



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES

CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DRAMÁTICO Y SUS EFECTOS
EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E.P.**

MARVISTA- PAITA, 2015

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

AUTORA

Adis Elita Acaro Cornejo

ASESORA

Liliana Lachira Prieto

PIURA-PERÚ

2016

i

TÍTULO DE LA TESIS

**EL JUEGO DRAMÁTICO Y SUS EFECTOS
EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. MARVISTA- PAITA, 2015**

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgtr. Cruz Emérita Olaya Becerra
PRESIDENTA

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos
SECRETARIA

Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya
MIEMBRO

Mgtr. Liliana Lachira Prieto
ASESORA

DEDICATORIA

*A mi esposo Elvis que es el amor de mi vida y
a mi hija Elena que es el fruto de nuestro
amor.*

*A mis padres: Eleodoro y Magdalena, quienes
me apoyaron incansablemente para alcanzar
mis metas.*

Elita

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la vida y sus bendiciones cada momento de mi vida

A la Mgtr. **Liliana Lachira Prieto**, por su dedicación y esmero en esta nueva experiencia de realizar investigación.

A los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Marvista” de la ciudad de Paita, por su valioso apoyo durante la ejecución de la investigación.

A todos... infinitas GRACIAS.

RESUMEN

La investigación titulada: *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la Institución Educativa Particular Marvista-de la ciudad de Paita, 2015*, surge ante la evidencia de que los niños manifiestan ciertas dificultades en su socialización, por lo que se propuso determinar si la aplicación de la estrategia juego dramático favorece el desarrollo de cuatro habilidades de socialización (Integración, adaptación, aceptación y comunicación) en un grupo de niños de 5 años de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita.

El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pretest y postest en un solo grupo, dado que la medición de la variable dependiente (socialización de los niños) y la manipulación de la variable independiente (juego dramático), se realizaron sobre un grupo intacto de 20 niños que conformaban la sección de 5 años. Es en este grupo que se aplicó una lista de cotejo para medir su nivel de socialización, tanto al inicio como al final de la aplicación de 15 sesiones de aprendizaje centradas en el juego dramático orientadas a fortalecer las seis dimensiones establecidas.

En los resultados se verificó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar propuesta experimental (60,0%), situación que se revirtió después de su aplicación (100,0). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de 34,650 puntos a favor del postest con un sig de 0,000 ($< a 0,05$), lo que significa 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.

Palabras clave: Socialización, juego dramático, integración, adaptación, aceptación, y comunicación.

ABSTRACT

The research titled: Dramatic play and their effect on the socialization of children early education of 5 years of Private Educational Institution Marvista-city of Paita, 2015, arises from the evidence that children experience certain difficulties in their socialization, so I set out to determine whether the application of dramatic game favors the development of integration skills, acceptance, adaptation, cooperation, tolerance and communication of a group of children from the aforementioned institution.

The study is an experimental, quantitative research of pre experimental design with pretest and posttest in a single group, since the measurement of the dependent variable (socialization of children) and the manipulation of the independent variable (dramatic play), is He performed on an intact group of 20 children who formed section 5 years. It is in this group that a checklist was applied to measure their level of socialization, both at the beginning and end of the implementation of 15 training sessions focused on dramatic play aimed at strengthening all six dimensions.

Their results found that more than half of the children (60.0%) expressed a low level of socialization before starting the investigation exceeded situation at the end of the implementation of the experiment focused on the dramatic play as a strategy, as applying the output test, it was found that 100.0% of children reached a high level of socialization, finding that there was a mean difference -34.650 pluses posttest with 0,000 sig (<0.05). Consequently, the results confirm that the strategies and educational activities focused on the dramatic game favor the development of the socialization of children.

Keywords: Socialization, dramatic play, integration, adaptation, acceptance, communication.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Título de la tesis.....	ii
2. Hoja de firma del jurado... ..	iii
3. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
4. Resumen y abstract	vi
5. Contenido.....	viii
6. Índice de tablas y gráficos	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura	
2.1 Antecedentes de la investigación	9
2.2 Bases teórico conceptuales de la investigación	
2.2.1 Teorías científicas que sustentan la investigación	14
2.2.2 Bases teórico-conceptuales sobre la socialización.....	22
2.2.3 Bases teórico-conceptuales sobre el juego dramático	37
2.3 Hipótesis de investigación	44
III. Metodología	
3.1 Diseño de investigación	46
3.2 Población y muestra	47
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	48
3.4 Definición y Operacionalización de variables e indicadores	49
3.5 Plan de análisis.....	51
3.6 Matriz de consistencia.....	52
3.7 Principios éticos	53

IV. Resultados	
4.1 Descripción de Resultados	54
4.2 Contratación de hipótesis.....	62
4.2 Análisis de resultados.....	67
V. Conclusiones	71
Referencias bibliográficas	73
Anexos	
Anexo 1: Lista de cotejo	81
Anexo 2: Propuesta experimental	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	: Nivel de socialización de los niños por dimensiones, antes de la aplicación de la estrategia del juego dramático	55
Tabla 2	: Nivel de socialización de los niños por dimensiones, después de la aplicación de la estrategia del juego dramático	57
Tabla 3	: Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y post test, por dimensiones	59
Tabla 4	: Efectos del juego dramático en el nivel de socialización de los niños/as	61
Tabla 5	: Resumen de estadísticos descriptivos del pre test	63
Tabla 6	: Resumen de estadísticos descriptivos del post test	64
Tabla 7	: Diferencias del pretest y el posttest en las dimensiones de la socialización de los niños.	65
Tabla 8	: Comparación del nivel de logro en la socialización de los niños en la pretest y posttest.	66

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1:	Nivel de socialización de los niños en el pre test, según dimensiones.	56
Gráfico 2:	Nivel de socialización de los niños en el post test, según dimensiones.	58
Gráfico 3:	Comparación del nivel de socialización en los niños según dimensiones, en el pretest y el postest.	60
Gráfico 4:	Nivel de socialización de los niños en el pretest y el postest.	62

I. INTRODUCCIÓN

La socialización es parte de la formación y desarrollo de la personalidad del niño, la misma que se inicia desde el nacimiento, pero que empieza realmente a desarrollarse con su ingreso a la escolaridad, pues allí encontrará a otros niños y, por tanto, requiere adaptarse, integrarse, aprender a convivir y a comunicarse con ellos. Es durante la educación inicial que va aprendiendo a aceptar socialmente a los demás y es el momento en que comienza a acatar reglas y normas que lo ayudarán a vivir y convivir en sociedad.

La teoría señala que alrededor de los tres años es la edad en la que están dadas las condiciones físicas y psicológicas para que el niño comience a socializarse y justo coincide con su ingreso a la escuela. Y es aquí donde en muchas ocasiones se empiezan a manifestar un sinnúmero de problemas en los niños, porque para muchos de estos niños resulta chocante y hasta traumatizante la integración a un nuevo ambiente social. El ingreso a la escuela representa un cambio drástico en su entorno, hay un nuevo grupo social con el cual se interactúa y entabla relaciones sociales. Es común observar que los niños, en muchos de los casos, presentan limitaciones para adaptarse al nuevo ambiente, para integrarse con los nuevos niños, para establecer comunicación con la docente y sus pares; por lo general, algunos niños se muestran inseguros, con una débil autoestima y con poca autonomía. Y esta situación se da, porque a veces en la familia no se han creado las condiciones para que el niño aprenda a socializarse y el desapego constituye un problema, porque para ellos es la madre o el padre los únicos seres con quienes se socializa y no les interesa tener contacto con otras personas.

A lo anterior, hay que sumar la indiferencia de los docentes desde la institución educativa, porque prestan más interés a las actividades académicas de las áreas curriculares y asignan menos espacio a las actividades de desarrollo social, o en otros casos, no se utilizan las estrategias didácticas apropiadas que permitan crear condiciones para que los niños se vayan adaptando, integrando a un nuevo grupo y para que aprendan a convivir dentro de él.

Los niños en sus primeros años de vida se encuentran muy unidos a sus padres. Sin embargo, llega el momento en que los estos niños deben estar con otros niños, es decir, empiezan a integrarse, adaptarse, comunicarse con sus pares, aprendiendo de esta manera a ser personas sociables, autónomas, asertivas. Es la convivencia de la escuela donde el niño va aprendiendo a construir las bases para su desarrollo social, afectivo y emocional a través de las experiencias de jugar con los otros niños, compartir con los demás y expresar sus emociones. Sin embargo, esta realidad se ve limitada porque en la educación inicial no se crean condiciones para que los niños aprendan a integrarse y adaptarse, notándose que presentan ciertas limitaciones en su socialización, lo que se expresa en su individualismo, el temor a jugar con los demás niños, su poca cooperación y comunicación o su débil tolerancia.

Y la situación anterior conlleva a identificar una problemática en el desarrollo social de los niños, porque al llegar a la institución educativa, lo que la docente hace es hacerlos sentar, a veces en pequeños grupos y luego va orientando actividades académicas que ponen énfasis en la lecto-escritura o la iniciación matemática, pero no en el desarrollo socio-afectivo que les ayude a integrarse, adaptarse, relacionarse, comunicarse, prepararse para tomar decisiones, resolver dificultades.

Es dentro de esta realidad que se observa que porcentajes considerables de los niños y niñas son poco sociables con su docente y sus demás compañeros, demuestran dificultad para integrarse con sus pares y adultos, manifiestan temor al expresar sus emociones, sentimientos, deseos, agrados, desagradados y sus experiencias del día a día. La situación anterior se produce por varias razones: a nivel de la familia influye la situación conyugal de los padres, los conflictos que existen entre ellos, así como el proteccionismo de los padres, haciéndolos poco sociables y poco autónomos porque a veces no les permiten jugar con otros niños y los van criando como seres casi aislados de otros niños, a esto hay que sumar que hoy son menos los padres que juegan con sus hijos o que promueven que comparta con otros, pues prefieren regalarles el equipo móvil (Tablet, laptop, Ipod). A nivel de la institución educativa, los docentes le dan poco valor a la formación social, no crean las suficientes condiciones didácticas para que aprendan a socializarse o convivir con los demás o sigue en la orientación de hacerlos individualistas cuando les propone actividades que deben resolver solos (pintar, enbolillar, observar, cortar, etc.) y le dan poco tiempo a las actividades de socialización como trabajar juntos, jugar con los otros niños o participar de actividades cooperativas que les ayude a integrarse, adaptarse, tolerarse y donde vaya encontrando la oportunidad para comunicarse y trabajar con los demás.

Son diversos los estudios que han señalado que los niños tienen problemas de socialización: Save The Children (2011) ha destacado que los niños presentan problemas de aislamiento, inseguridad, agresividad, reducción de competencias sociales; dificultades para integrarse en la escuela y para compartir con los otros

niños. Asimismo, Taipe (2013) encontró que los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de El Señor de la ciudad de Quito presentan dificultades en su proceso de socialización: poca sociabilidad, introversión y timidez, lo que dificulta su desarrollo social, emocional y cognitivo.

La problemática anterior también se percibe en la escolaridad de los niños y niñas de la Institución Educativa Particular Marvista de la ciudad de Paita (Piura), contexto donde se realizó la investigación. En esta realidad, la experiencia docente ha permitido identificar que los niños de educación inicial son poco afectivos (as), poco sociables y tienen temor a expresarse o a interactuar con los otros niños, en la mayoría de los casos, les cuesta adaptarse, integrarse y comunicarse con los demás.

Es dentro de este marco, que se plantea como intención determinar si la aplicación de la estrategia didáctica denominada: juego dramático contribuye con la socialización de los niños. Para ello, se eligió un grupo de niños de la edad de 5 años de la I.E.P. Marvista de la ciudad de Paita, a quienes se les observó a través de una lista de cotejo para determinar su nivel de socialización, ello permitió reconocer que los niños tienen un bajo nivel en las habilidades de socialización que se midieron.

De esta manera surgió la necesidad de realizar una investigación que permita responder a la pregunta siguiente: ¿Qué efectos tiene la aplicación del juego dramático en la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Marvista de la ciudad de Paita-Piura, 2015?

Esta investigación tuvo como principal objetivo: Determinar los efectos de la aplicación del juego dramático en la socialización de los niños y niñas de cinco años

de educación inicial de la Institución Educativa Particular Marvista de la ciudad de Paita-Piura, 2015. Para ello ha sido necesario, medir el nivel de socialización de los niños y niñas, antes de aplicar una propuesta didáctica centrada en el juego dramático; aplicar la propuesta didáctica centrada en el juego dramático para fortalecer la socialización en los niños y niñas; medir el nivel de socialización de los niños y niñas, después de aplicar una propuesta didáctica centrada en el juego dramático, para que finalmente se compare el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.

A partir de esta problemática se diseñaron actividades y experiencias didácticas centradas en el juego dramático, las mismas que se fueron aplicando a través de quince sesiones de aprendizaje, lo que conllevó a demostrar que la estrategia centrada en el juego dramático mejora el nivel de socialización de los niños.

La realización de la investigación se justifica en razones centradas en cuatro criterios básicos:

En primer lugar, es conveniente porque existe una problemática en el desarrollo de la socialización de los niños que inician su escolaridad, pues “uno de los problemas más frecuentes con los que se encuentra el docente es la socialización” (Cañete, 2010), observándose que son individualistas, introvertidos, tímidos, poco comunicativo, etc. situación que plantea la necesidad de medir el nivel de socialización en un grupo de niños para comprender las características de esta problemática y plantear alternativas didácticas que conlleve a fortalecer la socialización de los niños.

En segundo lugar, es relevante porque la socialización es un proceso fundamental en el desarrollo de los niños, dado que de éste dependerá de cómo se relacionen con los demás y cómo reaccionen ante las situaciones que se presentarán en sus vidas (Ministerio de Educación de El Salvador, s/f). Es en la educación inicial, donde se ponen las bases para que el desarrollo social de los niños, por lo que este estudio ayudará a enriquecer los conocimientos sobre este aspecto.

En tercer lugar, es novedosa porque está asumiendo una estrategia: el juego dramático que tiene una fortaleza extraordinaria en la formación de los niños, pues todo tipo de juegos fomentan el carácter de los pequeños, permite ejercitar su sociabilidad, porque favorece el desarrollo de las relaciones sociales (Fernández, 2011). El juego dramático es clave en la formación de los niños, porque ayuda a internalizar normas, actitudes y valores así como medios de hacer las cosas que luego le ayudarán a convivir en armonía cuando sea adulto. En este sentido, el estudio es importante porque el juego dramático le enseña a los niños a aceptar retos y a asumir responsabilidades, además propicia en los niños y niñas el desarrollo de habilidades o destrezas de imaginación, solución de problemas, razonamiento, diálogo, expresión de sentimientos, confianza en sí mismo, uso efectivo de su cuerpo, desarrollo de su curiosidad, etc. logrando de esta manera que los niños se desarrollen en las dimensiones: social, emocional, cognoscitivo, lingüístico, físico y hasta creativo. Asimismo, la puesta en práctica de la propuesta experimental tiene relevancia social, puesto que permitirá que los niños y niñas mejoren su socialización en los diferentes contextos donde se desarrolla.

En cuarto lugar, es útil porque la investigación tiene aportes teóricos, metodológicos y prácticos. En lo teórico, recoge, analiza y sistematiza información sobre el juego dramático y la socialización en niños de educación inicial, lo que será de utilidad para docentes, estudiantes que estudian educación inicial y otros investigadores; de esta manera se profundizará en esta línea de investigación. En lo metodológico, la investigación aporta instrumentos para medir la socialización de los niños de educación inicial, además de un conjunto de experiencias didácticas y orientaciones metodológicas centradas en el juego dramático. En lo práctico, la propuesta experimental centrada en juegos dramáticos ayudó a mejorar el nivel de socialización de los niños, lo que permitirá previa mejora, generalizar a otras realidades y grupos de niños de educación inicial. De acuerdo a lo anterior, los niños y niñas serán los principales beneficiarios de la investigación, porque les ayudó a ser más sociales tanto al interior de la institución educativa, como en su hogar y grupo social en el que se desenvuelve.

Respecto a la metodología de la investigación, se optó por la investigación cuantitativa experimental y el diseño pre experimental denominado: con pretest y posttest en un solo grupo. Es aplicada porque de acuerdo a su finalidad se buscó demostrar que la aplicación del juego dramático (variable independiente) tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños (variable dependiente). Es de diseño pre experimental porque la investigación se realizó con un solo grupo, el mismo que ya se encontraba conformado.

En los resultados de esta investigación, se encontró que el grupo de niños que participó de la investigación tenía un bajo nivel de socialización, situación que se

revirtió después de aplicar la propuesta experimental centrada en el juego dramático, pues al comparar las medias aritméticas se comprobó que existen diferencias significativas entre el nivel de socialización del pre test y del post test ($\text{sig} = 0,000 < 0,05$).

Se deja a disposición de estudiantes y docentes de educación inicial, los resultados de una investigación que a todas luces ayudará a mejorar la docencia con los niños, sobre todo en la formación de la personalidad de los niños, en el aspecto social.

