



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE EDUCACIÓN INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E
14969, HUACHUMA BAJA, DISTRITO DE LAS LOMAS –
PIURA 2019**

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

AUTOR:

MORAN ARISMENDIZ, ELDA MERCEDES

ORCID: 0000-0002-4235-7364

ASESORA

MGTR. LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL

ORCID ID: 0000-0002-8575-9467

PIURA – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Moran Arismendiz, Elda Mercedes

ORCID: 0000-0002-4235-7364

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Piura, Perú

ASESOR

Mgtr. Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

JURADO

Dra. Arias Muñoz Mónica Patricia: Presidente

ORCID ID: 0000-0003-3679-5805

Mgtr. Santivañez Vivanco Ruth: Miembro

ORCID: 0000-0003-3667-072X

Mgtr. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola: Miembro

ORCID: 0000-0003-4762-6919

JURADO EVALUADOR Y ASESORA

Dra. Arias Muñoz Mónica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

Presidenta

Mgrt. Santivañez Vivanco Ruth

ORCID: 0000-0003-3667-072X

Miembro

Mgrt. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

Miembro

Mgrt Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002- 8575- 9467

Asesora

DEDICATORIA

A mis hijos, a mis padres y a mí misma, por este empeño que vengo dando día tras día.

AGRADECIMIENTO

A Dios, todopoderoso, por darme sabiduría, paciencia, y mucho amor para salir adelante en mi carrera.

RESUMEN

La socialización es parte de la formación y desarrollo de la personalidad del niño , el cual se ve afectado hoy en día por la falta estimulación, tanto el colegio como en el hogar. En la escuela por lo general, se da prioridad a los contenidos educativos y no al desarrollo personal del infante, a partir de esta problemática, sugiere la presente investigación titulada: El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de las Lomas – Piura 2019, tuvo como propósito general, determinar el juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de las Lomas – Piura 2019. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pre test y post test en un solo grupo. Se realizó sobre un grupo intacto de 20 niños que conformaban la sección de 5 años. Es en este grupo que se diseñó y aplicó una lista de cotejo, mediante la técnica de la observación para medir su nivel de socialización. En los resultados se verificó que, la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental (60,0 %), situación que se revirtió después de su aplicación (100,0 %). Por lo que se concluye 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 entitled: Dramatic play and its effects on the socialization of 5-year-old preschool children from IE 14969, Huachuma Baja, Las Lomas District - Piura 2019, arises from the evidence that children manifest certain difficulties in their socialization, so it was proposed to determine whether the application of the dramatic game strategy favors the development of four socialization skills (Integration, adaptation, acceptance and communication) in a group of 5-year-old children from IE 14969, Huachuma Baja, Las Lomas District - Piura 2019. The study corresponds to a quantitative, experimental, pre-experimental design with pretest and posttest in a single group, since the measurement of the dependent variable (children's socialization) and manipulation of the independent variable (dramatic play), were performed on an intact group of 20 children that made up the 5-year-old section. It was in this group that a checklist was applied to measure their level of socialization, both at the beginning and at the end of the application of 15 learning sessions focused on dramatic play aimed at strengthening the six established dimensions. The results verified that the majority of children showed a low level of socialization before applying the experimental proposal (60.0%), a situation that was reversed after its application (100.0). Likewise, in the hypothesis test it was verified that there is a difference of 34,650 points in favor of the posttest with a sig of 0.000 (<to 0.05), which means that didactic strategies and activities focused on dramatic play help to develop the socialization skills of the boys and girls who made up the experimental group.

Key words: Socialization, dramatic play, integration, adaptation, acceptance, and communication

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.....	III
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	IV
HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA.....	V
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT.....	VII
CONTENIDO.....	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS.....	IX
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	4
2.1 ANTECEDENTES.....	4
2.2 BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
2.2.1. Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson.....	11
2.2.1.2 Teoría Sociocultural de Vygotsky.....	12
2.2.1.3. Bandura y su teoría social cognitiva.....	13
2.2.2. La socialización.....	14
2.2.2.1. Características de la socialización.....	15
2.2.2.2. Tipos de socialización.....	16
2.2.2.3. La socialización secundaria.....	17
2.2.2.4. Desarrollo social del niño en edad preescolar.....	18
2.2.2.5. Dimensiones de la socialización.....	20
2.2.2.6. Vigotsky y su teoría constructivista del juego.....	21
2.2.2.7. Teoría del aprendizaje cooperativo de Johnson y Johnson.....	22
2.2.2.8. El juego dramático.....	23
2.2.2.9. Funciones del juego dramático.....	24
2.2.2.10. Tipos de juego dramático.....	25
2.2.2.11. Juego simbólico.....	26
2.2.2.12. Juego de roles.....	27
2.2.2.13. Juego cooperativo.....	27
2.2.2.14. Juegos con juguetes (títeres y marionetas).....	28
III. HIPÓTESIS.....	29
IV. METODOLOGÍA.....	30

4.1. Diseño de la Investigación.....	30
4.2. Población y Muestra.....	31
4.3. Definición y operalización de variables.....	32
4.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	34
4.4. Plan de análisis.....	35
4.5. Matriz de Consistencia.....	36
4.6. Principios Éticos.....	39
V. RESULTADOS.....	40
5.1 Resultados.....	40
5.2 Análisis de resultados.....	46
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	48
6.1. Conclusiones.....	48
6.2. Recomendaciones.....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
ANEXOS.....	54

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1 Nivel de socialización en el pre test por dimensiones y General.....	41
Tabla 2 Nivel de socialización en el Post test por dimensiones y General.....	42
Tabla 3 Comparación del nivel de socialización en el Pre y Post test por dimensiones.....	43
Tabla N° 4 Estadístico de Contraste.....	45
Figura 1 Nivel de socialización en el pre test por dimensiones y General.....	41
Figura 2 Nivel de socialización en el Post test por dimensiones y General.....	42
Figura 3 Comparación del nivel de socialización en el Pre y Post test por dimensiones.....	43

I. INTRODUCCIÓN

La socialización, es el proceso mediante el cual los niños y niñas aprenden a diferenciar lo aceptable y lo positivo de lo inaceptable y negativo en su comportamiento. (Centeno, 2016).

En México, según la Universidad Nacional de México (UNAM, 2017), se realizó una investigación en relación a la socialización en los sectores rurales de estado de Veracruz, se llevaron a cabo con una realidad de que el 78 % de los niños de primer grado de educación básica, tenían problemas para relacionarse, no cumplían normas, no se integraban fácilmente, esto debido posiblemente a las prácticas sociales por parte de los padres de familia y docentes, que se centraban más en el sector académico, que en el desarrollo de las habilidades comunicativas, lo que ocasionaba que estos al momento de ingresar a otro nivel, tengan falencias en el aprendizaje y presenten escasa interacción con su entorno educativo.

Asimismo, en el Perú se observa esta problemática en las escuelas de educación inicial en la conexión con sus padres y madres, sin embargo, cuando dichos niños deben interactuar con otros de su misma edad, o deben integrarse, para trabajar en grupo, ajustarse a las normas sociales y mantener comportamientos sociales adecuados, se les hace muy complejo y difícil. Según una investigación realizada por Fernández (2019), en instituciones educativas de nivel inicial de Jaén-Perú para medir los niveles de convivencia escolar, se llegó a la conclusión que la mayoría de niños de cinco años mostraban la necesidad de expresarse con seguridad, así como problemas para respetar las opiniones de los otros, dificultades para escuchar los desacuerdos de los demás, niveles deficientes de tolerancia e

indicadores altos de agresividad. Lo que hacía pensar en la atender la necesidad de ejecutar programas para mejorar las formas de socialización de los niños del nivel infantil.

