	2	20
E19	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	30
E20	0	1	2	0	2	0	1	0	2	1	1	2	1	1	2	0	1	1	18
E21	2	2	1	2	2	1	0	1	0	0	2	2	1	2	2	1	1	1	23
E22	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	8
Varianza	0.603	0.504	0.341	0.603	0.595	0.537	0.581	0.589	0.481	0.498	0.333	0.198	0.248	0.248	0.198	0.537	0.380	0.446	

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

α :	Coficiente de confiabilidad del cuestionario	0.759
k:	Número de ítems del instrumento	21
$\sum_{i=1}^k S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	7.92
S_t^2 :	Varianza total del instrumento.	28.61

Anexo 8. Evidencias de ejecución

Base de datos (Pretest y post test)

PRE TEST																						
Nº	D1						D2						D3						D4			
	1	2	3	4	5		6	7	8	9	10		11	12	13	14	15		16	17	18	
1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	0	1	0	1	1	2	1	1	0	2
2	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	3	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1
3	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1
4	1	0	0	1	1	2	0	0	1	1	1	2	0	0	1	1	1	2	0	1	1	2
5	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	0	0	1
6	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	2	1	1	1	3
7	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
8	0	1	1	1	0	2	0	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	0	2
9	0	1	1	0	1	2	0	1	1	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	1	1	2
10	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	2	1	0	1	1	1	3	1	0	0	1
11	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	2
12	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1
13	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	2
14	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	3
15	0	1	0	1	1	2	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	3	0	0	1	1
16	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1
17	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	2	0	0	1	1
18	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1
19	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	0	1	1	2
20	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	2
21	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	2	1	1	1	3
22	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1

POST TEST																						
Nº	D1						D2						D3						D4			
	1	2	3	4	5		6	7	8	9	10		11	12	13	14	15		16	17	18	
1	2	1	2	1	2	8	2	2	1	2	2	9	1	2	2	2	2	9	2	2	1	16
2	2	1	1	2	1	7	2	2	1	2	2	9	2	2	1	1	2	8	1	1	2	14
3	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	2	1	2	1	2	8	1	2	1	14
4	1	2	2	2	1	8	1	2	2	2	2	9	2	2	2	1	2	9	2	0	2	15
5	1	2	1	2	2	8	2	2	1	1	2	8	1	2	2	2	1	8	2	1	1	13
6	2	2	2	1	2	9	0	2	1	1	2	6	2	2	1	2	1	8	2	1	2	14
7	0	2	2	2	1	7	1	2	1	2	2	8	2	2	2	1	1	8	1	2	1	13
8	1	0	2	2	1	6	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	1	1	2	14
9	1	2	1	2	0	6	1	1	2	2	1	7	2	1	2	1	2	8	2	2	2	16
10	2	0	1	2	2	7	2	1	2	2	1	8	2	2	2	2	2	10	2	1	1	16
11	1	2	2	1	2	8	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	2	1	2	16
12	2	1	2	2	1	8	2	2	1	2	2	9	2	2	1	1	2	8	1	2	1	14
13	1	2	2	2	2	9	2	2	2	1	1	8	2	1	2	2	2	9	2	1	2	16
14	1	2	1	2	0	6	2	1	2	2	2	9	2	2	1	1	1	7	2	2	2	14
15	2	2	1	2	2	9	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10	1	2	2	17
16	2	2	1	1	2	8	2	2	2	1	1	8	2	1	1	2	2	8	2	2	1	15
17	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	9	1	2	1	2	2	8	1	1	2	14
18	1	2	2	1	2	8	1	2	2	2	1	8	2	1	2	2	1	8	2	1	2	14
19	2	2	2	1	2	9	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	0	16
20	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	1	2	1	1	2	7	0	1	2	12
21	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	2	2	0	15
22	2	2	1	2	0	7	1	2	2	2	1	8	2	1	2	2	1	8	2	1	1	13