La autora.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes de investigación

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Taipe (2013) realizó la tesis titulada: *“El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial”*, la misma que se presentó a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador.

Es un estudio que se realizó con el propósito de establecer la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 a 5 años. Es una investigación que se enmarca dentro del enfoque cuanti-cualitativo, lo que facilitó el proceso en la recolección de datos, ya que se desarrolló con una metodología mixta, dado que utilizó métodos cuantitativos para medir y comprobar estadísticamente las variables y métodos cualitativos para orientar la acción y mejora de la realidad. El diseño utilizado es de tipo cuasi experimental de una población de 25 estudiantes. El instrumento aplicado fue la lista de cotejo y la encuesta para recoger información de la investigación.

En las conclusiones, la investigadora demostró que existe influencia entre el juego infantil que utilizan las docentes en el proceso de socialización, por lo tanto se puede afirmar que a mayor nivel y calidad de juegos que se utilicen existe mayor nivel de socialización de los niños y niñas. Además que, el uso de juegos infantiles ayuda al

proceso de socialización de los niños y niñas, fortalece su desarrollo y estimula el desarrollo social, emocional y cognitivo.

García y Rubio (2011), titularon su tesis: *“El juego y las relaciones sociales en niños de preescolar”*, que presentaron a la facultad de psicología de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia (México).

Es un estudio que se realizó con el propósito de mejorar las habilidades sociales de niños de tercer año de preescolar mediante un taller de juego reglamentado. Es una investigación que se desarrolló desde el enfoque cualitativo y siguiendo el método fenomenológico. Participaron 21 niños de una escuela pública. Se inició de una intervención tipo taller, en el que se utilizaron como técnicas de recolección de datos: la observación participante, entrevistas a los padres de familia y a la maestra, antes y después del taller.

En las conclusiones, las investigadoras afirman que los niños se volvieron más atentos a la hora de escuchar, muestran claros sentimientos de solidaridad y empatía hacia otras personas, además de que respetan de forma más consciente las reglas establecidas por la maestra, entendiéndolas como una forma que mejora la convivencia. De igual manera reconocen la importancia que tiene la comunicación dentro de la negociación evitando situaciones de enojo o violencia para obtener lo que se desea. Las habilidades sociales que mejoraron los niños serán de gran utilidad para cada uno de ellos, no sólo al interactuar con los demás sino que le permitirán resolver conflictos que aparecen en la edad infantil, como son las disputas por los juegos y los juguetes que el niño ocupa para recrearse. Estas habilidades a su vez les

permitirán desarrollar ciertas competencias sociales con las cuales será posible mantener relaciones sociales fuertes y llenas de simpatía.

Pérez (2004) ejecutó una tesis titulada: *“El juego dramático como acción socializadora en niños de 4 años del jardín infantil geniecitos de la ciudad de Manizales”*, que presentó a la Facultad de Educación de la Universidad de Manizales, Colombia.

Es un estudio que se realizó con el propósito de diseñar e implementar una propuesta didáctica para contribuir al proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años. Es una investigación que corresponde al tipo de estudio descriptivo de tipo simple, porque caracteriza al grupo de estudio en su dimensión social. El grupo de Jardín está conformado por 21 niños de 4 años, de los cuales 12 son niñas y 9 son niños. Es heterogéneo en sus características generales, ya que, algunos son un poco agresivos, a otros se les dificulta un poco el acatar ordenes, hay unos niños que son tímidos, sin que estos sean rasgos predominantes en el grupo, mientras que el resto del grupo se muestra activo, espontáneo, a los cuales les agrada participar en las actividades propuestas. El instrumento aplicado fue la escala de valoración para evaluar las habilidades sociales y de esta manera recoger información de los avances de la investigación.

En las conclusiones, la investigadora afirma que el proceso de desarrollo social de los niños de 4 años del Jardín Infantil Geniecitos depende no solo de las diferentes situaciones que se presenten en los espacios de su entorno, sino que también en gran medida de los espacios lúdicos en donde se divierten, crean y recrean su mundo interior, expresando sus sentimientos, pensamientos, emociones e ideas. Asimismo, se demostró que la implementación del juego dramático ayuda en gran medida al

proceso de socialización de los niños, dado el hecho de representar personajes y situaciones ficticias, como la creación de un robot, el viajar al espacio y conocer nuevas fronteras, les permite ir exteriorizando su propio mundo, esto se evidencia a la hora de recrear su mundo familiar, escolar.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Azula y Gálvez (2007) desarrollaron una tesis titulada: *Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande – Chugur – Hualgayoc* 2006, presentada a la Escuela de Post Grado, de la Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú.

Es un estudio que se realizó con el propósito de Mejorar el proceso de socialización mediante la aplicación de un programa de juegos basados en dinámicas de animación y agrupación en los niños y niñas del primer grado. Es una investigación que por la naturaleza del estudio corresponde al tipo explicativo, en tanto busca explicar la influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación. Se utilizó el enfoque mixto cualitativo y cuantitativo de la investigación en tanto que fue necesario recoger datos numéricos que nos permita describir el problema y así como también fue importante interpretar estos datos desde el aspecto cualitativo. El diseño utilizado es de tipo cuasi experimental con grupo único. Los instrumentos aplicados para el recojo de información fueron la ficha de observación, el cuestionario de pre test y post test y la ficha de análisis documental.

En las conclusiones, los investigadores afirman que, los niños de primer grado presentaban un bajo nivel de socialización demostrando timidez, poco comunicativos, rehuendo al trabajo en grupo, dificultando el desempeño docente y en consecuencia el proceso enseñanza – aprendizaje. Sin embargo, las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultaron ser un programa valioso, eficiente; en tanto permitió mejorar el bajo nivel de socialización de los niños y niñas. Asimismo, indican que los juego a través de las dinámicas tiene resultados satisfactorios porque permiten lograr la socialización en los niños y niñas y de esta manera aumentaron su autoestima, así como proponer y solucionar problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

Mayanga (2011) realizó la tesis titulada: *“Aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos para mejorar las relaciones Interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la Institución educativa N° 81584 “Everardo Zapata Santillana”, de la ciudad de Trujillo”*, la misma que se presentó a la Escuela de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo.

Es un estudio que se realizó con el propósito de determinar en qué medida la aplicación de un Programa de juegos dramáticos mejora las relaciones interpersonales de los alumnos del sexto grado. Es una investigación enfocada en el paradigma cuantitativo ya que usa la redacción de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de compartimiento y probar teorías. El diseño utilizado es de tipo cuasi experimental. Se trabajó con dos grupos: control y experimental; el diseño consistió en evaluar a

los grupos ambas variables, luego a uno de ellos se le aplicó la propuesta pedagógica y el otro siguió con sus tareas rutinarias. Este diseño permitió que se pueda manipular las variables y ver su efecto de una sobre la otra. Los instrumentos aplicados para el recojo de información fueron el cuestionario de pre test y post test, la guía de observación y el análisis documental.

En las conclusiones, la investigadora afirma que la aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos mejoró significativamente en las Relaciones Interpersonales de los estudiantes, en relación a las dimensiones de respeto, empatía, asertividad y cooperación.

2.2 Bases Teórico Conceptuales

2.2.1 Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson

La teoría del desarrollo psicosocial fue desarrollada por Erik Erikson, al preocuparse por reinterpretar las fases psicosexuales propuestas por Freud. Erikson propone ocho estadios psicosociales: a) confianza vs desconfianza, b) autonomía vs vergüenza y duda, c) iniciativa vs culpa, d) laboriosidad vs inferioridad, e) exploración de la identidad vs difusión de identidad, e) intimidad frente al aislamiento, f) generatividad frente al estancamiento, g) integridad del yo frente a la desesperación (Regader, s/f).

De estos estadios, el que corresponde a la educación inicial es el denominado: Iniciativa vs culpa, el mismo que comprende desde los tres hasta los cinco años. Se lee en Regader (s//f) que en este período “el niño empieza a desarrollarse muy rápido, tanto física como intelectualmente. Crece su interés por relacionarse con

otros niños, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades”. Se entiende que aquí el niño empieza a desarrollar su socialización.

El niño desarrolla una vigorosa actividad, es más enérgico y comunicativo, va aprendiendo a ser más autónomo. En consecuencia, es más activo, va descubriendo lo que es capaz de hacer, porque empieza a adquirir determinadas habilidades. Y así va comprendiendo los posibles roles sociales. Asimismo, puede establecer contacto con otros niños de su edad y se integra a grupos de juego

Y una de las características de este período es el juego, puesto que en la vida del niño “la actividad básica es el juego y su virtud es el propósito originado en la fantasía creada en él por el niño, que son las raíces del drama, la danza y los ritos de la vida adulta” (Frager, 2001; citado por Robles, 2008). Si a esta edad los niños no juegan a crear fantasías, la consecuencia será la inhibición.

2.2.2 Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (1981) explicó que el desarrollo humano se produce mediante los procesos de intercambio y transmisión del conocimiento en un medio comunicativo y social. La transmisión de los conocimientos de la cultura se realiza a través del lenguaje, este es el principal vehículo de esos procesos y es lo que influye decididamente en el desarrollo de la mente. Para este autor, el habla es, fundamentalmente, un producto social.

El ser humano se desarrolla y transforma la naturaleza, creando nuevas condiciones para la existencia a través del trabajo efectuado, mediante la utilización de herramientas.

Para Vygotsky la herramienta es el producto de la cultura que lleva en si los rasgos característicos de la cultura humana. No es solo un objeto que posee determinadas propiedades, sino que es al mismo tiempo un objeto social al que se han incorporado y fijado unas operaciones de trabajo elaboradas históricamente.

Vygotsky (citado por Carrera y Mazzarella, 2001) plantea la utilización de dos tipos de instrumentos de mediación en función de la actividad, las más simples son las herramientas, que actúan sobre el estímulo, modificando la acción a la que da lugar. No solo responde al entorno, sino que lo modifica materialmente. Un segundo tipo de instrumentos mediadores de diferente naturaleza, son los signos o símbolos. El signo actúa como un instrumento de actividad psicológica al igual que una herramienta lo hace en el trabajo. El sistema de signos usado más frecuentemente es el lenguaje hablado.

A diferencia de las herramientas, los signos no modifican materialmente el estímulo, sino que modifican a la persona que los utiliza y posibilita la interacción de las personas con el entorno.

Vygotsky (1981), plantea que desarrolló una teoría sociocultural de la adquisición de funciones cognitivas. Según él, las funciones mentales superiores, como el pensamiento, la atención voluntaria, la memoria lógica, el razonamiento, la resolución de problemas y la conciencia humana, tienen su origen en la mediación social. Ellas existen primero, en el plano interpsicológico entre las personas en una interacción social, como características de un grupo social, y enseguida, en el plano intrapsicológico, como características del individuo que las interioriza.

En síntesis, interioriza las funciones mentales o las características del funcionamiento cognitivo mediatizado en la interacción social. Esta interiorización modela la estructura y el funcionamiento cognitivo individual. Así, lo que primero existe como característica del grupo social, se convierte luego, en característica individual. El funcionamiento cognitivo individual refleja el de su grupo social.

Vygotsky (1979) en su teoría sociocultural, enfatiza la participación activa de los niños con su ambiente, considerando el crecimiento cognoscitivo como un proceso colaborativo. Vigotsky afirmaba que los niños aprenden a través de la interacción social. Adquieren habilidades cognoscitivas como parte de su inducción a una forma de vida. Las actividades compartidas ayudan a los niños a interiorizar las formas de pensamiento y conducta de su sociedad y a apropiarse de ellas.

De acuerdo con Vygotsky, los adultos o los compañeros más avanzados deben ayudar a dirigir y organizar el aprendizaje de un niño antes de que éste pueda dominarlo e interiorizarlo. Esta orientación es más efectiva para ayudar a los niños a cruzar la zona de desarrollo próximo (ZDP), la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que aún no pueden lograr por sí mismos. Los niños en la ZDP para una tarea particular casi pueden realizarla por sí mismos, pero no del todo. Sin embargo, con el tipo correcto de orientación pueden realizarla con éxito. En el curso de la colaboración, la responsabilidad y supervisión del aprendizaje paulatinamente cambia al niño.

Esta teoría sociocultural de Vygotsky contribuye a la presente investigación, dado que es el fundamento para afirmar que el desarrollo de todo ser humano (más aún de los niños) y su aprendizaje, está en su interacción social. Los niños deben interactuar

con su entorno y con sus pares, de esta manera interioriza, hace suyo lo que observa, y aprende. Claro está que si hay alguien mayor o un adulto que lo oriente, su aprendizaje será exitoso. En este caso es la profesora que a través de estrategias (como los juegos) orienta a sus niños estudiantes con la única finalidad de que estos sean más sociables, a la vez que aprenden de una manera didáctica, dinámica y divertida.

2.2.3 Bandura y su teoría social cognitiva

La teoría de Albert Bandura ha sido identificada en un primer momento como Teoría del Aprendizaje Social. Sin embargo ya en el año 1985 el autor la redefiniría como Teoría Social Cognitiva, por entender que su teoría se ha preocupado siempre por la comprensión de fenómenos psicológicos, tales como la motivación y la autorregulación, que van mucho más allá del aprendizaje (Garrido, 1987).

En la Teoría Social Cognitiva el aprendizaje será concebido principalmente como una adquisición de conocimiento a través del procesamiento cognitivo de la información. Por todo esto, sumado el interés del autor por diferenciar su postura de otras teorías del aprendizaje con enfoques diferentes, la teoría pasó a denominarse Social Cognitiva, en donde la parte social será patente en su reconocimiento del origen social de los pensamientos y acciones humanas y la dimensión cognitiva en el reconocimiento de la contribución de los procesos de pensamiento a la motivación, la emoción y la conducta humana (Bandura, 1989; citado por Pascual, 2009).

Esta teoría se refiere a la conducta que adquiere la persona desde su niñez es por medio de la observación e imitación, esto influido mediante la interacción social. Es

decir cuando un niño vive bajo un entorno de violencia al observar este tipo de acto los imita, o por el contrario digamos que el niño viva bajo un entorno espiritual, su conducta se ve reflejada con una actitud más tranquila.

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura afirma que una persona es capaz de aprender observando a un modelo, imitando o recibiendo instrucciones.

Con esta teoría de aprendizaje social, Bandura defiende que la conducta humana es en su mayoría aprendida, no innata y que **gran parte del aprendizaje es asociativo y no simbólico.**

La teoría del aprendizaje social está basado en un modelo de aprendizaje denominado **reciprocidad triádica del funcionamiento humano**, el cual sostiene que el aprendizaje se produce por la determinación de tres elementos: factores personales, ambiente y conducta. Estos tres elementos interactúan constantemente lo que facilita el aprendizaje. (Bandura, 1987).

En este enfoque los factores personales y ambientales se determinan entre sí: “El individuo crea, modifica y destruye el entorno, y los cambios que introduce en el mismo afectan, a su vez, a su conducta y a la naturaleza de su vida futura” (Bandura, 1987).

En este enfoque la conducta asume un papel excepcional en la forma en la que el individuo afecta a las situaciones las cuales a su vez determinarán sus pensamientos, emociones y conducta:

En este determinismo recíproco triádico, el término recíproco hace referencia a la acción mutua desarrollada entre los factores causales. El término determinismo se usa

aquí para indicar la producción de efectos por parte de ciertos factores, no en el sentido doctrinal de que los actos están determinados completamente por una secuencia previa de causas que actúan de forma independiente del individuo (Bandura, 1987).

Bandura afirma que por medio de modelos reales o simbólicos, las personas tendemos a modificar nuestras conductas como resultado de observar, escuchar o leer sobre la conducta de dicho modelo. Cabe destacar que, este modelo a imitar es valorado positivamente por la persona.

Si las conductas que se han obtenido nos dan **recompensas positivas**, es más probable que sean repetidas, siendo totalmente al contrario en el caso de que las consecuencias sean negativas.

En dicha teoría del aprendizaje social, Bandura (1989) -citado por Pascual (2009)- estableció **cuatro pasos**:

- **Atención:** Si vas a aprender algo, necesitas prestar atención. Si estamos nerviosos o distraídos, el aprendizaje no será tan efectivo.
- **Retención:** Debemos ser capaces de retener aquellos a lo que hemos prestado atención. Normalmente lo guardamos a través de imágenes mentales o descripciones verbales.
- **Reproducción:** En este punto es donde reproducimos el comportamiento.
- **Motivación:** Realmente la acción de repetir no se llevará a cabo a menos que estemos motivados para imitarlo.

Como Se puede observar, Bandura a través de su teoría del aprendizaje social afirma que **una persona es capaz de aprender a través de la observación y de la imitación**, aunque que posteriormente las realice o no dependerá de sus características personales y de la motivación que tenga.

Bandura afirma que los seres humanos aprenden a través de la observación, la imitación y el ejemplo de los demás. Su teoría tiende un puente entre las teorías conductuales y cognitivas del aprendizaje, centrándose en la importancia de la atención del estudiante, la memoria y la motivación.