Por otro lado, en la ciudad de Piura, en una investigación realizada por Huertas (2017), cuyo propósito fue conocer el nivel de habilidades sociales de estudiantes del nivel inicial de la I.E.I 006, concluyó que los estudiantes demostraron que eran capaces de hacer amigos, así como solucionar conflictos y respetar a los demás durante el trabajo en grupo. A diferencia de lo que sucede en la Institución Educativa 14969, Huachuma Baja, distrito de las Lomas – Piura 2019, donde se pudo observar que los niños de cinco años mostraban comportamientos que alteraba el trabajo en grupo, tales como: faltas de respeto, conductas de inhibición social, no pedían la palabra para hablar. Además les resultaba muy difícil dialogar respetando los intereses del otro mostrándose en todo momento callados, así como durante sus juegos, en los recreos, les costaba compartir con sus demás compañeros; lo cual permitió evidenciar problemas de socialización entre ellos, surgiendo así la necesidad de plantearse el siguiente enunciado: ¿Qué efectos tiene la aplicación del juego dramático en la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de las Lomas – Piura 2019?

Asimismo, para poder constatar la anterior interrogante, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar los efectos de la aplicación del juego dramático para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019.

De este mismo, se desprenden los siguientes objetivos específicos: 1.-Evaluar el nivel de la socialización antes de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019. 2.- Evaluar el nivel de la socialización después de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019. 3.- Comparar el nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019.

La metodología que se empleó fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental con un enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada por 47 estudiantes de inicial y la muestra por 20 niños de 5 años del nivel inicial.

La investigación se justificó a nivel teórico porque ofreció una conceptualización actualizada sobre la teoría Psicosocial de Erik Erickson, la que permitió entender las características de esta problemática, así como plantear distintas estrategias que conlleven a fortalecer la socialización de los preescolares. A nivel metodológico se justificó, porque favoreció la creación de un instrumento para evaluar la socialización, la que servirá para investigaciones futuras de muestras semejantes. Y a nivel práctico, porque los juegos dramáticos permitirán a los niños aprenden a interactuar, a desenvolverse mejor, a desarrollar habilidades de vida tales como aprender a solucionar problemas, la confianza, a dialogar respetando turnos, así como el desarrollo de capacidades como la creatividad, la curiosidad, etcétera.

Se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo: En los resultados, se verificó que antes de la aplicación de este los niños se ubicaron en un bajo nivel a un 55 %, sin embargo, después de la aplicación del programa, el nivel de socialización mejoró a un 95 %. Concluyendo que las estrategias y actividades didácticas centradas en el juego dramático ayudaron a desarrollar las habilidades de socialización de los niños y niñas de cinco años.

II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de investigación

Antecedentes Internacionales

Oviedo (2018) 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, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial”*. Este estudio tuvo como objetivo determinar el impacto del juego infantil en la socialización de niños y niñas de 4 a 5 años. Esta investigación se realizó en el marco de métodos cuantitativos y cualitativos porque se desarrolló utilizando un método híbrido combinando métodos cuantitativos para medir y verificar estadísticamente variables, mientras que los métodos cualitativos orientan la recolección y procesamiento de datos, simplificando así el proceso de recolección de datos. El diseño utilizado fue de tipo cuasi-experimental, con un total de 25 alumnos. Las herramientas utilizadas fueron listas de verificación y encuestas para recopilar información de investigación. Se obtuvo como resultados que al principio los educando tenían nivel bajo a un 68 % en relación a la socialización, luego que se aplicó la estrategia del juego infantil, esta alcanzó un 89 % nivel alto, en la socialización. Se concluyó que el nivel de socialización mejoró, gracias a la aplicación de la estrategia de juego teniendo relevancia estadística a un 0,000 siendo menor esta de $p < 0,01$.

García y Rubio (2016), 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), para obtener el título profesional de Psicóloga educativa". El propósito de esta investigación fue mejorar las habilidades sociales de los niños de preescolar y tercer grado a través de un estudio de juegos supervisado. Se trata de un estudio basado en métodos cuantitativo, de tipo aplicada, de nivel explicativo y diseño cuasiexperimental, con una población de 28 niños de 5 años, a quienes se les aplicó una ficha de estudio, bajo la técnica de observación. En sus resultados se evidenció que las relaciones sociales al principio se encontraban bajas a un 76 %, en vista de ello, se aplicó el juego como variable interviniente, teniendo un resultado de 92 % de mejora en sus relaciones sociales. Concluyendo que el juego tiene importancia en las relaciones sociales de los estudiantes.

Pérez (2017) publicó su 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, para optar el título profesional en educadora preescolar*". El propósito de esta investigación fue diseñar e implementar una propuesta didáctica para promover la socialización de niños y niñas de 4 años. Se trata de un estudio de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental. El grupo del jardín estuvo conformado por 21 niños de 4 años, a quienes se les aplicó una lista de intervención y observación como técnica. Observándose como resultados, que la socialización de niños de 4 años se encontraba en bajo a un 72 %, frente a ello se aplicó la estrategia, obteniéndose mejoras a un 89 % en alto. Concluyendo que, gracias a la aplicación de la estrategia de juego se pudo desarrollar la socialización.

Antecedentes Nacionales

Azula y Gálvez (2017) 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 – Hualgayoc2017, presentada a la Escuela de Post Grado, de la Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú”*, para tener el título profesional de Maestro en dificultades de aprendizaje. Esta investigación tuvo como objetivo mejorar el proceso de socialización mediante la aplicación de programas de juegos basados en animación y programas de juegos que agrupen dinámicamente a niños y niñas de primer año. Se aplicó una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo. Con una muestra de 27 estudiantes, a quienes se les aplicó la lista de cotejo bajo la técnica de la observación. Los resultados obtenidos en el nivel de socialización en el pre test fueron bajos a un 88%, luego se desarrolló 10 sesiones de dinámicas, animación y agrupación, las cuales mejoraron la socialización a un 94 %. Se concluyó que los niños de primer grado mejoraron su nivel de socialización gracias a la aplicación de la estrategia de juego, siendo esta significativa según T de student, a un 0,000 menor de $p < 0,01$.

Mayanga (2017) realizó la tesis titulada: *“Aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos para mejorar las relaciones Interpersonales en niños de 5 años de la Institución educativa N° 81584 Everardo Zapata Santillana, de la ciudad de*

Trujillo”, para obtener el título de Maestro en educación. El propósito de esta investigación fue determinar en qué medida la aplicación del plan de juego del drama mejoró las relaciones interpersonales de los estudiantes de sexto grado. Se aplicó una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo. Con una muestra de 32 estudiantes, a quienes se les aplicó la lista de cotejo bajo la técnica de la observación. Se observaron resultados de inicio donde el nivel de relaciones interpersonales en el pre test fue bajo a un 68 %, luego, se desarrollaron 12 sesiones de juegos dramáticos, las cuales mejoraron las relaciones interpersonales a un 84 %. Se concluyó que los niños de 5 años mejoraron su nivel de relaciones interpersonales gracias a la estrategia de juegos dramáticos, siendo esta significativa según T de Student, a un 0,001 menor de $p < 0,01$.