Aprendizaje social, es el aprendizaje basado en una situación social en la que, al menos, participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada, y el sujeto, que realiza la observación de dicha conducta y cuya observación determina el aprendizaje (Olaz, 2001).

Bandura acepta que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental, rechazando así que nuestros aprendizajes se realicen, según el modelo conductista. Pone de relieve cómo, entre la observación y la imitación, intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no.

La observación e imitación en los niños pequeños toman como modelo a los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de televisión (Pascual, 2009).

La expresión “factores cognitivos” se refiere a la capacidad de reflexión y simbolización así como a la prevención de consecuencias basadas en procesos de comparación, generalización y auto evaluación.

En definitiva el comportamiento depende del ambiente así como de los factores personales (motivación, atención, retención y producción motora).

La teoría social cognitiva de Bandura es un gran aporte a esta investigación, porque los niños cuanto más interactúan socialmente, mejor aprenden. Los niños por naturaleza son muy observadores y grandes imitadores. Su formación va a depender mucho del entorno en que se desarrolle, de los modelos que tenga y de las conductas que observe a su alrededor, que pueden ser de sus compañeros de escuela y profesora, o de sus familiares en casa. Desde la escuela estará la profesora de los niños (que son objeto de estudio en esta investigación) para orientarlos y guiarlos, mostrando los modelos que serán ejemplo a seguir, a través del juego dramático; aprovechando que a todo niño le gusta jugar, más aún si tiene que representar algún personaje.

2.2.4 La socialización

La socialización “es un proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos y se adapta así al entorno social en el que vive” (Rocher, 1993).

La socialización es el proceso que explica los diversos modos de acceso, integración y permanencia de un sujeto en un grupo social, tanto en el sentido de captar lo característico de su grupo y de quienes lo componen, como el dominio de las normas, las formas de expresión, los modos de comunicación y el control de los vínculos afectivos (Yubero, 2004)

La socialización se inicia en el momento del nacimiento y perdura durante toda la vida. Es un proceso en el cual las personas en la interacción con otras personas aprenden e interiorizan los valores, las actitudes, las expectativas y los comportamientos característicos de la sociedad en la que han nacido y que le permiten desenvolverse en ella (Giddens, 2001). La socialización es el proceso a través del cual el niño interactúa con otros niños de su entorno, a través del cual aprende normas, valores y actitudes propias del contexto en el que se desarrolla

La socialización va muy ligada a establecer buenas y sanas relaciones interpersonales; así que la timidez en muchos casos podría deberse a problemas de socialización o de interacción ausente o escasa en los niños y niñas. Es fundamental que el padre – madre de familia, ayude a formar la personalidad de su hijo (a), para encaminarlos hacia el éxito. En gran parte los padres de familia, tienen en sus manos el poder de criar hijos exitosos, es tiempo ya de empezar a trabajar en la construcción de una personalidad definida en los niños y niñas (Calderón, 2009).

Los niños que cuentan con un amigo en el colegio pueden estar dispuestos a utilizarlo como apoyo emocional o instrumental. Además el hecho de tener un apoyo en la escuela ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y les capacita para poder afrontar situaciones adversas que se puedan encontrar. Es importante que los niños se sientan seguros para poder explorar sus alrededores y adaptarse a la vida fuera de sus casas y del regazo de sus padres. Los niños que son excesivamente dependientes podrían sentirse indecisos para explorar su ambiente escolar.

Así se puede decir, que es vital para el desarrollo de los niños poder socializarse con iguales en la escuela y adquirir las habilidades sociales necesarias.

2.2.4.1 Características de la socialización

La socialización, de acuerdo con Suriá (2010), presenta las siguientes características:

- a) La socialización es una capacidad para relacionarse, porque no se realiza en solitario, sino en el contacto y convivencia con las otras personas.
- b) La socialización es una vía de adaptación a las instituciones, porque no es idéntica en todos los grupos, se va configurando de acuerdo a las exigencias sociales.
- c) La socialización favorece la inserción social, porque ayuda al individuo a que se integre al grupo y lo convierte en miembro de ese colectivo.
- d) La socialización ayuda en la convivencia con los demás, porque promueve que el individuo satisfaga necesidades de afecto, de protección, de ayuda.
- e) La socialización permite interiorizar normas, costumbres, valores y pautas, porque le orienta al individuo para que actúe humanamente.
- f) La socialización es aprendizaje, porque a través de ella se consigue la relación con los demás y de esa manera va aprendiendo las habilidades sociales.

2.2.4.2 Tipos de socialización

Según Berger y Luckmann (1995), existen dos tipos de socialización, que a continuación se explican.

a) La socialización primaria

La socialización primaria o enculturación es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad (Berger y Luckmann, 1995). El responsable de esta socialización es la familia, el entorno más afectivo y primario del individuo (Yubero, 2004).

Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico- evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significante lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

b) La socialización secundaria

La socialización secundaria o aculturación es cualquier proceso posterior que introduce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. (Berger y Luckmann, 1995). Se realiza dentro de los grupos secundarios: amigos, instituciones no escolares, medios de comunicación, asociaciones, grupos de ocio, etc. (Yubero, 2004).

La socialización secundaria se inicia en la etapa posterior de la niñez, cuando los niños comienzan a interactuar más frecuentemente con entornos distintos a los de la familia, con personas distintas a sus padres o cuidadores habituales. La interacción

con otros niños y con los maestros en el colegio da lugar a un nuevo modo de comunicación. Se empieza a aprender un amplio espectro de habilidades sociales y un conocimiento más detallado de los roles fuera de la familia.

2.2.4.3 Desarrollo social del niño en edad preescolar

Aprender a interactuar con otros es parte importante en el desarrollo integral del niño, las principales relaciones que establece son con sus padres y hermanos (si es que los tiene) ya que son las primeras personas con las que está en constante interacción, el círculo social del niño se amplía cuando ingresa a la escuela. Allí conoce nuevas personas que al igual que su familia modificarán y regularán su conducta.

Los adultos son las personas encargadas de proporcionar al infante de experiencias que faciliten el desarrollo cognoscitivo, afectivo y social, al pasar por periodos en los que se va familiarizando con personas, situaciones y objetos que le permitan comprender y explorar las variedades que hay en el mundo para establecer relaciones interactivas con los adultos y con sus iguales (Mussen, Conger & Kagan, 2004).

Aunque la personalidad de los padres influye en el desarrollo social de los niños, podemos ver que de igual manera si hay hermanos también tienen importancia en dicho desarrollo. En las interrelaciones entre hermanos se aprenden patrones de lealtad, ayuda, protección, conflicto, dominio y competencia que pueden generalizarse a otras relaciones sociales (Mussen, Conger & Kagan, 2004).

El desarrollo integral de los individuos desde su nacimiento hasta su muerte ha sido un tema por el que algunos teóricos como Erik Erikson y Vigotsky se han preocupado, en especial centrando su atención en el desarrollo social considerando éste como un factor importante para un buen desenvolvimiento del niño en su vida futura.

El individuo durante el desarrollo de su personalidad va a estar regulado por la sociedad en que se desenvuelve, sin embargo va a tener la capacidad de crear su modo de vida y sus creencias a partir de la forma en que él se adapte a su ambiente a través de los procesos del yo, entre los que se encuentran el juego, el pensamiento y los actos.

La cultura en la que crece el niño establece los métodos y los contenidos de socialización, aunque cada cultura sea diferente hay algunos aspectos que son globales dentro de la socialización, como es el establecimiento de reglas y la satisfacción de necesidades básicas de sus miembros.

Por tanto, como dice Maier (2000), “la calidad de las relaciones interpersonales determina el núcleo básico de la estructura del hombre”, a partir de esto, Erikson se interesó por la idea de que la actividad lúdica en el desarrollo social del niño es de suma importancia, ya que ésta se vincula con la experiencia de vida que él tiene en relación con el exterior.

Si bien son muchos los espacios en los que se continúa con el proceso de socialización iniciado en el hogar, las aulas de Educación Inicial se convierten en espacios nuevos y cuidadosamente preparados para promover el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas (Poblete, 2014).

Luego, agrega que en las aulas de Educación Inicial, niños y niñas empiezan a socializar con otros, dejan de tener a un adulto (o varios adultos) para su exclusividad, para tener a nuevos adultos (maestras) que van a compartir entre varios, y uno de los aspectos que empiezan a desarrollar es la tolerancia para compartir los juguetes, a los adultos y para esperar turnos, por ejemplo.

En este sentido, las instituciones educativas ejercen su función socializadora a través de las relaciones con el grupo de iguales y adultos no pertenecientes al núcleo familiar y de la adaptación a otras normas de comportamiento social. El gran complemento de la socialización es la escuela, comenzando a los seis años el estadio de socialización activa.

2.2.4.4 Dimensiones de la socialización

En la literatura sobre la socialización, se explica que está se va configurando a partir de determinadas dimensiones como: integración, adaptación, aceptación, comunicación, entre otros (Linguido & Zorraindo, 1981; Londoño & González, 2013).

a) Integración social

La integración social es una forma de “pertenecer a una sociedad en la cual se comparten normas, valores, bienes y servicios de la misma” (Suriá, 2010). La integración social implica que alguien se incluya en el grupo y que sea aceptado. Integrar socialmente a alguien quiere decir aceptarlo en la sociedad como una persona activa, productiva y capaz de expresar sus propias ideas y conocimientos. La

integración social debe realizarse desde los niños primeramente en la escuela y otros ámbitos, y debe promoverse también en la adolescencia y adultez.

La integración como hecho social, implica la interacción del individuo en su entorno, la permanencia a un grupo social con espíritu de solidaridad y respeto, e interviniendo en su propia realidad con posibilidades de transformarla para su beneficio y el de la colectividad. Estar integrado socialmente significa, satisfacer las aspiraciones y necesidades, tanto personales como sociales, asumiendo la responsabilidad y las obligaciones que como miembro de una sociedad le corresponde.

La integración del niño, resulta fundamental para su correcta adaptación. Por ejemplo, a través de juegos, los niños irán conociendo el nombre de sus compañeros e irá aprendiendo hacer nuevos amigos. De esta manera, el niño va aprendiendo a vivir socialmente con sus compañeros, porque tiene la oportunidad de asociarse con otros niños (Linguado & Zorraindo, 1981).

b) Adaptación

Betts & Rottemberg (2007), citados por Londoño & González (2013), definen la adaptación escolar como el grado en el cual el niño se interesa, se compromete, se siente cómodo y satisfecho en el contexto escolar

Para Yaque (2001), la adaptación surge en la interacción entre el niño y su medio, lo que provoca una acomodación de sus condiciones internas a la realidad circundante, implicando una asimilación de esta, que permite su desarrollo, por la vía de la aplicación creativa de las reglas sociales interiorizadas.

En la literatura, se hace referencia a dos tipos de adaptación: la escolar y la social. La primera se refiere a la habilidad de manejar y aceptar las exigencias académicas, participar en las actividades escolares y convertirse en alumno independiente; la segunda, se refiere a la habilidad para construir relaciones positivas y significativas con los docentes y compañeros de clase (Bart, Hajami & Bar-Haim, 2007; citado por Londoño & González, 2013).

En la edad preescolar, el niño se separa de la madre y empieza a formar parte de un grupo en el Jardín de Infantes sin sufrir demasiado. En este sentido, la adaptación supone que el niño aprende a ir movilizándose de manera independiente, a utilizar su lenguaje, controlar sus esfínteres, capacidad de ir al baño y comer sin ayuda, incorporándose a un ambiente nuevo, va aceptando a la maestra, aprende a jugar con los demás y va logrando ejercer un cierto control sobre sus impulsos y deseos (Linguído & Zorraíndo, 1981).

Adaptación es la sintonía del niño con el contexto institucional, la acomodación de su mundo interior a las demandas del personal docente y el grupo de coetáneos, a la vez que interviene activamente en la vida de los otros y en el contexto referido (Yaque, 2001).

En la población pre escolar, hay aproximadamente hay entre el 20% y 30% de niños que experimentan problemas de adaptación en el salón de clase y se encuentran en riesgo de presentar dificultades interpersonales y emocionales en sus futuras interacciones (Ladd, 1990; citado por Londoño & González, 2013).

c) Aceptación

Becerra (2013), citado por Martínez, Piqueras, Rivera, Espada, & Orgilés (2014), sostiene que la necesidad de aceptación social es la función de agradar y pertenecer a un grupo social, que es una de las necesidades básicas del ser humano. Lo contrario a la aceptación es el rechazo social.

En los niños de preescolar, la aceptación implica la disposición para establecer relaciones satisfactorias con sus iguales dentro de un grupo, sobre todo al momento de la escolarización. “La aceptación está unida a la adaptación social y requiere una reciprocidad” (Gutiérrez, 2010).

El estudio de García-Bacete et al. (2008), citado por Martínez, Piqueras, Rivera, Espada & Orgilés (2014), se explica que 1 de cada 10 alumnos son rechazados por sus compañeros, otros estudios han sostenido que el 14% de alumnos del primer curso de educación primaria son rechazados, convirtiéndose aproximadamente la mitad de ellos en niños rechazados crónicos (Marande, 2011).

d) Comunicación

El ser humano es un ser social. La comunicación es un proceso innato en el hombre, una necesidad básica, para la que venimos determinados biológicamente.

El niño desde que nace se está comunicando a través de diferentes códigos. La comunicación es un acto de relación humana en el que dos o más participantes intercambian un mensaje mediante un lenguaje o forma de expresión. Este proceso es interactivo y social.

El sistema de comunicación específicamente humano es el lenguaje. La lengua materna es un sistema de signos adquiridos con propósitos de comunicación, a través del cual los individuos de una comunidad se interrelacionan; es adquirida por el niño en contacto con la generación que le precede en un contexto sociocultural particular.

La comunicación es el acto por el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una información. La comunicación eficaz entre dos personas se produce cuando el receptor interpreta el mensaje en el sentido que pretende el emisor.

2.2.5 Vigotsky y su teoría constructivista del juego

Según Tripero (2011), Vygotsky otorga al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "*Zona de Desarrollo Próximo*"

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Primera fase (2 a 3 años), en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo: En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Segunda fase (3 a 6 años), a la que llama fase del "juego socio-dramático". Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" representándolo a través de la imitación.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas,

nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser los maestros, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece, el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, llegaría a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

La teoría constructivista del juego de Vigotsky es fundamental en esta investigación porque es a través del juego que el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural; además que jugando, los niños amplían su capacidad para comprender su entorno. Especialmente cuando habla del desarrollo evolutivo del juego en los niños, al referirse a la segunda fase que es la del juego socio dramático ya que a través de este, ellos construyen un mundo por medio de la imitación, logrando socializar y desarrollar aprendizajes propios de su edad.

2.2.6 Teoría del aprendizaje cooperativo de Johnson y Johnson

Johnson y Johnson dos hermanos que tal vez son quienes mayores aportes han realizado sobre el aprendizaje cooperativo en los últimos años, han hecho grandes contribuciones a la teoría de la Interdependencia Social que hoy se constituye en uno de los fundamentos de la teoría del aprendizaje cooperativo (Arteaga y Fernández, 2009).

Para Johnson y Johnson (1999), el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.

Según Johnson y Johnson (1999), el aprendizaje cooperativo comprende tres tipos de grupos de aprendizaje.

a) Los grupos formales que funcionan durante un período que va de una hora a varias semanas de clase. En estos grupos los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes, asegurándose de que ellos mismos y sus compañeros completen la tarea de aprendizaje asignada.

b) Los grupos informales de aprendizaje cooperativo operan durante unos pocos minutos hasta una hora de clase. El docente puede utilizarlos durante una actividad de enseñanza directa para centrar la atención de los alumnos, para asegurarse de que los alumnos procesen cognitivamente el material que se les está enseñando y para dar cierre a una clase.

c) Los grupos de base cooperativos tienen un funcionamiento de largo plazo (por lo menos casi un año) y son grupos de aprendizaje heterogéneos, con miembros permanentes, cuyo principal objetivo es posibilitar que sus integrantes se brinden unos a otros el apoyo, la ayuda, el aliento que cada uno de ellos necesita para tener un buen rendimiento escolar. Estos grupos permiten que los componentes establezcan relaciones responsables y duraderas que los motivarán a esforzarse en sus tareas y a tener un buen desarrollo cognitivo y social. Para que la cooperación funcione bien, hay cinco elementos esenciales:

- **Interdependencia positiva:** Los miembros de un grupo deben tener claro que los esfuerzos de cada integrante no sólo benefician a él mismo sino también a

los demás miembros. Por tanto, supone compromiso con el éxito de otras personas, además del propio.