Mora, (2017) realizó un estudio titulado: *Los juegos dramáticos mejora las habilidades de expresión oral en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Privada School Kinder King, del Centro Poblado de San Jacinto, Distrito Nepeña - Ancash en el año académico 2,016*, tesis presentada para obtener el título profesional de Licenciada en educación inicial por la Unidad Nacional de Ancash. La tesis, tuvo como objetivo determinar si los juegos dramáticos mejoran las habilidades de expresión oral en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Privada School Kinder King, del Centro Poblado de San Jacinto, Distrito Nepeña - Ancash en el año académico 2016. La metodología utilizada es de tipo explicativo, nivel cuantitativo diseño pre experimental. La población de estudio estuvo conformada por 16 niños y niñas del nivel inicial de 5 años, de educación básica regular

matriculados en el año académico 2016, como técnica se utilizó la observación y como instrumento la lista de cotejo y para la contrastación de hipótesis se utilizó la prueba de T de students. Los resultados obtenidos revelan que los niños de cinco años, demostraron que el 50 % de ellos ha obtenido una calificación C, luego de aplicar la estrategia del juego dramático, los resultados del post test reflejaron que el 69 % obtuvo una calificación A; finalmente, con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de talleres de juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje mejora de las habilidades de expresión oral.

Antecedentes Locales

Cotrina, (2020) en su estudio *denominado El juego simbólico para mejorar la socialización primaria en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial n° 1372 Los Claveles – Piura, 2019*, se fijó como objetivo general determinar de qué manera el juego simbólico mejora la socialización primaria en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 “Los Claveles” – Piura, 2019. La metodología desarrollada en esta investigación fue cuantitativa, pre experimental de nivel aplicado con un pre test y pos test aplicado a un grupo de 24 estudiantes de 3 años que conformaron la muestra de estudio. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Al comparar los resultados obtenidos, se evidenció que la aplicación del juego simbólico permitió establecer diferencias significativas en los niveles de socialización primaria, observándose que en nivel inicio fue del 58.33 % en el pre test disminuyendo al 0% en el post test; en el nivel

proceso fue de 29.17 % y disminuyó al 8.33 % en el post test; mientras que el nivel logrado en el pre test fue de 12.5 % aumentó al 91.67 % en el post test. De estos resultados, la investigación concluyó que, el juego simbólico mejora de manera significativa el desarrollo de la socialización primaria en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 1372 Los Claveles – Piura, 2019

Cruz, (2017) en su tesis titulada: *El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 1314 del centro poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura – 2017*, tesis presentada para obtener el título profesional de Licenciada, por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote- Filial Piura. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa, perteneciente al grupo de las investigaciones experimentales, específicamente, es una investigación explicativa. En cuanto al diseño de investigación se utilizó el pre experimental. La población y muestra coinciden, es decir, se tomó a toda la población y estuvo conformada por 12 estudiantes de ambos sexos con una edad de 4 años. El instrumento que utilizó para medir el nivel de socialización es la Lista de cotejo, la cual está compuesta por 20 ítems. Se observaron resultados que el nivel de socialización en el pre test fue bajo a un 68 %, luego se desarrollaron 11 sesiones de juego dramático, las cuales mejoraron la socialización a un 74 %, lográndose ver la mejoría. Se concluyó que los niños de cuatro mejoraron su nivel de socialización gracias a la estrategia de juego dramático, siendo esta significativa según T de student a un 0,000 menor de $p < 0,01$.

2.2 Bases teórico conceptuales

2.2.1 Teoría del desarrollo psicosocial según Erikson

Erick Erikson (1994) psicoanalista quien perteneció al círculo de Freud, enfatizó acerca de cómo influye la sociedad en la personalidad de los niños. La teoría de Erickson es importante debido a su énfasis en la influencia social y cultural.

Él propuso ocho etapas a lo largo de la vida. Cada una de ellas implica una “crisis de personalidad, es decir, un tema trascendente, que representa un papel relevante para el resto de la vida. Cada etapa requiere que se equilibre un rasgo positivo con su negativo correspondiente, a pesar que donde haya más carga positiva, igual requerirá de cierto grado de la negativa.

Estas etapas a las que se refirió Erikson, fueron:

Confianza básica vs. Desconfianza (Desde el nacimiento hasta los 18 meses). Aquí el bebé desarrolla un sentido de seguridad acerca de su mundo en cuanto a ser bueno y seguro.

Autonomía vs. Vergüenza y duda (Desde los 18 meses a los 3 años) En esta etapa, el niño desarrolla una homeostasis entre independencia y autosuficiencia contra vergüenza y duda. Aquí es importante los límites de los padres y/o cuidadores.

Iniciativa vs. Culpa (Desde los 3 a 6 años) Aquí el niño desarrolla una iniciativa y el interés a poner en práctica sus actividades nuevas sin verse invadido por la culpa. Durante este período, los niños comienzan a crecer rápidamente tanto física como mentalmente. Su creciente interés en interactuar con otros niños por lo que, pone a prueba sus habilidades y destrezas. Se entiende que los niños aquí comienzan a desarrollar sus propias actividades sociales. Los niños en esta etapa se vuelven más enérgicos, desarrollan habilidades de comunicación y se vuelven más autónomos en el aprendizaje. En otras palabras, el niño es más activo y comienza a dominar ciertas habilidades. Por lo

tanto, comprende los posibles roles sociales. También pueden establecer contacto con otros niños de la misma edad y unirse a un grupo de juego.

Industria versus inferioridad (Desde los 6 años a la pubertad). En esta etapa el niño debe aprender habilidades propias de su cultura, así como a enfrentar sentimientos que lo lleven a sentirse incompetente.

Identidad versus confusión de identidad (Pubertad a adultez temprana) Aquí el adolescente comienza a buscar sentido del yo. “¿Quién soy yo?” o a experimentar una confusión de este. Además, experimentar la separación de los padres para buscar su lugar.

Intimidad vs. aislamiento. (Adultez temprana) La persona busca comprometerse con otra.

Generatividad vs. Estancamiento (Adultez media) El adulto maduro se interesa por guiar a la siguiente generación.

Integridad vs. Desesperación (Adultez tardía) La persona anciana alcanza una aceptación de su propia vida, lo que le permite aceptar su muerte.

2.2.1.2 Teoría Sociocultural de Vygotski

Esta teoría sostiene que la interacción social, las herramientas y las actividades culturales afectan el desarrollo y el aprendizaje personal. Por tanto, cuando una persona participa en una actividad con otras, se apropia de los resultados del trabajo en conjunto.

Berk (1998) explicó que Vygotsky cree que todos los procesos cognitivos son desarrollados a través de la interacción social, para que los niños puedan lograr este objetivo deben interactuar con personas con mayor experiencia a través de diferentes actividades, pudiendo ser un adulto como maestros o padres.

Por otro lado, nos dice que los niños están interactuando, al mismo tiempo integra importantes expresiones culturales de su entorno. Una sociedad en desarrollo; se logra a través de la forma de fusionar y desarrollar su excelente proceso y conocimiento que

ayudarán en su futuro, construya o fortalezca relaciones, porque gradualmente, se adaptará a las reglas y costumbres de tu entorno social.

Enfatiza también el papel fundamental que cumple el lenguaje como vehículo de transmisión social, porque permite el intercambio de mensajes como medio social y de reflexión.

Es importante señalar que Vigotsky, citado por Daniels (2003), concede gran relevancia a la importancia de los juegos porque cree que los juegos pueden promover el desarrollo socioemocional y cognitivo. Incluso insistió que de esta forma los infantes pueden crear situaciones imaginarias y mostrar diferentes comportamientos en su entorno. También enfatiza la importancia de la imaginación como factor enriquecedor de la vida.

2.2.2. La socialización

Se mencionan la individualización y la socialización, siendo estos dos procesos relevantes para el desarrollo social de las y los niños.

La individualización, se define como el proceso de desarrollar la identidad propia o personal y ocupar un lugar en el orden social. Según Muñoz (2011), define la socialización como una forma de que las personas o individuos identifiquen, aprendan, asimilen una serie de valores, creencias, reglas, y perciban e interpreten la realidad para que puedan interactuar con otros miembros del mundo real, al que pertenecen. Por tanto, la persona tiene la capacidad de cooperar en equipo, regular el comportamiento propio y llevarse bien con los demás de acuerdo con las normas sociales.

Coloma (2003) señaló que la socialización es un proceso interactivo en el que la conducta de los individuos se modifica y adapta a las expectativas de los miembros del grupo al que pertenecen. Por lo tanto, dado que la socialización significa aprender normas, reglas, valores y comportamientos para lograr roles apropiados y aceptables en el grupo, los individuos se organizan, diferencian y estructuran en un entorno social determinado.

Asimismo, Papalia (2005) añade que la socialización es el proceso en el que las y los niños desarrollan habilidades, valores, y aprenden sentido de pertenencia, responsabilidad y comunidad”.

2.2.2.1. Características de la socialización

Según Suriá (2010), la socialización tiene las siguientes características:

- Es la capacidad de conectar porque no se hace solo, sino en contacto y convivencia con los demás.
- La socialización es una forma de adaptarse al sistema, porque no es igual en todos los grupos, sino que se configura según las necesidades sociales.
- La socialización facilita la inserción social, porque ayuda a las personas a unirse y transformar grupos. Miembros del colectivo.
- La socialización ayuda a coexistir con los demás porque promueve que las personas satisfagan sus necesidades emocionales, protectoras y útiles.

2.2.2.2. Tipos de socialización

Existen dos tipos de socialización en el niño: La primaria y secundaria (Berger y Luckman, 1991).

La socialización primaria, comienza desde los ocho meses hasta los cuatro años, y a través de esta etapa los niños se vuelven miembros de un grupo. La socialización primaria, difunde contenido cognitivo, como el aprendizaje de idiomas, el aprendizaje de varios modos de realidad, y los niños pueden expresar este aprendizaje a través de juegos. También pueden variar de una empresa a otra. Estos estudios involucran emociones, por lo que se convertirán en una estructura sólida para el individuo.

La socialización secundaria, oscila entre los cuatro y los ocho años. Aquí, los niños internalizan varias partes del mundo social subjetivo (Berger y Luckman, 1991). También, implica adquirir un idioma específico, comportamiento, explicación de cosas y conceptos específicos.

Este tipo de socialización se da sobre temas que se han formado y aprendido, por lo que, todo aprendizaje debe ser consistente con la estructura formada previamente para asegurar que el aprendizaje sea efectivo.

2.2.2.4. Desarrollo de la socialización en niños de 5 años

En esta edad el niño se interesa por los juegos de reglas simples como, por ejemplo: los juegos de memoria, ya que ha asimilado los hábitos sociales suficientes para llevar a cabo competencias cortas, además, no se mantienen concentrado por mucho tiempo.

Ferland (2005) señaló que los niños se encuentran en la etapa del juego social, por lo que comparten el ambiente y los materiales de juego. Juega con grupos grandes, les gusta participar, cooperar y mantener la unidad del grupo. Respeta el cambio y pide a otros que hagan lo mismo. Escucha con atención las historias de sus compañeros y hace preguntas para saber más sobre lo sucedido.

Respeto las normas establecidas por adultos y grupos, y se siente muy frustrado con cualquier comportamiento injusto. Es responsable y le gusta cooperar, capaz de realizar tareas que requieren tiempo y responsabilidad. Es perseverante y le gusta terminar el trabajo que comenzó el mismo día o más tarde (Arráez, 1997).

Marín (2008) enfatizó que los niños de cinco años están particularmente interesados en juegos que les permitan probar y mostrar a los demás su inteligencia, como colores, letras, números, etc. Y motivación: mantén el equilibrio, conviértete en el más rápido y otro.

También comenzó a atraer suficiente atención como para jugar a los siguientes juegos modelar o involucrar artesanías, aunque todavía necesitan ayuda constante de adultos para facilitar la manipulación y el estímulo inspire su creatividad, como pintura, decoración, etc.

2.2.2.5. Dimensiones de la socialización

Autores como Linguado y Zorraíno (1981), además de Londoño y Gonzáles (2013), refieren que las dimensiones de la socialización son: La integración social, la adaptación, la aceptación y la comunicación.

a) *Integración social.* -

Suriá, (2010), refiere que la integración social representa la introducción del individuo a un grupo y lo convierte en un miembro del colectivo, considerando que su comportamiento no sea fuera de contexto, ni desadaptativo, respetando las normas de tolerancia y de convivencia. Por ejemplo, a través de juegos, los niños aprenderán los nombres de sus compañeros de clase y conocerán nuevos amigos. (Linguado & Zorraíno, 1981).

b) La adaptación. -

Para Yaque (2001), se refiere a que el niño o niña se adapta o ajusta a cada grupo, o las exigencias sociales del mismo. La adaptación se da en la interacción entre el niño y su entorno, en este proceso, adapta sus condiciones internas a la realidad circundante, lo que significa absorberla y aplicar su desarrollo en consecuencia.

c) La aceptación. -

Para Becerra (2013), la aceptación social se entiende como el grado en que los niños son amados, aceptados o rechazados entre los grupos de pares, ya que se ha encontrado que, la baja aceptación social es un factor de riesgo importante para los niños y adolescentes. Lo antónimo a la aceptación, es la exclusión social.

d) La comunicación. -

“La comunicación es un proceso natural de la humanidad y una necesidad básica”. Los niños recién nacidos se comunican a través de diferentes códigos. La comunicación, es un acto de relaciones humanas en el que dos o más participantes intercambian información a través del lenguaje o la expresión.

2.2.2.8. El juego dramático

El juego dramático es un medio de expresión muy completo en el que se involucran otras manifestaciones artísticas, desde la representación escénica, la danza y expresión corporal, pero también incluye al lenguaje visual y plástico. Se considera que el arte puede ayudar al cambio en la manera de actuar, interactuar y comprender la infancia desde el punto de vista del adulto. (Kiessling, 2015)

La palabra drama, proviene de la etimología griega (drao = hacer), parte de la representación de personajes en un ambiente determinado. Por tanto, el drama se vale del juego para conseguir sus objetivos, pero no es juego propiamente dicho, sino actividades que se complementan. Por ello, explica que es necesaria una actividad consciente que permita aprovechar las oportunidades del juego aportando creatividad, expresión, desinhibición, etc. (Bercebal, 1995)

El juego dramático y el teatro son una buena estrategia, ya que se adapta a las exigencias y necesidades de la mayor parte de niños. (Baldwin, 2014).