- **Responsabilidad individual:** Cada miembro será responsable de cumplir con la parte del trabajo que le corresponda.
- **La interacción:** Esta preferentemente será cara a cara. Los alumnos deben realizar juntos una labor, compartiendo los recursos existentes y ayudándose, respaldándose, alentándose y felicitándose unos a otros por su empeño en aprender.
- **Habilidades interpersonales y grupales:** El aprendizaje cooperativo es más complejo que el aprendizaje individualista y el aprendizaje competitivo porque requiere que los alumnos aprendan tanto las materias escolares como las prácticas interpersonales necesarias para funcionar como grupo. Así, los miembros del grupo deben saber cómo ejercer la dirección, tomar decisiones, crear un clima de confianza, comunicarse y manejar los conflictos, y deben sentirse motivados para hacerlo.
- **Evaluación grupal:** Los miembros del grupo deben analizar en qué medida están alcanzando sus metas y manteniendo relaciones de trabajo eficaces. Los grupos deben determinar qué acciones de sus miembros son positivas o negativas, y tomar decisiones acerca de qué conductas conservar o modificar.

En el aprendizaje cooperativo cuando un estudiante realiza una tarea o logra una meta con el apoyo de un compañero, luego es capaz de hacerlo de manera independiente, lo cual indica que ha logrado maduración en sus procesos mentales,

ya que “lo que un niño es capaz de hacer hoy con la ayuda de alguien, mañana podrá hacerlo por sí solo” (Vygotsky, 1996).

2.2.7 El juego dramático

El juego dramático se asocia al término francés “*jeu dramatique*”, técnica pedagógica introducida por León Chancerel en los años 1930 (Tejerina, 2006). Por lo general, aparece a partir de los 5 años y se prolonga hasta los 9, a esta edad comienzan a jugar en grupo y a representar personajes (Navarro & Mantovani, 2012).

Mccaslin (1974), citado por Ransey (1989), define al juego dramático como el juego libre “en que el niño pequeño explora su universo, imitando las acciones de aquellos que le rodean. Permite la expresión espontánea de los educandos”. Es una “situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas, acciones” (Mayor, 1987; citado por Morón, 2011).

Se llama juego dramático a aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad.

En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de nuevas experiencias.

En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos

momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas.

Mevius (1997) al hablar del juego dramático, hace referencia al medio de expresión, como auténticas representaciones de determinados aspectos de la realidad del niño, siempre las más urgentes e inquietantes, se trata de vivencias personales que una vez que se expresan se convierten en expresiones que varían en la medida que sus experiencias aumentan.

Desde este enfoque, “el niño a medida que va enriqueciendo el campo de su experiencia busca expresarse, construyendo de este modo su propia cultura, su propia música o su propia dinámica” (Póveda 1989).

Como una actividad lúdica, en el juego dramático los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les resultan conocidas convirtiéndolas en la trama de su juego, al respecto Juan Cervera (1996), señala que la dramatización incurre en un proceso convencional en el cual las cosas, objetos, hechos y personas, dejan de ser lo que son para convertirse en otras a las que representan. En los niños se da un proceso de conversión de las cosas que le permite con mucha facilidad recrear y dar vida a los objetos y situaciones, por ello, cualquier cosa le sirve para ocupar el lugar de lo que le haga falta, y lo hacen con total espontaneidad.

Por otro lado, el juego dramático tiene un componente de improvisación colectiva que reúne a un grupo de participantes que conjuntamente eligen un tema o varios que se desarrollan paralelamente por ellos, dándole de alguna manera a esa

improvisación una estructura dramática. Elejalde (1992) señala que dicha actividad contribuye a la socialización auténtica en la medida que es una actividad netamente colectiva donde las asociaciones y las dramatizaciones se dan de una manera libre en todo sus niveles.

Por consiguiente, la concepción de juego dramático en la que está basada esta investigación, es aquella que constituye para los niños en un valioso medio de expresión, comunicación, socialización y que es propia de la naturaleza del niño como medio de libre expresión que enriquece su experiencia personal y grupal; no esperando un resultado en función de los demás que lo observan y en la que no se pretende formar actores, sino, se busca que el niño viva una serie de experiencias que enriquezcan su capacidad expresiva, logrando un mejor conocimiento del medio, de sí mismo y de los demás, con miras a un desarrollo de integración social con sus compañeros.

2.2.8 Funciones del juego dramático

Morón (2011) sostiene que el juego dramático cumple las siguientes funciones:

- a) La asimilación de la realidad, al revivirla en las representaciones.
- b) La preparación y superación de situaciones, a los niños les gusta tanto proyectarse a lo que quieren ser en el futuro, como revivir situaciones dolorosas recién superadas.
- c) La expresión de pensamientos y sentimientos, a veces la dificultad de pensar en sus experiencias, se compensa con la habilidad de representarlas.

d) La dramatización es un recursos con extraordinarias posibilidades globalizadoras, que favorece la expresión oral como instrumento de comunicación, la expresión corporal, la expresión plástica a través de máscaras, títeres y disfraces; la expresión musical como coordinadora del movimiento y del sonido y la expresión creativa.

2.2.9 Tipos de juego dramático

Desde la perspectiva didáctica, Sarlé (2008) (en Sarlé, Rodríguez, & Rodríguez, 2010) distingue cuatro formas de juego dramático: juego dramático como juego grupal, juego dramático en pequeños grupos, juego dramático como juego teatral y juego con escenarios y juguetes. A partir de esta propuesta, Lalfranconi (2011) propone los siguientes tipos de juego dramático: juegos con base simbólica como los que aparecen al momento de jugar en el patio, juegos en pequeños grupos que se producen en los juegos de sectores, juegos con juguetes en pequeños grupos o individuales, juegos del grupo en su totalidad (jugar al supermercado, a la tienda) y juego teatral que corresponde a dramatizaciones de fragmentos de pequeños cuentos o breves representaciones.

A continuación se explican cada uno de ellos:

2.2.9.1 Juego simbólico

Molina (2008) sostiene que en el juego simbólico los niños reflejan el conocimiento de la realidad que les rodea. Cuanto más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utilizan. Argumentos típicos son: jugar a familias, a médicos, a bailarinas, a súper héroes. Es el juego más frecuente

en los niños entre dieciocho meses y cinco años (Achetoni, s/f). Este tipo de juego constituye “un maco excelente para el desarrollo de la socialización” (Rael, 2009).

Para Bruner, citado por Prieto y Medina (2005), el juego es un modo ideal de socialización que permite la adopción y la ejercitación de valores de la cultura y de roles de la sociedad adulta, también es un medio para mejorar la inteligencia, especialmente la capacidad para resolver problemas y por último es un factor fundamental que facilita la adquisición del lenguaje.

El juego de los niños está lleno de significados simbólicos. Cuando hacemos referencia al uso de los símbolos en el juego, enseguida pensamos en el juego simbólico, es decir, en el juego en el que los objetos habituales dejan de tener usos cotidianos para pasar a ser coches, caballos, motos... los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes y las situaciones que crean los niños dejan de ser reales para convertirse en imaginarias.

Para Vigotsky, citado por Guerra (2010), el origen de los símbolos está en el desarrollo social y comunicativo. El niño ha de moverse en un mundo social, relacionarse y comunicarse con otras personas con las que ejercitará e intercambiará los símbolos que vaya adquiriendo. Por ello, las experiencias emocionales y afectivas entre el niño y los otros son muy importantes para el desarrollo de la función simbólica.

Para Molina (2008), Jugar ayuda a los niños y las niñas a crecer, a desarrollarse, a conocerse, etc. el juego contribuye a “ser mejor persona”, porque optimiza el proceso

de socialización cuya finalidad es que una persona bien socializada es aquella que forma parte de su sociedad y es un miembro activo de ella.

2.2.9.2 Juego de roles

Para Barton (1981), citado por McGinnis (2001), los niños que participan en los juegos de roles al nivel de preescolar, han mostrado cambios de conductas y de actitudes más significativos en áreas tales como el compartir y las habilidades para el manejo de conflictos.

Por otro lado, Delval (1989), sostiene que al iniciarse los años escolares, se observa el despliegue del denominado juego dramático en el que los niños representan distintos roles, desempeñan el papel de un personaje. Los contenidos de estos juegos pueden tomarse del mundo cotidiano que rodea al niño, de la televisión o de los cuentos infantiles.

Los juegos dramáticos o de roles tienen gran importancia para el desarrollo del niño ya que favorecen el intercambio social con los pares (Delval, 1989).

2.2.9.3 Juego cooperativo

Camacho (2012) explica que se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. Por ejemplo, jugar al supermercado exigirá asumir roles (comprador, vendedor, repositor, cajero) y realizar acciones o cumplir funciones orientadas por el tema (comprar y pagar, ir a casa, volver al supermercado, reponer la mercadería)

(Achetoni, s/f). El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Los juegos cooperativos facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales (Camacho, 2012).

Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de niños, promoviendo un clima adecuado en el aula. (Camacho, 2012).

2.2.9.4 Juegos con juguetes (títeres y marionetas)

Dávalos (1994) afirma que el títere es un recurso teatral totalmente bello y mágico que ofrece muchas alternativas dentro del trabajo de aula porque engloba en sí mismo distintas artes y permite trabajar, construir, crear, dramatizar, interactuar, volar y soñar con nuestros alumnos.

Para los niños tímidos que sienten vergüenza de pararse frente a un grupo y exponer sus ideas o pensamientos es más fácil y atractivo tomar un títere y expresar a través de él todo lo que piensan y sienten, para lo cual, la mediación y ayuda del maestro es relevante. A partir de estas intervenciones el niño irá ganando paulatinamente seguridad y confianza, alcanzando así el objetivo de todo maestro: formar niños con autoestima elevada y confianza en sí mismos (Dávalos, 1994).

Mígalo (2013), manifiesta que el títere en el plano pedagógico, propicia la enseñanza y el desarrollo de la expresión oral, esta actividad teatral permite al niño hablar, mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario.

2.2.9.5 Juego teatral

Según Achetoni (2004), es un juego dramático llamado generalmente dramatización, que es una representación sobre un fragmento de un cuento, una canción, una escena histórica o cotidiana en la que los niños interpretan personajes según la dirección dada por la selección realizada. Por ejemplo, si es una dramatización de un fragmento de un cuento, los niños interpretarán uno de sus personajes y una escena elegida. Generalmente la dramatización se acompaña del “disfraz” propio de la interpretación de personajes de ficción (nos disfrazamos de “El Zorro”, “Princesas”, etc.). La diferencia con los otros tipos de juego está dada en que el interés del niño está en “interpretar dramáticamente” un personaje, modelarlo o desfilarlo. Es un juego más cercano a la imitación que a lo simbólico y se realiza expresamente frente al público.

2.3. Hipótesis

En la investigación se ha formulado las siguientes hipótesis:

2.3.1 Hipótesis General

La aplicación del juego dramático tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular. Marvista de la ciudad de Paita-Piura.

2.3.2 Hipótesis Específicas

- a) El nivel de socialización de los niños y niñas es bajo, antes de aplicar la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.
- b) El nivel de socialización de los niños y niñas es alto, después de aplicar la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.
- c) Hay diferencias entre el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.

III. METODOLOGÍA

La investigación, de acuerdo al carácter de la medida, es cuantitativa y, de acuerdo a su nivel de profundidad, es experimental (Latorre, Del Rincón & Arnal, 2005). Es cuantitativa porque se centra en observar y medir el nivel de socialización de un grupo de niños, utilizando metodología empírico-analítica y mediante una lista de cotejo que exige análisis estadístico. Es experimental porque pretende determinar si la aplicación del juego dramático tiene efectos sobre el nivel de socialización, utilizando para ello metodología experimental donde se ejerce manipulación sobre la variable independiente y control y medición de la variable dependiente.

En el Manual Interno de Metodología de la Investigación Científica, Domínguez (2015), recoge de Supo (2014) la siguiente explicación respecto a las investigaciones experimentales: Son estudios longitudinales, analíticos y de nivel explicativo (causa-efecto), que requieren de control de la variable que representa el experimento. (Domínguez, 2015). Es longitudinal porque se medirá al iniciar y al concluir la investigación, analizando los resultados según dimensiones de variables y explicando el efecto de la variable: juego dramático en la variable: nivel de socialización.

3.1 Diseño de la investigación

El diseño de investigación que orientó la medición de las variables es el denominado: Diseño pre experimental con pretest y posttest en un solo grupo (Campbell & Stanley, 1995), el mismo que se representa de la siguiente manera:



La simbología integrada en el diagrama anterior tiene el siguiente significado:

G : Representa al grupo de niños de 5 años de educación inicial de la I.E.P.

Marvista del distrito de Paita.

O₁ : Representa la observación de entrada (Pretest) de la variable socialización.

X : Representa el pre experimento centrado en la aplicación del juego dramático.

O₂ : Representa la observación de salida (Postest) de la variable socialización.

El diagrama anterior representa “el plan o estrategia planteada para obtener la información requerida, se utiliza para probar las hipótesis” (Domínguez, 2015). De acuerdo con Campbell & Stanley (1995) en un diseño pre experimental es difícil establecer una relación entre variables, no existe control sobre la selección de sujetos, hay poco control sobre variables extrañas y la comparación entre dos o más observaciones es limitada. En el caso del diseño pretest y posttest en un solo grupo, se efectúa una observación antes de introducir la variable independiente (O₁) y otra después de la aplicación (O₂).

3.2 Población y muestra:

La población de estudio estuvo conformada por la totalidad de niños que se encuentran matriculados en el nivel de educación inicial de la I.E.P. Marvista del distrito y provincia de Paita durante el año 2015.

La referida población está distribuida en tres aulas, sumando un total de 47 niños, tal como se expone a continuación:

Edad	3 Años	4 Años	5 Años	Total
Nº de niños	13	14	20	47

Fuente: Nómina de Matrícula de Educación Inicial de la I. E. P. “Marvista, Distrito y Provincia de Paíta, 2015.

La muestra fue seleccionada por muestreo no probabilístico, asumiendo las pautas del muestreo intencional. De acuerdo al diseño pre experimental se trabajará con un solo grupo de niños, la sección de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. En consecuencia, no hay aleatorización, ni tamaño, ni error muestral.

En tal sentido, la muestra estará conformada por la cantidad de niños que a continuación se indica:

Grado	Sección	Varones	Mujeres	Total
5 años	Única	11	09	20

Fuente: Nómina de Matrícula de Educación Inicial de la I. E. P. “Marvista, Distrito y Provincia de Paíta, 2015.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la investigación se utilizó la técnica de la observación sistemática, dado que se utilizó como instrumento una lista de cotejo que permitió registrar comportamientos y actitudes de los niños sobre a socialización, antes de aplicar la propuesta experimental (pretest) y al culminar su aplicación (postest)

Técnica	Instrumentos
Evaluación Sistemática	• Lista de cotejo para medir nivel de socialización (pretest)
	• Lista de cotejo para medir nivel de socialización (postest)

La lista de cotejo está constituida por 20 ítems de escala ordinal (Nunca, a veces, siempre) que se consideraron para medir cuatro dimensiones de la variable: Socialización. El mencionado instrumento fue evaluado de la siguiente manera:

Dimensiones	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
• Integración	5	5 a 8	9 a 11	12 a 15
• Aceptación	5	5 a 8	9 a 11	12 a 15
• Adaptación	5	5 a 8	9 a 11	12 a 15
• Comunicación	5	5 a 8	9 a 11	12 a 15
Socialización	20	20 a 33	34 a 46	47 a 60

3.4. Definición y Operacionalización de variables

En la investigación se han considerado dos variables:

3.4.1 Variable independiente: El juego dramático

Se llama juego dramático a la estrategia didáctica en la que se seleccionan diversas actividades cognitivas y sociales en la que el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; expresando su espontaneidad y creatividad. A través del juego dramático el niño vive en un mundo en el que el límite entre la realidad y la fantasía no está muy determinado, se encuentra aquí con muchos límites todavía más difuso.

En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento

importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas (Ransey, 1989).

3.4.2 Variable dependiente: La socialización

La socialización “es un proceso por cuyo medio la persona aprende a interiorizar, en el transcurso de su vida, los elementos de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad y se adapta al entorno en el que vive” (Rocher, 1993).

Operacionalización de variables

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juego dramático	Es la estrategia didáctica que se centra en el juego libre que le permite al niño desarrollar su comunicación y expresión a través de diferentes lenguajes verbales y no verbales, que permite crear condiciones favorables para la integración, adaptación, la cooperación.	Juego dramático simbólico	Organización de espacio. Selección de materiales. Distribución de roles.
		Juego con escenarios y juguetes (títeres y marionetas)	Organización de espacios Selección de materiales Distribución de roles
		Juego dramático como juego de roles	Organización de espacios Selección de materiales Distribución de roles
		Juego dramático como juego teatral	Organización de espacios Selección de materiales Distribución de roles
La socialización	Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de la capacidad para integrarse, adaptarse a un contexto, aceptando a los demás y aprendiendo a comunicarse con	Integración	Integración con la docente. Integración con sus pares.
		Adaptación	Adaptación con la docente Adaptación con sus pares.
		Aceptación	Aceptación de la docente Aceptación de sus pares

	ellos de acuerdo a pautas de comportamiento social.	Comunicación	Comunicación con la docente. Comunicación con sus pares.
--	---	--------------	---

3.5. Plan de análisis de datos

El análisis estadístico se realizó a través de la hoja de cálculo Excel y del software estadístico SPSS. Se siguió el procedimiento que se detalla a continuación:

- a) **Elaboración de base de datos:** Se realizó el conteo de respuestas dadas en la lista de cotejo, tanto del pretest como del postest, organizándolas en una base datos (vista de variables y vista de datos).
- b) **Tabulación:** Se organizó los resultados a través de tablas de distribución de frecuencias (absolutas y relativas) de acuerdo a lo que demandan los objetivos de investigación.
- c) **Gratificación:** Se diseñó gráficos de frecuencias relativas de acuerdo a lo expuesto en tablas y según objetivos de investigación.
- e) **Análisis estadístico:** Se ejecutó el análisis estadístico, considerando estadísticos descriptivos (media aritmética, moda y desviación estándar), así como la prueba de hipótesis a través del cálculo de medias para muestras relacionadas (t de Student), siempre y cuando los datos procedan de una distribución normal o su equivalente no paramétrica denominada: W de Wilcoxon.
- d) **Interpretación:** Se procedió a explicar, argumentar y juzgar los resultados, exponiendo y destacando el significado de los valores más representativos.

3.6. Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
El juego dramático y sus efectos En la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista-Paita, 2015	¿Qué efectos tiene el juego dramático en la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista-Paita, 2015?	<p>General: Determinar los efectos del juego dramático en el desarrollo de la socialización entre los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.P. Marvista de la ciudad de Paita-Piura, 2015.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medir el nivel de socialización de los niños y niñas, antes de aplicar el juego dramático. • Aplicar el juego dramático para fortalecer la socialización en los niños y niñas de 5 años. • Evaluar el nivel de socialización de los niños y niñas, después de aplicar el juego dramático. • Comparar el nivel de socialización inicial y posterior a la aplicación del juego dramático. 	<p>La aplicación del juego dramático como parte de la práctica pedagógica permite fortalecer la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. “Marvista” de la ciudad de Paita en el año 2015.</p> <p>La aplicación del pre test permite diagnosticar el problema de socialización de los niños.</p> <p>La aplicación del juego dramático permite mejorar la socialización de los niños.</p> <p>La aplicación del pos test permite identificar el nivel de socialización alcanzado por los niños.</p>	<p>El juego dramático</p> <p>La socialización</p>	<p>Tipo Investigación cuantitativa</p> <p>Nivel El nivel de la investigación es explicativo</p> <p>Diseño La presente investigación corresponde a un diseño pre experimental.</p>	<p>La población de estudio estará conformada por la totalidad de niños que se encuentran matriculados en el nivel de educación inicial de la I.E.P. Marvista del distrito y provincia de Paita durante el año 2015.</p> <p>La muestra será seleccionada por muestreo no probabilístico, el grupo de niños de la sección de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. En consecuencia, no habrá aleatorización, ni tamaño, ni error muestral.</p>

3.7. Principios éticos.

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

Los principios de beneficencia y no maleficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios del juego dramático para mejorar la socialización.

Principio de justicia: Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el juego aún así haya sido iniciado.

Principio de integridad: La estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes profesionales. Es responsable y veraz y respeta las relaciones de confianza que establece en su ejercicio profesional.

IV. RESULTADOS

4.1 Descripción del contexto

La investigación se realizó con estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita. La referida institución fue creada en el año 2010 con R.D.R. N° 7248. En la actualidad, está a cargo de la directora Diana Villegas Gonzales. Cuenta con un solo turno (mañana) y trabajan 4 profesoras en el nivel inicial con 4 auxiliares, 10 profesores en el nivel primario, 14 profesores en secundaria y un total de 150 estudiantes entre los tres niveles.

La investigación se realizó de manera específica con 20 niños y niñas de educación inicial de 5 años: 10 varones y 10 mujeres.

4.2 Descripción de resultados

La investigación se realizó con el propósito de fortalecer la socialización en los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P Marvista- Paita. De acuerdo al diseño de investigación, se midió el nivel de socialización al iniciar la investigación (pretest) y al finalizar la aplicación se la propuesta experimental (postest). De acuerdo a los resultados se procedió a realizar la comparación respectiva para determinar los efectos de la variable: Aplicación del juego dramático sobre la variable: socialización de los niños.

4.2.1 Nivel de socialización en el pretest

Se aplicó la lista de cotejo (pretest) para medir el nivel de socialización de los niños, encontrando los resultados que se sistematizan a continuación:

Tabla 1:

Nivel de socialización en el pretest por dimensiones

Dimensiones	f	Bajo	Medio	Alto	Total
• Integración	f	9	10	1	20
	%	45,0	50,0	5,0	100,0
• Adaptación	f	13	7	0	20
	%	65,0	35,0	0,0	100,0
• Aceptación	f	12	8	0	20
	%	60,0	40,0	0,0	100,0
• Comunicación	f	9	10	1	20
	%	45,0	50,0	5,0	100,0

Fuente: Pretest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Marvista” – 2015.

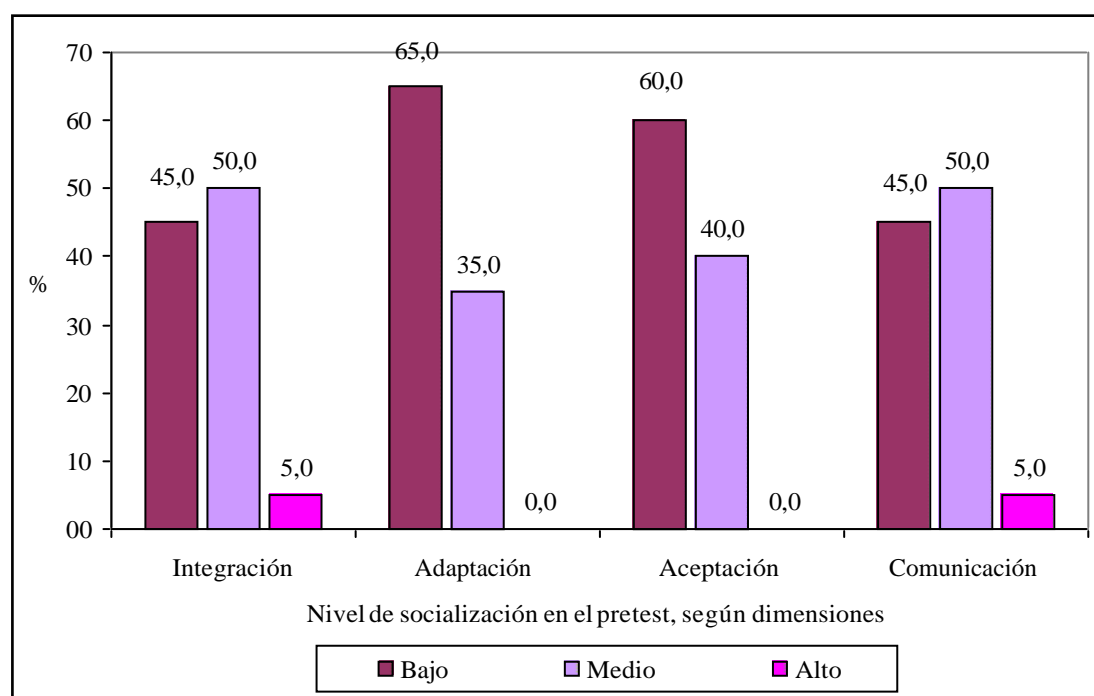


Gráfico 1: Nivel de socialización de los niños en el pretest, por dimensiones.

Interpretación

En la tabla 1, se presentan los resultados del pre test respecto a la socialización de los niños, observándose que la mayoría (53,8% en promedio) tiene un bajo nivel de socialización, otro porcentaje significativo (43,8% en promedio) alcanza un nivel medio.

En la tabla se presentan los resultados del pre test, según las dimensiones de la socialización que han sido consideradas para esta investigación; encontrándose que la mitad de los niños (50,0%) tiene un nivel medio de integración y otro grupo relativamente considerable (45,0%) está en un nivel bajo. En cuanto a la adaptación, la mayoría de ellos (65,0%) tiene un nivel bajo y el grupo restante (35,0%) un mediano nivel. Asimismo en la aceptación, la mayoría de los niños (60,0%) se ubicó en un bajo nivel frente a un 40,0% que alcanzó puntuaciones correspondientes al mediano nivel. Por último, en la comunicación, la mayoría (50,0%) tiene el nivel medio, mientras que otro grupo (45,0%) alcanzó puntuaciones correspondientes a un bajo nivel.

En consecuencia, se observa que la mayoría de los niños estudiantes tienen bajo nivel en las dimensiones de la socialización antes de aplicar la propuesta centrada en el juego dramático, lo que demuestra que tienen cierta dificultad para relacionarse entre ellos, así como para integrarse o adaptarse con la docente o los demás niños, aceptar a los demás o comunicarse con los otros.

4.2.2 Nivel de socialización de los niños en el postest

Una vez que se aplicaron las sesiones de aprendizaje con la estrategia del juego dramático se procedió a medir el nivel de socialización a través de un postest

(evaluación de salida). Los resultados encontrados se presentan en la tabla y gráfico siguiente:

Tabla 2: Nivel de socialización de los niños en el postest, por dimensiones

Dimensiones	F	Bajo	Medio	Alto	Total
• Integración	f	0	0	20	20
	%	0,0	0,0	100,0	100,0
• Adaptación	f	0	2	18	20
	%	0,0	10,0	90,0	100,0
• Aceptación	f	0	2	18	20
	%	0,0	10,0	90,0	100,0
• Comunicación	f	0	2	18	20
	%	0,0	10,0	90,0	100,0

Fuente: Postest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista, 2015.

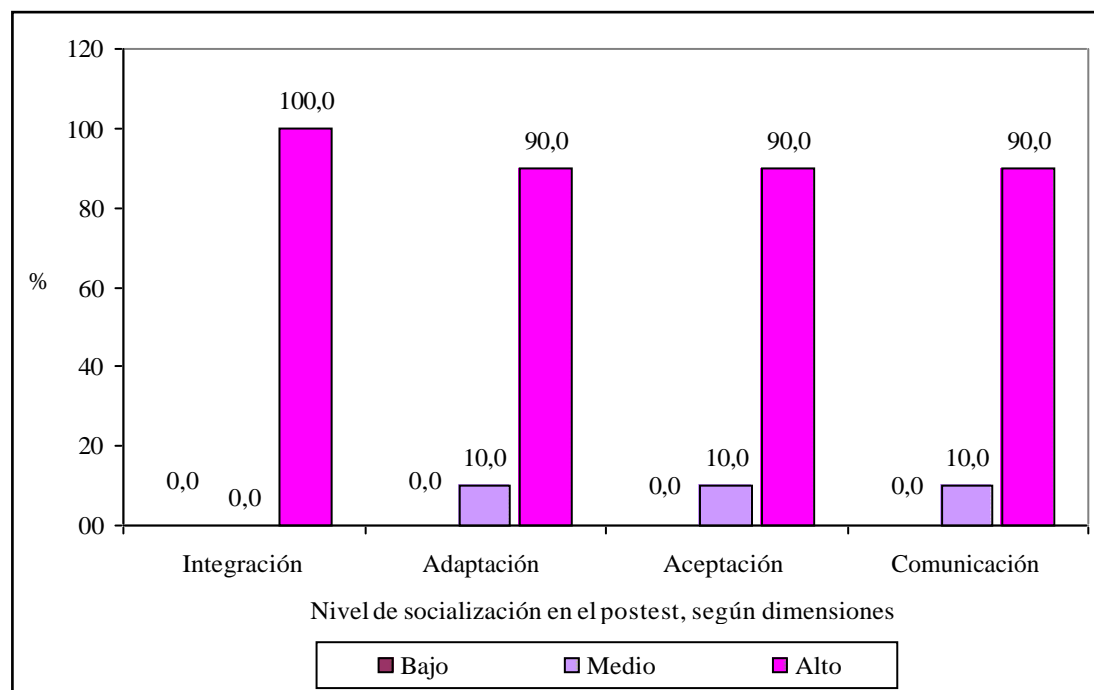


Gráfico 2: Nivel de socialización de los niños en el postest, por dimensiones

Interpretación

En la tabla 3, se presentan los resultados del pos test respecto a la socialización de los niños estudiantes, observándose que la mayoría de ellos (92,5%) alcanzó un alto nivel de socialización.

En la tabla 2, se presentan los resultados del pos test, según las dimensiones de la socialización que se han trabajado en esta investigación; encontrándose que todos los estudiantes (100,0%) tienen un alto nivel de integración. En cuanto a la adaptación, también la mayoría (90,0%) tiene un alto nivel y el grupo restante (10,0%) tiene un nivel medio. En la aceptación la mayoría (90,0%) se ubicó en un alto nivel, frente a un grupo menor (10,0%) que se encuentra en un mediano nivel. Finalmente en comunicación, la mayoría (90,0%) también alcanzó un alto nivel y el resto de ellos (10,0%) tiene puntuaciones de nivel medio.

En consecuencia, se observa que la mayoría de los niños estudiantes presenta un alto nivel en todas las dimensiones de la socialización después de aplicar la propuesta centrada en el juego dramático, lo que demuestra que los niños lograron integrarse y adaptarse con los demás, aceptar la autoridad de la docente o las normas de los demás y comunicativos.

4.2.3 Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y postest

En el objetivo específico 3 se comparó los resultados del pretest y del postest para establecer diferencias en el número y porcentajes de estudiantes. Los resultados encontrados se presentan a continuación:

Tabla 3 :

Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y postest, por dimensiones

Dimensiones	Test	Bajo		Medio		Alto	
		f	%	f	%	f	%
• Integración	Pre	9	45,0	10	50,0	1	5,0
	Pos	0	00,0	0	00,0	20	100,0
	Dif	9	↓45,0	10	↓50,0	19	↑95,0
• Adaptación	Pre	13	65,0	7	35,0	0	0,0
	Pos	0	00,0	2	10,0	18	90,0
	Dif	13	↓65,0	5	↓25,0	18	↑90,0
• Aceptación	Pre	12	60,0	8	40,0	0	0,0
	Pos	0	00,0	2	10,0	18	90,0
	Dif	12	↓60,0	6	↓30,0	18	↑90,0
• Comunicación	Pre	9	45,0	10	50,0	1	5,0
	Pos	0	00,0	2	10,0	18	90,0
	Dif	9	↓45,0	8	↓40,0	18	↑90,0

Fuente: Pre y postest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Marvista, 2015.

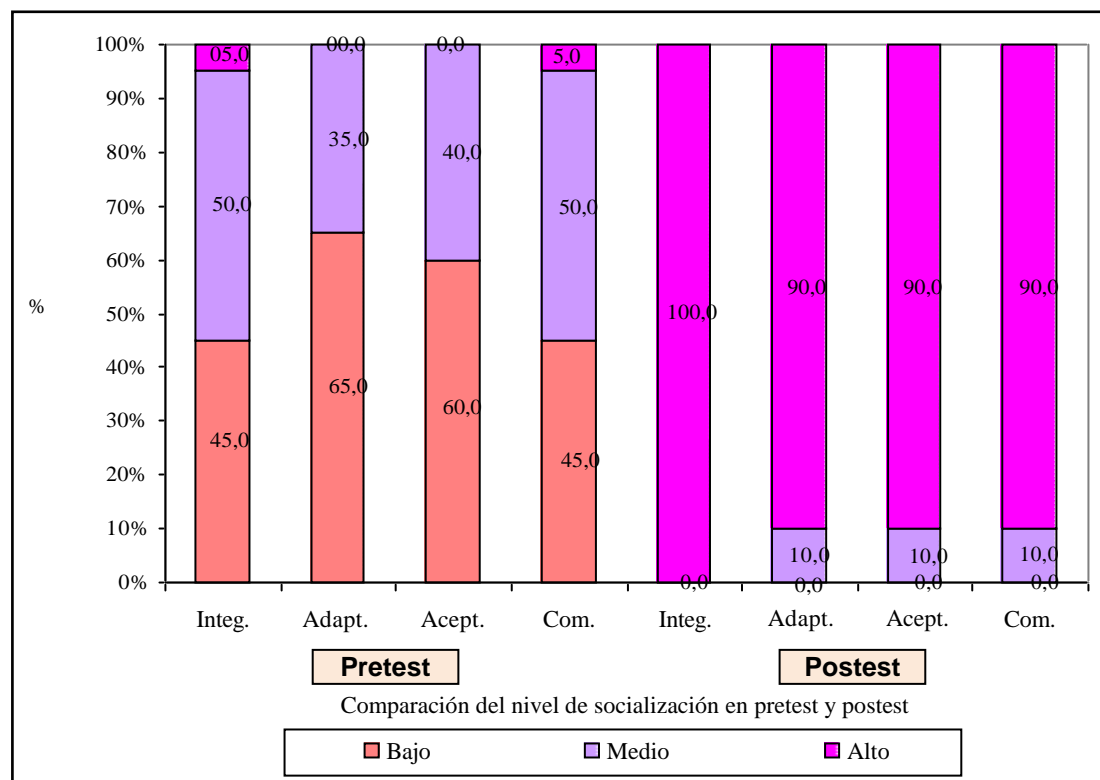


Gráfico 3: Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y postest, por dimensiones

Interpretación

En la tabla y gráfico 3 respecto a las cuatro dimensiones de la socialización que fueron evaluadas, se verifica que existen diferencias entre las puntuaciones del pretest y del posttest, demostrando que existe una incidencia favorable del programa centrado en juego dramático.