2.2.2.9. Funciones del juego dramático

Gracias a los aportes de la neurociencia y el funcionamiento del cerebro, el juego dramático ha demostrado cumplir determinadas funciones demostrando que los niños aprenden de manera más activa mientras interactúan con otros.

Uno de los aspectos más importantes que cumple el juego dramático en la educación es que trabaja directamente con las emociones y, es un buen vehículo para la enseñanza de las emociones, es decir para identificarlas, manejarlas y gestionarlas.

El juego dramático permite además, activar estructuras neuronales que activan la imaginación, la creatividad, lo cual permite que los niños estén más receptivos al aprendizaje.

2.2.2.10. Tipos de juego dramático

Para Slade (1978) señala que existen cuatro tipos de juego dramático:

a) *El juego simbólico:*

Es aquel juego del “hacer como si...”, donde lo irreal, se hace real, este juego es el preferido por los niños y niñas. Este juego evoluciona a medida que los niños van madurando. Para Slade (1978) existen dos tipos de juego simbólico:

- El juego personal. - Es aquel juego en el que interviene todo el cuerpo, como, por ejemplo: cuando los niños juegan fútbol, admirando el equipo en el que juega. Este juego es muy sincero.
- El juego proyectado. - Aquel juego en el que revive a los objetos, es decir, en el que sus juguetes cobran vida, o acción dramática. Por ejemplo. Cuando moviliza un auto, o da de comer a su muñeca.

b) *El juego de roles:*

El juego de roles o “juego de actores”, es una actividad en la que el "jugador" representa actores reales en el proceso de simulación, formando un grupo de personas que operan el juego por simpatía, es decir, están en la situación de " otros ". El contenido de esta simulación se realiza con base a las experiencias de vida de los niños. Por ejemplo, jugar a la profesora, a los bomberos, a mamá y papá, etc. Patton (1981), citado por McGinnis (2001).

c) *El juego cooperativo:*

Este tipo de juegos como indica Camacho (2012) es el más complejo puesto que implica jugar con otros niños, asignando roles o tareas, de manera que se distribuyen estos de forma ordenada, bien organizada, y todo ello acorde a la meta que se quiere lograr. Por ejemplo: jugar a una empresa, requiere de otros trabajadores, por ejemplo, la secretaria, el vendedor, la persona que recepciona el dinero, etc.

En este tipo de juegos destaca la unión grupal, el trabajar en contacto con los demás y su naturaleza. Promueve sentimientos de participación, empatía, y promueve además las metas colectivas a las personales.

d) Juegos con juguetes:

Dávalos (1994), señaló que los títeres u otros elementos son un recurso lleno de magia que brinda muchas posibilidades al desarrollo del niño, pues permite trabajar la ilusión, la creatividad, etc.

Este tipo de juego, facilita a los niños tímidos a que se tornen más expresivos. En este aspecto, la facilitación del maestro es elemental. Es él quien va a dirigir la secuencialidad en este tipo de juego.

2.2.2.11. El juego dramático como estrategia didáctica

Los juegos se deben considerar como una estrategia de suma importancia dentro del aula de clases, dado que significan una manera distinta de lograr el aprendizaje esperado, contribuyen a la recreación y al descanso de los niños y niñas. Los juegos permiten guiar la disposición del estudiante hacia las diferentes áreas que implican en la actividad lúdica. La maestra, con dinamismo y utilizando diferentes habilidades imagina juegos que se adapten a las necesidades, expectativas e intereses, según la edad y el ritmo de aprendizaje del estudiante. En la fase inicial se sugiere realizar juegos simples y, de acuerdo a la edad del estudiante, donde se refleje que la motricidad prevalece en esta etapa. (Tirado, Peinado, & Cárdenas, 2011)''.

2.2.2.12. El juego dramático y la socialización en niños de inicial

El juego adquiere “suma importancia en la socialización de todo niño, es la mejor manera de conocer el mundo y de socializar. Se pueden presentar roles utilizando símbolos mediante la imitación, permitiendo al niño hacerse dueño de su destino, adoptando diferentes papeles que ellos puedan imaginar sobre todo de las personas que se encuentran en su alrededor, como sus padres, profesora, médico, etc; de esta forma, van construyendo un mundo de acuerdo a su medida.

El juego dramático, transcurre entre los dos, seis o siete años, etapa en la que el niño también se inserta en el mundo adulto y busca adaptarse a la realidad de su entorno cercano. Este tipo de juego le permitirá al niño compartir sus ficciones con sus demás compañeros de la escuela, lo que irá afianzando su proceso de socialización. Mediante el juego se familiariza con las actividades de su entorno y adquiere una serie de habilidades que serán de importancia en la formación de su equilibrio mental.

Según Piaget (1946), el juego dramático le permitirá al niño manifestar sus ideas y sentimientos, así como reproducir experiencias vividas que enriquecerán su desarrollo social. Esto resulta, especialmente importante, en el ámbito escolar a nivel inicial, para el desarrollo integral del niño y el afianzamiento de su proceso de socialización con el mundo que lo rodea”

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Hipótesis General

El juego dramático mejora significativamente la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas

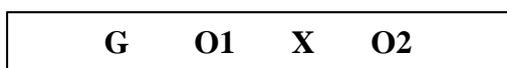
IV. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la Investigación

La investigación fue de enfoque cuantitativa, perteneciente al grupo de investigaciones experimentales. Además, específicamente corresponde a una investigación de tipo aplicada, porque se intervino en una muestra, una variable que se encuentra en dificultad, mediante una propuesta metodológica (Hernandez, 2016).

Fue de nivel explicativo, ya que la investigación explicativa pretendió establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian. (Hernández, Fernández & Baptista ,2016). Además, porque tuvo como propósito medir los efectos de los juegos dramaticos sobre el nivel de socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019.

El diseño de investigación que orientó la medición de las variables es el denominado: “Diseño pre experimental con pre test y post test 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 y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas”

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 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 pre test y post test en un solo grupo, se efectúa una observación antes de introducir la variable independiente (O1) y otra después de la aplicación (O2)”.

4.2. Población y muestra.

La población de estudio estuvo conformada por la totalidad de niños y niñas que se encontraron matriculados en el nivel de educación inicial, de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas – Piura, en el año 2019.

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

Tabla 1. Poblacion

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 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas – Piura, 2019”

Suponiendo criterios de muestreo deliberados, las muestras se seleccionan mediante muestreo no probabilístico. Según el diseño anterior al experimento, trabajamos con un

grupo de niños, es decir, los alumnos de 5 años de las instituciones educativas antes mencionadas. Por lo tanto, no hay aleatorización, tamaño ni error de muestreo.