En la comparación, se identifica que el porcentaje de niños que tenían un bajo nivel de socialización durante el pretest se redujo durante el posttest, logrando porcentajes altos al finalizar la investigación. Se comprueba que aproximadamente el 53,8% de niños (al promediar las cuatro dimensiones) que tenían bajo nivel de socialización se superó en el posttest, migrando hacia el nivel alto (92,5% de niños en promedio), alcanzando diferencias más altas en la integración (95,0%).

De acuerdo a lo anterior, se infiere que el nivel de logro en las dimensiones de socialización mejoró significativamente después de la aplicación del programa de juego dramático. En la práctica se observó que los niños aprendieron a integrarse con mayor facilidad, adaptándose de manera más efectiva, asimismo, se observó que se muestran con mayor disposición para relacionarse y comunicarse con la docente y sus compañeros.

4.2.4 Efectos de la aplicación del juego dramático en el desarrollo de la socialización de los niños

En el objetivo general se midió los efectos de la propuesta experimental centrada en el juego dramático en el desarrollo de la socialización de los niños, los mismos

que determinaron a partir de la comparación de las puntuaciones globales obtenidas en la evaluación de entrada y de salida.

Los resultados procesados y sistematizados se exponen en la tabla y gráficos que siguen:

Tabla 4:
Efectos del juego dramático en el nivel de socialización de los niños/as

Nivel de socialización	Pretest		Posttest		Diferencias	
	f	%	f	%	f	%
• Bajo	11	55,0	00	00,0	↓11	↓55,0
• Medio	09	45,0	02	10,0	↓07	↓35,0
• Alto	00	00,0	18	90,0	↑18	↑90,0
Total	20	100,0	20	100,0	--	--

Fuente: Pre y postest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Marvista, 2015.

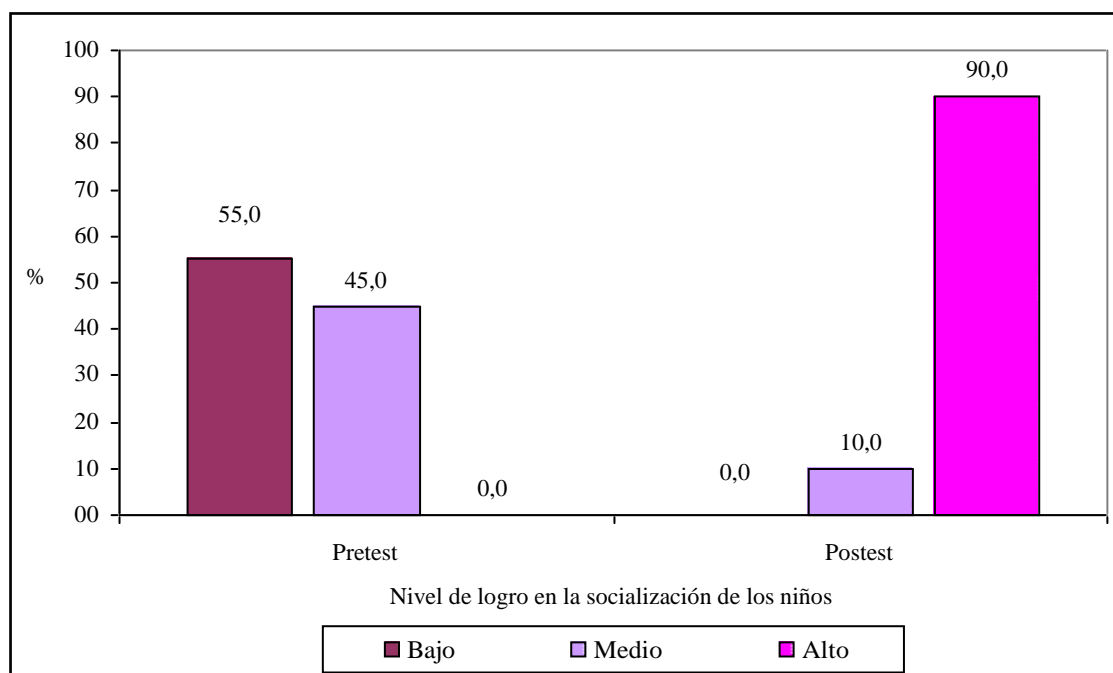


Gráfico 4 : Nivel de logro total de la socialización de los niños en el pretest y el postest.

Interpretación

En la tabla y gráfico 4 se observa que hay diferencias significativas entre las puntuaciones del pretest y del postest, pues se observa que el 55,0% de niños tenía un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental, se reduce a 0,00% durante el postest; en cambio, el porcentaje de niños que tenían bajo nivel durante el pretest (0,0%), se incrementa a 90,0% durante el postest.

En conclusión, los resultados demuestran que la aplicación del juego dramático (Juego simbólico, juego de roles, juego con títeres y marionetas) ayuda de manera considerable a mejorar la socialización de los niños, pues se incrementó significativamente su disposición para integrarse al grupo, adaptarse al mismo y aceptar a los demás, así como aprendieron a ser más comunicativos al interactuar con los demás.

4.3 Contrastación de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis general, cuya intención fue demostrar que: *“La aplicación del juego dramático tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños de 5 años de educación inicial de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita”*. Además, se formularon tres hipótesis específicas: una a contrastar antes de la aplicación del programa de juego dramático (pretest), otra después de la aplicación del programa (postest), la última para demostrar las diferencias significativas.

A continuación, se exponen las hipótesis, la prueba estadística y la respectiva decisión que se tomó:

4.3.1 Hipótesis específica 1

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación (H_i):

H_i *El nivel de socialización de los niños es bajo, antes de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.*

Se calculó los respectivos estadísticos descriptivos (media aritmética y desviación estándar).

Tabla 5:

Resumen de estadísticos descriptivos del pretest

Dimensiones de la socialización	N	% (Bajo)	Media	Desv. Est.
• Integración	20	45,0	6,30	1,179
• Adaptación	20	65,0	5,55	1,905
• Aceptación	20	60,0	5,65	1,927
• Comunicación	20	45,0	6,30	1,179

Fuente: Pretest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Marvista, 2015.

Interpretación

En la tabla 5 se lee que la mayoría de niños (53,8% en promedio) obtuvo puntuaciones correspondientes al bajo nivel, con una media aritmética que en promedio cae dentro de la respectiva escala (5,95 puntos en promedio).

Toma de decisión

Se acepta la hipótesis específica 1 que establecía que el nivel de socialización de los niños es bajo antes de la aplicación del juego dramático.

4.3.2 Hipótesis Específica 2

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación (H_i):

H_i *El nivel de socialización de los niños es alto, después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.*

Se calculó los respectivos estadísticos descriptivos (media aritmética y desviación estándar).

Tabla 6 : Resumen de estadísticos descriptivos y prueba de hipótesis del postest

Dimensiones de socialización	N	% (Alto)	Media	Desv. Est.
• Integración	20	100,0	13,75	0,815
• Adaptación	20	90,0	12,75	0,738
• Aceptación	20	90,0	12,40	1,115
• Comunicación	20	90,0	13,50	0,723

Fuente: Postest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Marvista, 2015.

Interpretación

En la tabla 6 se observa que la mayoría de los niños (92,5% en promedio) obtuvo calificaciones correspondientes al alto nivel, con una media de 13,1 puntos, que significa que obtuvieron puntuaciones altas en el postest.

Toma de decisión

Se acepta la hipótesis específica 2 que estableció que el nivel de socialización de los niños se ubica en el nivel alto, después de la aplicación del juego dramático.

4.3.3 Hipótesis Específica 3

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación (H_i) con su respectiva hipótesis nula (H_0):

H_i *Hay diferencias entre el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.*

H_o *No hay diferencias entre el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.*

Se calculó los estadísticos descriptivos, además de la prueba no paramétrica W de Wilcoxon para dos muestras relacionadas, encontrando los siguientes resultados:

Tabla 7:

Diferencias del pretest y el postest en las dimensiones de la socialización de los niños

Dimensiones Socialización	Test	N	\bar{X}	Dif. Medias	Desv. Est.	Z	Sig.																												
• Integración	Pre	20	6,30	-7,450	2,010	-3,895	0,000																												
	Pos	20	13,75					• Adaptación	Pre	20	5,55	-7,200	1,855	-3,673	0,000	Pos	20	12,75	• Aceptación	Pre	20	5,65	-7,100	1,745	-3,562	0,000	Pos	20	12,40	• Comunicación	Pre	20	6,30	-7,200	2,102
• Adaptación	Pre	20	5,55	-7,200	1,855	-3,673	0,000																												
	Pos	20	12,75					• Aceptación	Pre	20	5,65	-7,100	1,745	-3,562	0,000	Pos	20	12,40	• Comunicación	Pre	20	6,30	-7,200	2,102	-3,874	0,000	Pos	20	13,50						
• Aceptación	Pre	20	5,65	-7,100	1,745	-3,562	0,000																												
	Pos	20	12,40					• Comunicación	Pre	20	6,30	-7,200	2,102	-3,874	0,000	Pos	20	13,50																	
• Comunicación	Pre	20	6,30	-7,200	2,102	-3,874	0,000																												
	Pos	20	13,50																																

Fuente: Pre y Postest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Marvista, 2015.

Interpretación

En la tabla 7, se observa que en todas las dimensiones existe diferencia entre la media aritmética del pretest y del postest superior a siete puntos, siendo más alta en la integración (-7,450) y en la adaptación y comunicación (-7,200 respectivamente). En todas las dimensiones el valor sig fue de 0,000.

Toma de decisión

Se acepta la hipótesis específica 3, dado que la sig. asintótica es de 0,000 (menor a 0,05 (5%)), en consecuencia, se demuestra que existen diferencias significativas entre

el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en el juego dramático.

4.3.4 Hipótesis General

La investigación consideró la siguiente hipótesis general de investigación (Hi) con su respectiva hipótesis nula (Ho):

Hi *La aplicación del juego dramático tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Marvista de la ciudad de Paita-Piura.*

Ho *La aplicación del juego dramático no tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Marvista de la ciudad de Paita-Piura.*

Se calculó los estadísticos descriptivos y la prueba no paramétrica W de wilcoxon para muestras relacionadas con la finalidad de contrastar la hipótesis general:

Tabla 8

Comparación del nivel de socialización de los niños en el pretest y el postest

Test	N	%	Media	Dif. Media	Desv. Est.	Z	Sig.
• Pretest	20	55,0 (Bajo)	24,75				
• Posttest	20	90,0 (Alto)	55,35	-30,600	12,576	-3,815	0,000

Fuente: Pre y Postest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Marvista, 2015.

Interpretación

En la tabla 8 se observa que existen diferencias significativas entre el nivel de socialización de los niños antes y después de aplicar el Programa de juego dramático. En la comparación de medias se observa que el promedio del pretest (24,75 puntos) aumentó considerablemente durante el posttest (55,35 puntos), lo que significa que hay una diferencia de -30,600 puntos.

Decisión

Se acepta la hipótesis general de investigación porque las medias representan diferencias significativas, además el valor sig (P-valor) es de 0,000 (< a 0,05 %).

4.4 Análisis de resultados

En la investigación se formularon tres objetivos de investigación, cuyo análisis y discusión se expone en los siguientes apartados:

4.4.1 Sobre el nivel de socialización antes de aplicar programa de juegos dramáticos

En el objetivo específico 1 se midió el nivel de socialización de los niños, en sus cuatro dimensiones (integración, adaptación, aceptación y comunicación), antes de la aplicación del juego dramático como estrategia didáctica, encontrando que la mayoría de los niños presentan un bajo nivel, lo que significa que tiene dificultades para integrarse con la profesora o con sus demás compañeros, tampoco se adapta a su nueva realidad, le cuesta interactuar con los demás, a veces no aceptan a los demás

niños o no comparte con ellos; asimismo, se muestran poco comunicativos y pocas veces pueden entablar una conversación con facilidad.

Lo anterior, lleva a que la vida de los niños que ingresan a la escuela no se pueda desarrollar socialmente con normalidad o, al menos, con la efectividad que se desearía, se muestran conductas de poca participación, desobediencia e incluso agresividad (Cañete, 2010), lo que podría ser un síntoma de inmadurez social, pues son muchos los estudios que señalan de manera más o menos concluyente que los niños que concurren al jardín de infantes han mostrado un aumento en las actividades de grupo y en la cantidad y variedad de los contactos sociales (Linguido & Zorraindo, 1981). Sin embargo, si existen estudios que han encontrado que niños de primer grado tienen un bajo nivel de socialización, demostrando timidez, poca comunicación o que rehuyen al trabajo en grupo (Azula & Gálvez, 2007), lo que resulta en cierta medida contradictorio con la misma explicación que hace Erikson (Regader, s/f), pues su teoría plantea que el ingreso a la escolaridad plantea mejores condiciones para la socialización, interacción y comunicación de los niños.

La situación identificada en el grupo de niños, podría tener varias explicaciones: el estilo de crianza de la familia, a veces, protección exagerada de los padres, lo que produce inmadurez en el niño; el medio social en el que se desenvuelven los niños, las características del medio escolar o el rol que cumple la maestra. En el caso, de la investigación, se intuye que podría ser el papel proteccionista de los padres (así lo manifestó la profesora) o al desempeño docente, pues se deduce que no genera espacios y actividades didácticas que favorezcan la socialización de los niños.

4.4.2 Sobre el nivel de socialización después de aplicar programa de juegos dramáticos

En el objetivo específico 2 se midió el nivel de socialización de los niños, pero ahora después de aplicar el juego dramático, encontrando que la totalidad de niños logró niveles satisfactorios en el desarrollo de las cuatro dimensiones evaluadas: integración, adaptación, aceptación y comunicación; situación que demuestra que la propuesta de actividades didácticas con títeres, utilizando mimo o a través del juego de roles ayudó de manera considerable a los niños a ser más desinhibidos, más participativos y comunicativos. Su integración e interacción social, mejoró considerablemente.

El juego dramático es una estrategia didáctica que propicia “la comunicación y la expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros” (Sarlé, Rodríguez, & Rodríguez, 2010), es decir, les ayuda a ser más sociables. Y sobre todo en la educación inicial, el juego dramático resulta una estrategia clave porque para los niños de cuatro a seis años, este tipo de juego constituye casi una necesidad (Achetoni, s/f).

Lo anterior ha sido comprobado a través de otros estudios realizados con niños de educación inicial. Taipe (2013) demostró que a mayor nivel y calidad de juego infantil, existe mayor nivel de socialización en los niños y niñas, sosteniendo que el juego infantil favorece su desarrollo social, emocional y cognitivo. Pérez (2004) demostró que la integración del juego dramático ayuda en gran medida al proceso de socialización de los niños, pues les ayuda a ir exteriorizando su propio mundo.

Asimismo, Mayanga (2014) encontró que la aplicación de un programa de juegos dramáticos mejoró significativamente las relaciones interpersonales de los estudiantes, en relación a las dimensiones: respeto, empatía, asertividad y cooperación.

Tal como se constata el juego dramático constituye una estrategia didáctica que tiene un conjunto de bondades para el desarrollo socio-emocional de los niños. El juego no sólo es una necesidad natural del niño, sino que también es un proceso socializante que contribuye al progreso de todas las dimensiones del desarrollo, en especial la dimensión socioafectiva, aun más cuando el niño tiene entre 3 a 5 años, pues a esta edad, el juego se va convirtiendo paulatinamente en una actividad social y comunitaria (Acosta, 2010).

En consecuencia, la investigación permitió constatar que el juego dramático es una de las estrategias más acertadas para el desarrollo socio-afectivo y emocional del niño” (Acosta, 2010), dado que es a través del juego que el niño se socializa. Y se sostiene lo anterior, porque después de culminar la investigación se evidencian diferencias entre la situación social de los niños al ingresar a la educación inicial (5 años) y la situación después de participar en las experiencias didácticas centradas en el juego dramático.

Se determinó que la estrategia juego dramático con las actividades: juego simbólico, juego de roles, juego con títeres y marionetas y juego a través del teatro genera condiciones para mejorar la integración, adaptación, aceptación y comunicación de los niños que están iniciando su escolaridad. Se demostró que el juego dramático es una actividad de fundamental importancia dentro del aprendizaje creador; favorece el desarrollo socio-emocional, así como también es un fiel reflejo de las relaciones interpersonales (Pérez, 2004).