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

Tabla 2. Muestra

Grado	Sección	Varones	Mujeres	Total
5 años	Única	08	12	20

Fuente: “Nómina de Matrícula de Educación Inicial de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas – Piura, 2019”

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items
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. (Ransey, 1989)	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, Materiales y distribución de roles.	-Juega representando situaciones cotidianas, interactuando con los demás de manera libre. -Dramatiza situaciones concretas, demostrando espontaneidad y adaptabilidad. -Juega con otros representando diferentes personajes, expresándose con libertad y soltura.
			Juego con escenarios y juguetes (títeres y marionetas)	Selección de juguetes y Distribución de escenario.	-Emplea títeres para representar una escena que implique la aceptación del otro. -Juega con marionetas representando una situación comunicativa abierta. -Usa títeres para escenificar una situación de adaptación a momentos difíciles.
			Juego dramático como juego de roles	Se integra asumiendo roles y dialogo fluido.	-Se integra con otros, para desempeñar distintos roles en su drama. -Juega asumiendo diferentes roles, respetando las normas propuestas por los participantes. -Entabla un diálogo fluido, durante su juego de roles.
			Juego dramático como juego teatral	Se integra empenado guiones en el juego teatral..	-Se integra con sus compañeros, al momento de jugar al teatro. -Emplea guiones respetuosos y tolerantes, durante su juego teatral. -Se adapta a la situación del drama, expresándose de manera abierta.

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).	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 ellos de acuerdo a pautas de comportamiento social.	Integración	Integración con sus pares.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad. Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna. Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda
			Adaptación	Adaptación con su grupo	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros. Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tareas. Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros. Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.
			Aceptación	Aceptación hacia los demás.	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad Acepta los juegos propuestos por los otros niños Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad
			Comunicación	Comunicación con sus compañeros	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as. Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás. Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este estudio, se utilizó una técnica de observación sistemática porque la lista de verificación se utilizó como una herramienta para registrar los comportamientos y actitudes sociales de los niños antes de aplicar el protocolo experimental. (Prueba previa) y después de completar su solicitud (prueba posterior)

Técnica	Instrumentos
Observación	Lista de cotejo para medir nivel de socialización (pre-test)
	Lista de cotejo para medir nivel de socialización (post test)

“La lista de cotejo estuvo constituida por 20 ítems de escala nomila que se consideraron para medir cuatros dimensiones de la variable:

Socialización. El mencionado instrumento fue evaluado de la siguiente manera:

Dimensiones	Ítems	Bajo	Medio	Alto
Integración	5	0 al 4	5 al 8	9 al 10
Aceptación	5	0 al 4	5 al 8	9 al 10
Adaptación	5	0 al 4	5 al 8	9 al 10
Comunicación	5	0 al 4	5 al 8	9 al 10
Socialización	20	0 al 6	7 al 12	13 al 20

Fuente: elaboracion propia”

4.5. Plan de análisis

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) Tabulación: Se organizaron los resultados a través de tablas de distribución de frecuencias (absolutas y relativas) de acuerdo a lo que demandan los objetivos de investigación.

b) Gratificación: Se diseñaron gráficos de frecuencias relativas de acuerdo a lo expuesto en tablas y según objetivos de investigación.

c) 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.

7.8. “Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas – Piura, 2019.</p>	<p>Problema general: ¿Qué efectos tiene el juego dramático en la Socialización en los niños y niñas de educación Inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas – Piura, 2019?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el efecto de la socialización antes de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación Inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas – Piura, 2019? ¿Cuál es el efecto de la socialización después de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación Inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas – Piura, 2019? ¿Cuál es el nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación Inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas – Piura, 2019?</p>	<p>Objetivo General Determinar los efectos del juego dramático en la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019.</p> <p>Objetivos Específicos Evaluar el nivel de la socialización antes de la aplicación de los del juego dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019. Evaluar el nivel de la socialización después de la aplicación de los del juego dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019. Comparar el nivel socialización antes y después de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019.</p>	<p>Hipótesis General El juego dramático mejora en la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019.</p>	<p>Tipo Investigación Aplicada El nivel de la investigación es explicativo Diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 47 estudiantes de inicial La muestra por 20 niños de inicial Tecnica de observacoon Instrumento: Lista de cotejo</p>

Fuente: *Elaboracion propia*

7.9. Principios éticos

Protección a las personas. – Mediante este principio la investigación procuró en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso, los estudiantes de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019.

Libre participación y derecho a estar informado. – Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y sobre todo de los padres de familia. Esto se realizó mediante un consentimiento informado que firmaron los padres de familia.

Beneficencia no maleficencia. – La investigación identificó las falencias de los niños en estudio respecto a la socialización, resultados que permitirá a los docentes adecuar actividades que contribuyan con su mejora; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que dañen la integridad de los niños.

Justicia. – Al momento de aplicar la lista de cotejo para evaluar la socialización, se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo, cada participante será informado de sus resultados de la investigación.

Integridad científica. - A través de la investigación se pusieron en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio: así mismo se tuvo la predisposición de informar en todo momento de cualquier situación que surgiera durante la investigación y que pudiera afectar a los participantes.

V. RESULTADOS

En los hallazgos de esta investigación encontramos, a nivel de objetivo específico lo siguiente: *Evaluar el nivel de socialización antes de la aplicación de los juegos dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019*”

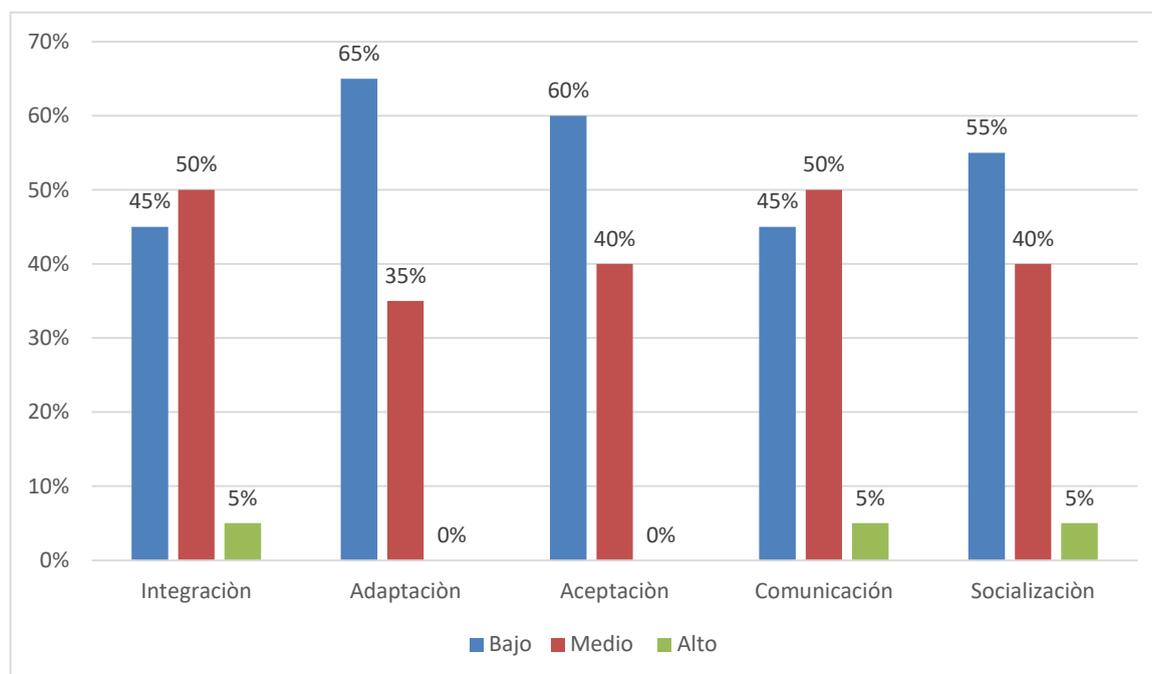
Tabla 1:

“Nivel de socialización en el pre test por dimensiones y General”

Dimensiones	F /%	Bajo	Medio	Alto	Total
Integración	f	9	10	1	20
	%	45%	50%	5%	100%
Adaptación	f	13	7	0	20
	%	65%	35%	0%	100%
Aceptación	f	12	8	0	20
	%	60%	40%	0%	100%
Comunicación	f	9	10	1	20
	%	45%	50%	5%	100%
Socialización	f	11	8	1	20
	%	55%	40%	5%	100%

Fuente: “Pretest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019”

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



Fuente: Tabla 1

En la table 1 y gráfico 1: Podemos evidenciar que el 55 % de los niños de 5 años se encuentran en nivel inicio, lo cual significa que los estudiantes tienen dificultades para poder integrarse, comunicarse, adaptarse y aceptarse a sí mismo, estos resultados estaría dificultando el aprendizaje en los menores.

Además, se evidencia que a nivel de dimensiones: el 50 % se encuentra en proceso en integración; asimismo en adaptación en el 65 % y en aceptación en el 60 % ambos en nivel inicio y por último, la dimensión comunicación se ubica en nivel proceso. Concluyéndose que los niños de 5 años, antes de la aplicación de la estrategia, se encuentran con dificultades.

“Evaluar el nivel de socialización después de la aplicación de los juegos dramáticos en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019”

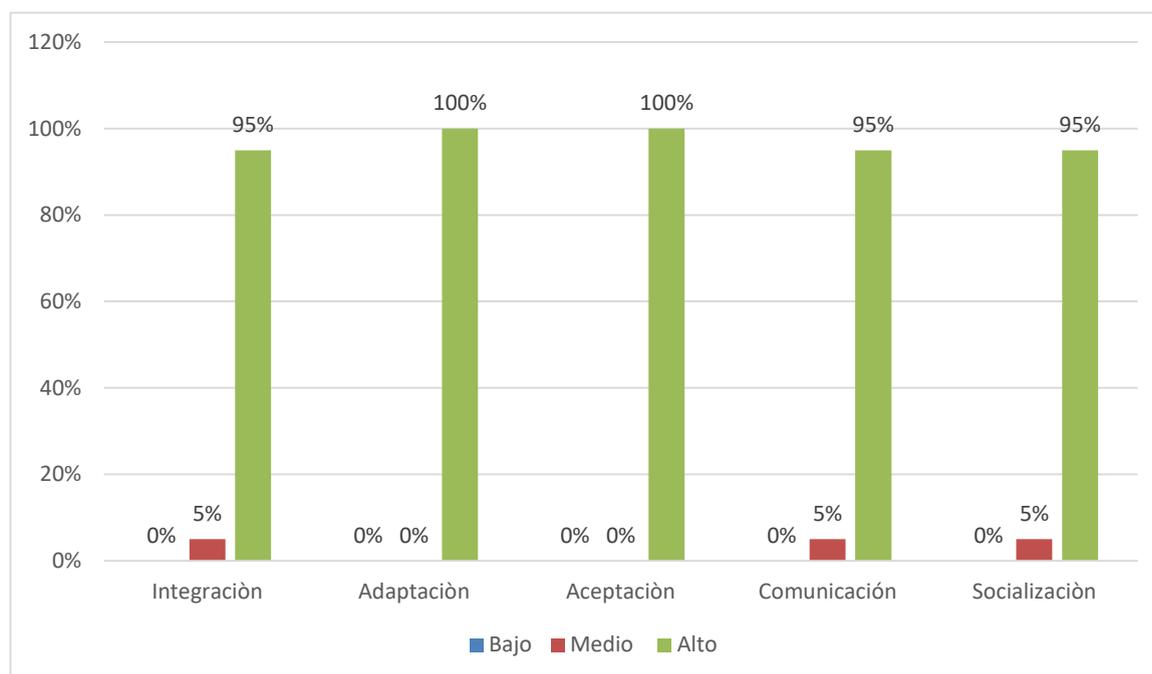
Tabla 2:

“Nivel de socialización en el post test por dimensiones y General”

Dimensiones	F /%	Bajo	Medio	Alto	Total
Integración	f	0	1	19	20
	%	0%	5%	95%	100%
Adaptación	f	0	0	20	20
	%	0%	0%	100%	100%
Aceptación	f	0	0	20	20
	%	0%	0%	100%	100%
Comunicación	f	0	1	19	20
	%	0%	5%	95%	100%
Socialización	f	0	1	19	20
	%	0%	5%	95%	100%

“Fuente: Pretest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019”

Gráfico 2: Nivel de socialización de los niños en el post test, por dimensiones.



Fuente: Tabla 2.

En la tabla 2 y gráfico 2: Podemos evidenciar que el 95 % de los niños de 5 años se encuentran en nivel logro, que significaría que los estudiantes mejoraron sus dificultades y han logrado ahora poder integrarse, comunicarse, adaptarse y aceptarse a sí mismos, lo que ayudaría en su proceso de aprendizaje.

Además se evidencia que, a nivel de dimensiones que el 95 % se encuentra en logro a nivel de integración; asimismo en adaptación el 100 % y en aceptación el 100 % ambos en nivel logro y por último la dimensión comunicación se ubica en nivel logro con 95 %. Concluyéndose que los niños de 5 años, mejoraron después de la aplicación de la estrategia.

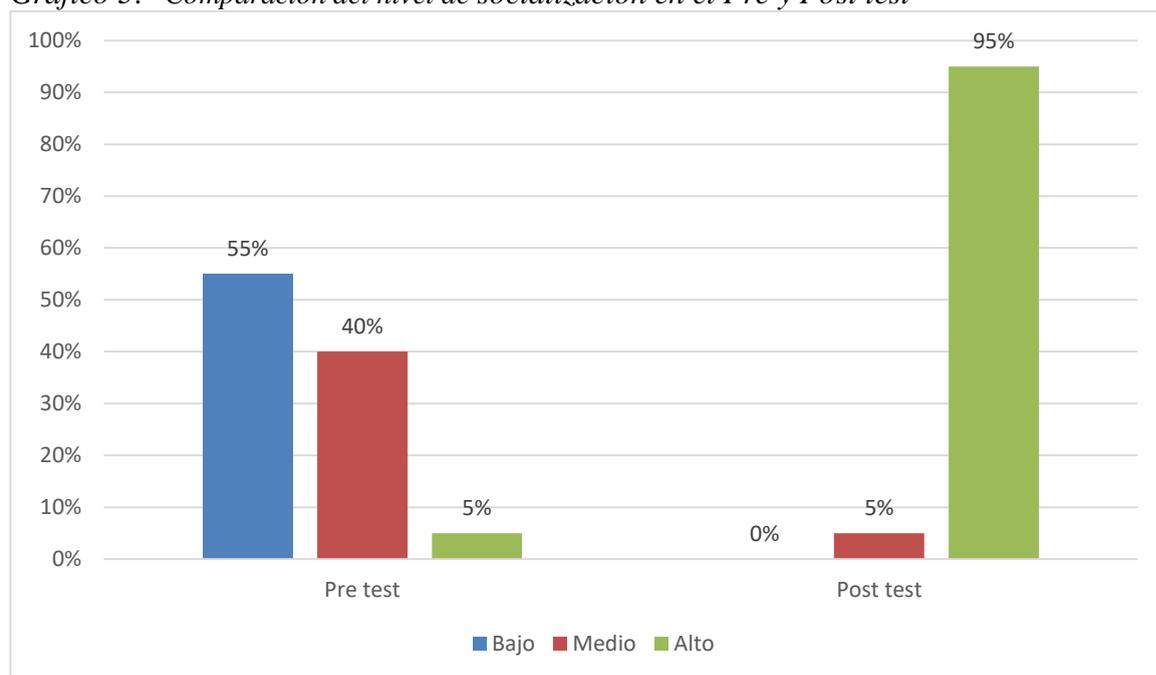
Tabla 3:

“Comparar el nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019”

Dimensiones	F /%	Bajo	Medio	Alto	Total
Pre test	f	11	8	1	20
	%	55%	40%	5%	100%
Post test	f	0	1	19	20
	%	0%	5%	95%	100%

Fuente: “Pretest aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019”

Gráfico 3: “Comparación del nivel de socialización en el Pre y Post test”



Fuente: Tabla 3.