V. CONCLUSIONES

- a) La aplicación de un programa centrado en la estrategia didáctica denominada juego dramático tiene efectos significativos sobre el nivel de socialización de los niños de 5 años de educación inicial de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita, así quedó demostrado al verificar que la totalidad de niños (100,0%) expresaba un mejor nivel de integración, adaptación, aceptación y comunicación después de participar en actividades formativas centradas en diversos juegos dramáticos, pues lograron altas puntuaciones (promedio = 92,5 puntos), lo que demuestra que tienen efectividad para fortalecer la socialización en los niños.
- b) El nivel de socialización de los niños de 5 años de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita es bajo en el pretest, así se determinó al calcular las frecuencias de los niños con nivel bajo (55,0% de niños) y con promedios de alrededor de 5,95 puntos en las dimensiones medidas. Lo anterior demuestra que los niños que están concluyendo su nivel de educación inicial aún no han logrado desarrollar el nivel suficiente en las habilidades implicadas en la socialización: integración, adaptación, aceptación y comunicación, situación que es negativa para el desarrollo social de los niños.
- c) El nivel de socialización de los niños de 5 años de la IEP. Marvista de la ciudad de Paita es alto en el posttest, así se verificó al procesar los resultados, encontrando en las frecuencias que la mayoría de niños (92,5%) de niños logró puntuaciones favorables, con un promedio de alrededor de 13,10 puntos en las dimensiones de la socialización (tablas 2 y 5). Estos hallazgos demuestran que la integración de estrategias para promover un mejor nivel de integración, adaptación, aceptación y

comunicación da resultados cuando efectivamente se crean condiciones para que los niños desarrollen su socialización.

- d) Los resultados del pretest y del postest, respecto al nivel de socialización de los niños en cada una de las dimensiones consideradas, establecen que existen diferencias, tanto en las frecuencias como en las medias. En las frecuencias, en el postest, el 53,8% de niños superó el nivel bajo que tenía en el pretest, en cambio, el 92,5% logró sumarse al alto nivel (tabla 3). En la comparación de medias se verificó que existe una diferencia significativa de más de siete puntos a favor del postest, correspondiendo los valores al nivel alto (Tabla 7).

Los resultados demuestran que el nivel de logro en las dimensiones de la socialización mejoró considerablemente después que los niños vivieron las experiencias didácticas centradas en juego dramático (juego simbólico, juego de roles, juego con títeres y juego con teatro).

Referencias bibliográficas

Acevedo, A. (s/f). *El juego como estrategia para favorecer la socialización*.

Obtenido de Monografías: <http://www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion.shtml>

Acosta, L. M. (10 de noviembre de 2010). *El juego dramático, agente socializador en el niño preescolar*. Obtenido de El juego dramático en el Preescolar: <http://luzmiacos.blogspot.pe/>

Achetoni, M. D. (s/f). *Juego dramático en el nivel inicial*. Obtenido de OMEP: http://omep.org.ar/media/uploads/documentos/p9_juego_dramatico.pdf

Arteaga, V y Fernández, M. (2009). *El trabajo cooperativo como estrategia de intervención pedagógica para el desarrollo de competencias ciudadanas en el área de ciencias sociales*. Bogotá: Delfín.

Azula, X., & Gálvez, Y. (2007). *Influencia del juego basado en dinámicas de animación en el proceso de socialización de los niños y niñas de primer grado de la IE. n° 82720 de la Comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc, 2006*. Trujillo: Tesis de Maestría, Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo.

Baby Human. (20 de junio de 2010). *¿Cuándo debe empezar la socialización en los niños?* Obtenido de Bebés y más:

<http://www.bebesymas.com/desarrollo/cuando-debe-empezar-la-socializacion-en-los-ninos>

Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción*. Barcelona: Martínez Roca.

Berger, P y Luckmann, T (1995). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Bigler, R., Hayes, A. R., & Hamilton, V. (septiembre de 2014). *El papel de las escuelas en la socialización temprana sobre las diferencias de géneros*.
Obtenido de Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia:
<http://www.encyclopedia-infantes.com/genero-socializacion-temprana/segun-los-expertos/el-papel-de-las-escuelas-en-la-socializacion>

Calderón, N. (2009). *La socialización como elemento fundamental en la vida*. Madrid: Alianza.

Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Lima: PUCP.

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1995). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Cañete, M. d. (2010). La socialización en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 1-9.

Carrera, B y Mazzarella, C. (2001). *Vygotsky: Enfoque sociocultural*. Educere, 41-44.

Dávalos, H. (1994). *El mundo de los títeres*. México: Selector.

Delval, J. (1989). *La representación infantil del mundo social*. Madrid: Alianza.

Delval, J. (1994). *El niño preescolar y su relación con lo social*. Antología básica, 37.

Dominguez, Y. (2007). *El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa*. Salud pública, 5-6.

Domínguez, J. B. (2015). *Manual de Metodología de la Investigación Científica*.
Chimbote: Editora Gráfica Real.

Fernández, V. (junio de 2011). *Importancia de la socialización en los niños y niñas*.
Obtenido de Educando, Portal de la Educación Dominicana:
<http://www.educando.edu.do/articulos/familia/importancia-de-la-socializacion-en-los-nios-y-nias/>

García, E. (2013). *El proceso de socialización del niño preescolar para favorecer su desarrollo integral a partir de la actividad lúdica*. México: UPN.

Garrido, M. (1987). *Prólogo*. En Bandura, A. (1987) *Pensamiento y Acción*.
Barcelona: Martínez Roca.

Giddens, A. (2001). *Sociología*. Madrid: Alianza.

- Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. Eduinnova, 10-12.
- Gutiérrez, A. (2010). Cómo favorecer el desarrollo social en los niños y niñas. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 1-8.
- Hernández, I. (2004). *Educar para la tolerancia: una labor en conjunto*. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 136 -148.
- Hueso, A y Cascant, M. (2012). *Metodología y técnicas cuantitativas de investigación*. Valencia: Universitat politécnica de Valencia.
- Johnson, D y Johnson, R (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Lalfranconi, S. (. (2011). *Juego y educación inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Latorre, A., Del Rincón, D., & Arnal, J. (2005). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Ediciones Experiencia.
- Linguado, M., & Zorraindo, M. (1981). El proceso de socialización en la etapa preescolar. *Revista de Psicología*, 26-31.
- Londoño, M., & González, M. R. (16 de abril de 2013). *La adaptación escolar y social en niñas de preescolar: un análisis a partir de las relaciones de aceptación y rechazo en el grupo de pares*. Obtenido de Intellectum, Repositorio Institucional de la Universidad de La Sabana: <http://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/6898>

- Maier, H. (2000). *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Martínez, O. M., Piqueras, J. A., Rivera, M., Espada, J. P., & Orgilés, M. (2014). Aceptación/rechazo social infantil: relación con problemas emocionales e inteligencia emocional. *Av. Psicología*, 205-213.
- Manzo, F. Y. (17 de enero de 2013). *¿Por qué presentan problemas de socialización niños de preescolar?* Obtenido de Blog: Observación y análisis de la práctica.
- Mayanga, J. S. (2014). *Aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos para mejorar las relaciones Interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la Institución educativa N° 81584 "Everardo Zapata Santillana", de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*. Trujillo: Tesis de Maestría, Universidad Privada Antenor Orrego.
- Ministerio de Educación de El Salvador. (s/f). *La socialización de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los seis años*. San Salvador: Plan Nacional de Educación 2021.
- Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. *Innovación y experiencias educativas*, 10-12.
- Morón, M. C. (2011). El juego dramático en educación infantil. *Temas para la Educación*, 1-6.
- Mussen, P; Conger, J y Kagan, J. (2004). *Desarrollo de la personalidad del niño*. Trillas: México.

- Navarro, R., & Mantovani, A. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Granada: Octaedro.
- Olaz, F. (2001). *La teoría social cognitiva de la autoeficacia*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Pascual, P. (2009). Teorías de Bandura aplicadas al aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, 2-7.
- Pérez, Y. Y. (2004). *El juego dramático como acción socializadora en niños de 4 años del Jardín Infantil Geniecitos de la ciudad de Manizales*. Manizales-Colombia: Tesis de Licenciatura, Universidad de Manizales.
- Piqueras, J y Martínez, O. (2014). *Aceptación/rechazo social infantil: relación con problemas emocionales e inteligencia emocional*. Cancún: Unife.
- Poblete, M. (21 de abril de 2014). *Las aulas de Educación Inicial, espacios privilegiados para la socialización infantil*. Obtenido de Permiso para ser niño: http://permisoparasernino.pe/entrevista/Las-aulas-de-Educacin-Inicial-espacios-privilegiados-para-la-socializacin-infantil/120#.Vw_X2DDhDIU
- Prieto, M. y Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Madrid: Uned.
- Rael, M. I. (2009). El juego en el aprendizaje. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 1-12.
- Rey, M. (2009). La cooperación en el aula. *Innovación y experiencias educativas*, 3.

- Regader, B. (s/f). *La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson*. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>
- Robles, B. (2008). La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de la vida de Erik Eirkson. *Revista Mexicana de Pediatría*, 23-34.
- Rocher, G (1993). *Introducción a la sociología general*. Barcelona: Herder.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., & Rodríguez, E. (2010). *Juego dramático. Hadas, brujas y duendes*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Save The Children. (2011). *En la violencia de género no hay una sola víctima*. Obtenido de Aula Violencia de género: <http://www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/consejos Escolares/archivos/savethechildren.pdf>
- Suriá, R. (28 de julio de 2010). *Socialización y desarrollo social*. Obtenido de RUA, Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/14285>
- Taípe, O. J. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 y 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de El Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para muestras de nivel inicial*. Quito: Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador.

- Tejerina, I. (2006). *El juego dramático en la educación primaria*. Obtenido de Biblioteca Virtual Universal: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/132558.pdf>
- Tripero, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *Innova*, 10-12.
- Vera, G y Oliveros, R (2008). Tipos, métodos y estrategias de investigación. *Pensamiento y acción*, 145-154.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Vygotsky, L. (1981). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade
- Vygotsky, L. (1996). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Yubero, S. (2004). Socialización y aprendizaje social. En I. Fernández, S. Ubillos, E. Subieta, & D. Páez, *Psicología Social, Cultura y Educación* (págs. 819-844). Madrid: Pearson Educación.

Anexos

Anexo 1

Lista de cotejo para medir la socialización (pre test y post test) en los niños del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Marvista”

Dimensiones - Ítems	1	2	3
Integración	Nunca	A veces	Siempre
1. Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.			
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, sin distinción.			
5. Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda			
Adaptación	Nunca	A veces	Siempre
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	Nunca	A veces	Siempre
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	Nunca	A veces	Siempre
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.			
19. Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás.			
20. Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.			

Valores: Nunca= 1 A veces= 2 Siempre= 3

Anexo 2

Sesiones de aprendizaje

(Propuesta experimental)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Mi amigo invisible
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Aceptación
6. fecha de aplicación : 5 de Mayo de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
•Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III.SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> •Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer: “Hoy vamos escoger nuestro amigo invisible. Explicándoles que el juego consiste en que 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> •Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra explica como realizaremos la actividad: •Dar a cada niño un trozo de papel y pedirles que “escriban” sus nombres en él. • Se recogen en una caja o sombrero, se les. Explicarles que con los “amigos invisibles” se hacen cosas bonitas como dibujarse retratos, jugar, cantar... •Dejar que ellos sugieran otras cosas buenas que ellos puede hacer para su amigo invisible. •Recordarles que debe ser muy reservado, así su amigo secreto no se dará cuenta de quién es. •Antes de terminar el día de clases deberán dejar un “regalito” (algún dibujo),para intercambiar con su amigo invisible. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sombrero • Papel • lápiz
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> •Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos sentamos en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿cómo se sintieron al descubrir quién era su amigo invisible?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : “Día del amigo”
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Aceptación
6. fecha de aplicación : 15 de Mayo de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	<ul style="list-style-type: none">• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III.SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> •Se les solicita a los niños salir al patio y que se ubiquen en forma de semi circular, se les comunica que celebraremos el Día del amigo. Explicándoles que el juego consiste en que : 	<ul style="list-style-type: none"> • cartas de naipes.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> •Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra explica como lo realizaremos: <ul style="list-style-type: none"> •Con anterioridad se les anuncia que la clase va a tener el “día del amigo”. •En ese día podrán hacer actividades especiales con un amigo. Permitir que los niños sugieran cosas divertidas para hacer con su amigo. • El “día del amigo” buscar naipes o revistas viejas y cortarlas por la mitad (una mitad para cada niño). Hacer que busquen la otra mitad de su naipe para encontrar su amigo y hablar de lo que les interese. •Colocar números alrededor del aula. Dejar que los niños vayan a los diferentes rincones y hagan la actividad con su amigo. Algunas ideas: <ol style="list-style-type: none"> a) Construir algo en el rincón de las construcciones. b) Realizar una obra artística en plástica. c) Tocar música y bailar. d) Leer un cuento... 	<ul style="list-style-type: none"> • Revistas viejas para recortar • Radio y música. • Materiales de plástica • Juegos y juguetes varios
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> •Cuando hemos, terminado el juego día del amigo, nos sentamos en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? ¿Cómo se sintieron con su amigo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : “Así soy yo”
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Aceptación
6. fecha de aplicación : 19 de Mayo de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	<ul style="list-style-type: none">• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III.SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños salir al patio y que se ubiquen en forma de U, se les comunica lo que vamos a hacer de role playing. Explicándoles que el juego consiste en que : 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra explica como lo realizaremos: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con todos los niños con un esquema de role playing • los niños escogerán una imagen al azar y sin mirarla diferentes roles de personas con características físicas que suelen ser objeto de discriminación o pertenecientes a grupos, minorías o razas diferentes a la suya, o profesiones. • El rol asignado (característica, minoría o raza) se les colocará a los niños en un cartel colgado en su espalda, de manera que ellos no lo conocen. • Cada niño saldrá al centro del grupo con alguno de estos carteles en su espalda: <ul style="list-style-type: none"> • Soy gordito/a. • Tengo gafas. • Soy de color. • Soy cocinero • Soy doctor, etc. • Los niños tendrán que conversar e interactúen, tratando al otro según qué "es", es decir según el rol que le adjudica el cartel que tiene en la espalda. • Le irán haciendo preguntas hasta que cada niño adivine qué imagen tiene el cartel de su espalda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Baúl
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado el juego de roles, nos sentamos en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? ¿cómo se sintieron tratados cuando tenían el cartel en la espalda? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿Quién quiero ser?
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Cooperación
6. Fecha de aplicación : 28 de Mayo de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	<ul style="list-style-type: none">• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer: “Hoy vamos a jugar a ser quien deseemos. Explicándoles que el juego consiste en que cada uno debe seleccionar a un personaje o animal que desee ser y representar, y que luego cada uno hará alguna acción de ese personaje o animal: ejemplo si alguien desea ser un león luego puede caminar o rugir como el león. • Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad. 	<p>Cuento</p> <p>Espacio del aula</p> <p>Niños- Niñas</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra da un ejemplo mencionando: YO QUIERO SER UNA BAILARINA, colocándose en puntillas y dándose vueltas en círculo como si estuviera danzando ballet. Luego le lanza una pelota de trapo a un niño y el que la atrape, se parará y la profesora le pregunta: ¿qué animal o personaje deseas ser?, luego de escuchar al niño lo invita a realizar alguna actividad de dicho personaje o animal. • Este juego se realiza con cada uno de los niños y niñas. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿QUÉ HAGO CON ESTE OBJETO?
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Cooperación
6. fecha de aplicación : 4 de Junio de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	<ul style="list-style-type: none">• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del gesto y el movimiento corporal.

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer: “Hoy vamos a jugar a inventar acciones con un objeto. Explicándoles que el juego consiste en que cada uno escogerá un objeto del baúl de los sueños (dentro de una caja habrán algunos objetos como pañuelos, sombreros, muñecas, entre otros) y hará lo que desee con este. • Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad. 	Baúl con diferentes objetos como pañuelos, sombreros, muñecas y otros.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra da un ejemplo, escogiendo un objeto del baúl como por ejemplo un pañuelo y baila con este. • Jugando a la rifa los niños van saliendo en el orden del sorteo a participar, incentivándolos la maestra con una frase positiva y una caricia. • El juego culmina cuando todos los niños y niñas han participado 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado el juego de improvisación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿QUÉ ANIMALITO QUIERO IMITAR?
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Cooperación
6. Fecha de aplicación : 9 de junio de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	<ul style="list-style-type: none">• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del gesto y el movimiento corporal.

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer: “Hoy vamos a jugar a ser diferentes animales. Explicándoles que el juego consiste en que cada uno se convertirá en un determinado animal, de acuerdo a lo que la maestra señale. • Se promueve la participación de los niños para juntos escoger cinco animales que les gustaría representar de acuerdo a sus intereses, luego se establecen los acuerdos a respetar en la actividad. 	Baúl con diferentes objetos como pañuelos, sombreros, muñecas y otros.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la actividad los niños se ubicarán por el aula, la misma que estará libre de mobiliario, luego la maestra de acuerdo a los animales seleccionados va creando un corto cuento y en la medida que lo va narrando, los niños se convertirán en el animal que la maestra menciona y lo representarán libremente (todos representarán al mismo animal a la vez). Ejemplo: y <i>de</i> pronto el gato abrió los ojos y se estiró, luego vio a un perro que estaba que lo ladraba y el gato salió corriendo maullando 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado el juego de improvisación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿Así me siento hoy?
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Comunicación
6. Fecha de aplicación : 18 de Junio de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	<ul style="list-style-type: none">• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del gesto y el movimiento corporal.

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a expresar como nos sentimos a través de unos corazones... Explicándoles que el juego consiste en que esta actividad: 	<ul style="list-style-type: none"> • Corazones hechos de cartulina roja, dibujando rostros con diferentes expresiones • y pegados a un palito de helado.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la actividad los niños se ubicarán en el aula, la misma que estará libre de mobiliario, Sentados en círculo, la profesora coloca en el centro muchos corazones con expresiones diferentes: tristeza, alegría, miedo, rabia, dolor. Después del saludo se pide que cada niño tome el corazón que muestra cómo se siente en ese momento. Que todos piensen por un momento por qué creen que se sienten así. • Quien quiera puede mostrarlo y, si lo desea, puede compartir el motivo por el cual se siente de esa manera. • La profesora es la primera en elegir un corazón y explica los motivos de su estado de ánimo, estimulando a los niños para que continúen la actividad. • La actividad debe ser voluntaria. La profesora puede ir observando la evolución de cada niño, si tiene dificultades para hacerlo, si quiere y no se anima, si nunca quiere participar, etc. Esa es una información de utilidad que la docente puede utilizar para conocer mejor a los pequeños. • Esta actividad se repetir al final de la jornada. Sentados en círculo con la docente, se colocan los mismos corazones de la actividad anterior y se explica a los niños que deben pensar en cómo se sienten ahora y si su sentimiento ha cambiado durante el día. • Luego les pide que elijan sus corazones, que los muestren, y si lo desean pueden comentar cómo se sienten ahora y si ha habido algún cambio en su estado de ánimo. Si lo desean pueden compartirlo con sus compañeros y la docente. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado la actividad, nos sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : “Las vaquitas rebeldes”
4. Área : Comunicación
5. Indicador : Comunicación / aceptación
6. Fecha de aplicación : 23 de junio de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	<ul style="list-style-type: none">• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del gesto y el movimiento corporal.

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • árbol • flores
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar. • La profesora inicia la narración: Hoy el campo está listo para la llegada de la primavera. Flores, plantas y bichos sienten la caricia del sol que la anuncia. Mientras casi todos ellos se preparan para recibirla, las vaquitas de San Antonio, muy enojadas, llegan con una pancarta que dice: Parece que el hada Primavera verá arruinada su fiesta de bienvenida... ¿Qué habrá ocurrido con esos lindos bichos? ¿Cuál será la causa de su enojo? ¿Qué opinan los demás personajes de esta historia? ¿Tendrá que venir un detective a investigar? Para saberlo, escuchen y miren con atención, así se enterarán... • Los niños dramatizaran, actuaran, realizando gestos según el personaje que les ha tocado representar. 	<ul style="list-style-type: none"> • siluetas de animales • música
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado la actividad, nos sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? ¿Cuál fue su personaje favorito? ¿Qué mensaje les dio el cuento? ¿Qué hizo el Hada de la Primavera? 	

LAS VAQUITAS REBELDES

María Alicia ESAIN

Personajes:

- SOL
- ÁRBOL
- PAJARITO
- FLOR ROJA
- FLOR AZUL
- FLOR BLANCA
- VAQUITA1
- VAQUITA2
- HADA PRIMAVERA

Inspirado en “Una vaquita en el jardín” de Marta Giménez Pastor

(**NARRADOR**) - Hoy el campo está listo para la llegada de la primavera. Flores, plantas y bichos sienten la caricia del sol que la anuncia. Mientras casi todos ellos se preparan para recibirla, las vaquitas de San Antonio, muy enojadas, llegan con una pancarta que dice:

Parece que el hada Primavera verá arruinada su fiesta de bienvenida... ¿Qué habrá ocurrido con esos lindos bichos? ¿Cuál será la causa de su enojo? ¿Qué opinan los demás personajes de esta historia? ¿Tendrá que venir un detective a investigar? Para saberlo, escuchen y miren con atención, así se enterarán...

ESCENA 1

SOL:-¡Vamos, vamos, arriba, a trabajar! El invierno se fue, es hora de recibir a la Primavera. Ninguno debe faltar.

ÁRBOL:- ¡AUMMMMMMMMM! Qué pereza tengo! He dormido todo el invierno...
¿Ya pasó? ¿No puedo dormir un poco más?

SOL.-De ninguna manera, están brotando las hojas en tus ramas. Debes vestirme de verde, la Primavera llegará y es necesario estar listo. Vendrán los niños a jugar aquí y necesitarán tu sombra.

ÁRBOL:- Bien, bien, bien, llega el tiempo más lindo para mí. Tiene razón Don Sol, ya me visto de verde.

PAJARITO:- ¡Qué buen árbol me encontré! Aquí haré mi nido. Le avisaré a Pajarita mi novia, que venga a ayudarme.

SOL:-¡Adelante, Pajarito! El hada primavera estará feliz de verlos.

PAJARITA:- Vengo a ayudar, tengo plumas, pelusas y ramas para el nido. ÁRBOL:-

¡Qué bueno, estoy un poco solo, ahora tendré compañía!

FLOR ROJA:- Aquí estoy yo, nuevita y suave. Me quedo por este lado, cerca de usted Don Árbol.

SOL:-Eso es...y que vengan otras flores. Ninguna debe faltar¡¡Vamos, vamos!!

FLOR AZUL- Señor Sol, qué mandón que se ha puesto esta temporada. Nos sacaremos las medias de lana y nos arrimaremos a Don Árbol.

FLOR BLANCA:- Yo guardaré los gorros de dormir para el próximo invierno, son abrigados y los necesitaremos cuando venga el frío.

VAQUITA1- No nos esperen, estamos cansadas de que nadie se fije en nosotras.

VAQUITA2.- Sí, no nos miran o si lo hacen, andan preguntando si somos las vaquitas del dulce de leche...

VAQUITA 1:- O se asustan pensando que picamos, como los mosquitos.

VAQUITA 2: - O las abejas.

PAJARITOS:-¡Pero qué muchachas tan rezongonas!

ÁRBOL.- Ya lo creo, qué tendría que decir yo, siempre en el mismo lugar y sin poder andar por ahí, como ustedes.

FLORES:- Un poco de razón tienen las chicas, nos parece. Todo el mundo pasa y nadie las mira, es cierto...

SOL.-A mí el hada primavera me dijo que las necesitaba, así que aquí deberán esperarla...

VAQUITAS:- Si es así, nos quedaremos.

ESCENA 2

HADA PRIMAVERA:- ¡Buenos días a todos! ¡Don Sol, qué buena luz! Árbol, tus hojas son muy bellas y verdes... ¡Qué bien les está quedando el nido, Pajaritos! ¡Flores, muy buenos esos pétalos de colores! ¿Dónde están mis vaquitas de San Antonio? Sin ellas no puedo andar por aquí.

VAQUITAS: -¿Realmente es así, Señora Primavera?

HADA PRIMAVERA:-¡Por supuesto! Si los chicos no las encuentran sobre las flores, mi fiesta no está completa... ¡No hace falta que sean las vaquitas del dulce de leche! Ustedes son los bichos de la buena suerte.

VAQUITAS.-No nos habíamos dado cuenta ¡Gracias por avisarnos!

LOS DEMÁS:-¡Felicitaciones!

HADA PRIMAVERA:-Ahora sí mi fiesta puede comenzar. Cantemos y bailemos juntos:

*¡El Hada Primavera de verde se vistió,
el canto de los pájaros el aire alegró!
¡Un mundo de color ha llegado hasta aquí
y bajo el tibio sol florece el jardín!
A acompañar a las flores las vaquitas vendrán,
y a quienes las encuentren mucha suerte darán.
¡Cantemos todos juntos esta linda canción
que reine la alegría en cada corazón!*

Fin

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : “Somos diferentes”
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Integración / Aceptación
6. Fecha de aplicación : 3 de Julio de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III.SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representarían. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de animales, arboles, flores.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar. • La profesora inicia la narración: Cuenta una historia que varios animales decidieron abrir una escuela en el bosque. Se reunieron y empezaron a elegir las disciplinas que serían impartidas durante el curso. El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la natación fuera también incluida en el currículo. La ardilla creía que la enseñanza de subir en perpendicular en los árboles era fundamental. El conejo quería, de todas formas, que la carrera fuera también incluida en el programa de disciplinas de la escuela. Y así siguieron los demás animales, sin saber que cometían un gran error. Todas las sugerencias fueron consideradas y aprobadas. Era obligatorio que todos los animales practicasen todas las disciplinas. A todo esto la jirafa solo observaba de lejos. Al día siguiente: empezaron a poner en práctica el programa de estudios. Al principio, el conejo salió..... 	<ul style="list-style-type: none"> • Escritorio • Música

CIERRE	<ul style="list-style-type: none">• Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?	
--------	---	--

SOMOS DIFERENTES

PERSONAJES:

- Conejo
- Pez
- Pájaro rojo
- Jirafa

Cuento basado sobre la aceptación y el respeto a los demás y sus diferencias.

(NARRADOR)

Cuenta una historia que varios animales decidieron abrir una escuela en el bosque. Se reunieron y empezaron a elegir las disciplinas que serían impartidas durante el curso.

El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la natación fuera también incluida en el currículo. La ardilla creía que la enseñanza de subir en perpendicular en los árboles era fundamental. El conejo quería, de todas formas, que la carrera fuera también incluida en el programa de disciplinas de la escuela.

Y así siguieron los demás animales, sin saber que cometían un gran error. Todas las sugerencias fueron consideradas y aprobadas. Era obligatorio que todos los animales practicasen todas las disciplinas.

Al día siguiente, empezaron a poner en práctica el programa de estudios. Al principio,

CONEJO: Yo soy muy veloz, el mejor y les ganaré a todos (salió magníficamente en la carrera; nadie corría con tanta velocidad como él.)

Sin embargo, las dificultades y los problemas empezaron cuando el conejo se puso a aprender a volar. Lo pusieron en una rama de un árbol, y le ordenaron que saltara y volara.

EL PEZ: Felicidades amigo conejo ganaste, pero ahora deberás dar un saltó desde arriba.

CONEJO. Lo haré! (y el golpe fue tan grande que se rompió las dos piernas) ¡que dolor ¡Ayúdenme! me rompí las piernas ya no podre correr.

EL PEZ: Dijo: No aprendió a volar y, además, no pudo seguir corriendo como antes ahora llamaremos al Pájaro rojo.

PÁJARO ROJO, yo puedo volar como nadie

EL PEZ: para ser aceptado en esta escuela deberás excavar agujeros como a un topo, (pero claro, no lo consiguió.)

PÁJARO ROJO: De nada me ha servido tanto esfuerzo me acabé rompiendo mi pico y mis alas, ahora ya no podré volar. Todo por intentar hacer lo mismo que un topo.

NARRADOR: los animales muy adoloridos le pidieron al pez que también mostrará lo que sabía hacer.

EL PEZ: yo soy muy veloz nadando y hago muchas piruetas en el agua.

CONEJO: Muy bien señor pez ahora deberás salir del agua y trepar un árbol.

EL PEZ: (Sorprendido) no podré salir del agua amiguitos porque moriré.

NARRADORA: Los animales muy enojados estaban a punto de sacar al pez de agua cuando de repente aparece la señora Jirafa.

La misma situación fue vivida por un pez, una ardilla y un perro que no pudieron volar, saliendo todos heridos. Al final, la escuela tuvo que cerrar sus puertas.

JIRAFa: ¡NOooooooooooooo! no pueden hacer eso, no es correcto amigos, es verdad el PEZ no hizo lo correcto a obligarlos hacer cosas que ustedes no podían.

EL PEZ: Es verdad amigos discúlpenme por lastimarlos. Ya entendí que todos somos diferentes y que Cada uno tiene sus virtudes y también sus debilidades.

JIRAFa: Un gato jamás ladrará como un perro, o nadará como un pez. No podemos obligar a que los demás sean, piensen, y hagan algunas cosas como nosotros. Lo que vamos conseguir con eso es que ellos sufran por no conseguir hacer algo de igual manera que nosotros, y por no hacer lo que realmente les gusta.

Debemos respetar las opiniones de los demás, así como sus capacidades y limitaciones. Si alguien es distinto a nosotros, no quiere decir que él sea mejor ni peor que nosotros. Es apenas alguien diferente a quien debemos respetar.

NARRADORA: Todos los animalitos crean su escuela y viven muy felices.

FIN.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10


I. Datos Generales

1. I.E.P : "MARVISTA"- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Carrera de Zapatillas
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Aceptación / Integración
6. Fecha de aplicación : 8 de Julio de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III.SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de animales, arboles, flores.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar. • La profesora inicia la narración: Había llegado por fin el gran día. Todos los animales del bosque se levantaron temprano porque ¡era el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago. También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan presumida que no quería ser amiga de los demás animales. La jirafa comenzó a burlarse de sus amigos: 	<ul style="list-style-type: none"> • Escritorio • Música
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

CARRERA DE ZAPATILLAS

PERSONAJES:

- Jirafa
- Zorro
- Tortuga
- Cebra
- Mono
- Hormigas

Cuento basado sobre la aceptación y la integración

NARRADORA:

Había llegado por fin el gran día. Todos los animales del bosque se levantaron temprano porque ¡era el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago.

También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan presumida que no quería ser amiga de los demás animales.

JIRAFa (comenzó a burlarse de sus amigos)

- Ja, ja, ja, ja, la tortuga es tan bajita y tan lenta.

- Jo, jo, jo, jo, el rinoceronte es tan gordo.

- Je, je, je, je, el elefante tiene su trompa tan larga.

NARRADORA: Y entonces, llegó la hora de la partida

ZORRO: ¡Hola amiguitos! miren mi mami me compró estas zapatillas a rayas amarillas y rojas.

CEBRA: miren las mías son de mi color favorito rosadas con moños muy grandes.

MONO: en cambio las mis zapatillas son de color verde y con lunares anaranjados. Son muy hermosas.

TORTUGA: Mis zapatillas son blancas como las nubes y muy suaves son mis favoritas.

NARRADORA: Y cuando estaban a punto de comenzar la carrera, la jirafa se puso a llorar desesperada.

JIRAFÁ: Soy tan alta, que ¡no puedo atarme los cordones de mis zapatillas!

- Ahhh, Ahhh, ¡qué alguien me ayude! – (gritó la jirafa.)

NARRADORA: Y todos los animales se quedaron mirándola. Pero el zorro fue a hablar con ella y le dijo:

ZORRO: Tú te reías de los demás animales porque eran diferentes. Es cierto, todos somos diferentes, pero todos tenemos algo bueno y todos podemos ser amigos y ayudarnos cuando lo necesitamos.

JIRAFÁ: Les pido perdón, discúlpenme por haberse reído de ustedes.

HORMIGAS: está bien te ayudaremos, atáremos los cordones de tus zapatillas para que puedas correr.

NARRADOR: Y por fin se pusieron todos los animales en la línea de partida. En sus marcas, preparados, listos, ¡YA!

Cuando terminó la carrera, todos festejaron porque habían ganado una nueva amiga que además había aprendido lo que significaba la amistad.

FIN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. Datos Generales

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Pio Pio
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Integración
6. Fecha de aplicación : 14 de Julio de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III.SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a jugar el Pio. Pio. Explicándoles que el juego consiste • Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pañuelos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora dirá al oído a dos alumnas que son la madre gallina o el padre gallo. • Los niños “escogidos” se moverán por el aula, pero no pueden decir nada. • Todas las compañeras del aula, con los ojos vendados, empezarán a moverse por el aula. Cuando se encuentren con otra persona, le darán la mano y preguntarán: ¿Pío-pío? • Si la pregunta de la otra es también “pío-pío”, le soltarán las manos y continuarán andando y haciendo la misma pregunta. • Cuando la madre o el padre gallinos son preguntados, puesto que no responderán, les cogerán de la mano para andar juntos, para ir formando un grupo cada vez mayor. • Continuarán de esta forma hasta que todos los compañeros del aula estén juntos. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES:

1. I.E.P : “MARVISTA”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Espejo humano
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Integración
6. Fecha de aplicación : 7 de Agosto de 2015
7. Responsable : Adis Elita Acaro Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III.SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica que vamos a jugar al espejo humano. Explicándoles en qué consiste el juego. • Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cd • Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora invita a los niños a salir al patio de la I.E. así mismo les explica cómo se realizará este juego. • Los niños se pondrán en pareja, de pie, uno delante del otro, y uno será el guía. Cuando empiece la música, el guía de la pareja hará diferentes movimientos, despacio. El otro le imitará, haciendo los mismos movimientos. Los jugadores no pueden moverse de sus sitios y siempre hará movimientos lentos y tranquilos. • Transcurridos algunos minutos, cambiarán los papeles de los miembros de la pareja. • Si los jugadores se mueven rápido, se les dirá que se muevan despacio y suave. 	<ul style="list-style-type: none"> • Radio
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	