En la tabla 3, Gráfico 3, se presentan los resultados del pre y post test para demostrar la comparación de ambos. En primera instancia en el pre test observamos que el 55 % se ubicó en nivel bajo, luego de la aplicación de la

estrategia los niveles de socialización se elevaron a un 95 % en alto. Quedando registrado la efectividad de la estrategia en la socialización.

Comprobación General

En relación a la hipótesis de la investigación: “la aplicación del Juego Dramático como estrategia para mejorar la Socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de las Lomas – Piura 2019”

Para estimar la incidencia de las estrategias didácticas en el logro de aprendizaje, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba T de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de Estática Crossbulation procesada en el software SPSS Vs.25.0 para el Sistema Operativo Windows.

Hipótesis nula:

No hay diferencia entre los grupos

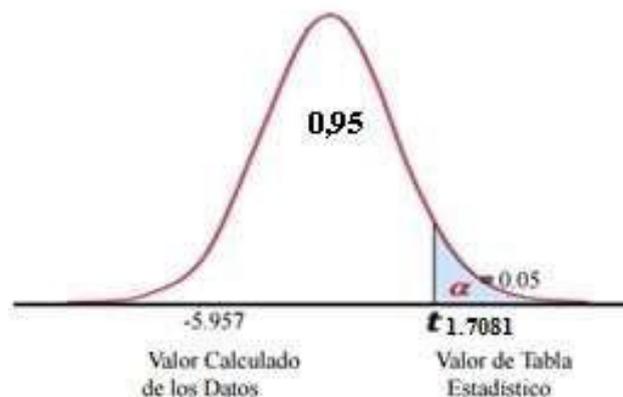
Hipótesis alternativa:

Sí hay diferencia entre los grupos

Nivel de significancia: = 0.05

Estadística de prueba: Prueba T de Student

REGIONES:



Ha se acepta, por lo tanto, hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T de Student a un nivel de significancia del 5%

Tabla N° 4: Estadístico de Contraste

	VAR00025 - VAR00027
	1.7081
	.000

a. Basado en los rangos negativos.

Sig. (bilateral)

b. Prueba de los rangos con signo de Student

Interpretación.

Podemos observar en la tabla 4 y el gráfico de “T de Student que el programa de juego dramático para mejorar la socialización tiene relevancia estadística de 0,000 siendo esta menor a lo propuesto para la investigación de $p > 0,001$; quedando registrado que la estrategia se puede utilizar en diferentes ámbitos educativos por su alto nivel de significancia y en la mejora de la socialización”.

5.2. Análisis de resultados

En el estudio, se formularon tres objetivos de investigación, y estos se analizan y discuten en las siguientes secciones:

En relación al objetivo específico 1 que midió el nivel de socialización de los preescolares, en sus cuatro dimensiones (integración, adaptación, aceptación y comunicación), antes de la aplicación del juego dramático, se demostró que la mayor parte de preescolares tiene un bajo nivel de aprendizaje, lo que significa que les resulta difícil integrarse con los profesores u otros compañeros, y no se pueden adaptar a la nueva realidad. Les cuesta interactuar con los demás. A veces no aceptan a otros niños ni comparten con ellos; también hay una falta de comunicación y, rara vez es posible mantener una conversación con facilidad.

Esto conlleva a afirmar que la vida de los escolares no pueda desarrollarse con normalidad, o al menos lograr los resultados deseados, y que muestren poca participación, desobediencia e incluso comportamientos agresivos (Cañete, 2017). Esto puede ser un signo de inmadurez social, porque muchos estudios han concluido que los niños que van al jardín de infancia muestran un aumento en el número y tipo de actividades y contactos grupales. (Linguido & Zorraindo, 1981). Sin embargo, la investigación encuentra que los niños de primer grado tienen bajos niveles de actividad social, muestran timidez, mala comunicación o evitan el trabajo en grupo (Azula & Gálvez, 2007), lo que resulta en cierta medida contradictorio con la explicación que hace Erikson (Regader, s/f), pues, su teoría refiere que el ingreso del niño a la escuela, plantea mejores condiciones para relacionarse e interactuar con otros niños.

La situación encontrada en los grupos de niños puede tener las siguientes explicaciones: los métodos de crianza familiar a veces sobreprotegen a los padres, lo que genera hijos inmaduros, así

como el entorno social en el que crecen los niños y las características del mismo suelen ser muy restringidas para el desenvolvimiento de los infantes. En el caso de la investigación, intuitivamente se cree que este puede ser el papel proteccionista de los padres o el desempeño del maestro, porque la conclusión que se extrae de esto es que este comportamiento no permitirá la socialización del niño.

Con respecto al objetivo específico 2; se midió el nivel de socialización de los preescolares, pero después de aplicar el juego dramático, se evidencia que la totalidad de preescolares alcanzó niveles altos en el desarrollo de las cuatro dimensiones evaluadas: integración, adaptación, aceptación y comunicación; situación que permite afirmar que las actividades de enseñanza con títeres, utilizando pantomima o actividades de juego de roles, ayudan mucho a los preescolares a ser más indulgentes, a participar y comunicarse.

Los juegos dramáticos son una estrategia de enseñanza que fomenta la interacción y la expresión mediante diferentes lenguajes, proporciona un entorno confiable y, por lo tanto, brinda oportunidades para ganar seguridad en relación con los demás con sus propios recursos. (Sarlé, Rodríguez, y Rodríguez, 2010), es decir, les permite una mejor socialización. Especialmente, en la educación inicial, el juego dramático es una herramienta clave ya que es casi necesario para los niños de 4 a 6 años. (Achetoni, s/f).

Lo antes explicado ha sido corroborado mediante otros estudios como el realizado por, Taipe (2013) quien concluyó que, mientras mayor es el nivel y la calidad de los juegos infantiles, mayor es la socialización de los preescolares, y que los juegos infantiles son beneficiosos para el desarrollo integral de los mismos.

Además, Pérez (2004) afirmó que la integración del juego dramático ayuda enormemente a que los preescolares aprendan a socializar, ya que les ayuda a comprender su mundo.

De igual manera, Mayanga (2014) demostró que la aplicación de programas de juegos dramáticos mejora significativamente las relaciones de interacción social de niños y niñas, involucrando aspectos como: respeto, compasión, y autoconfianza.

En consecuencia, la investigación de (Acosta, 2010), pudo verificar que el juego dramático es una de las herramientas más valiosas para desarrollarse tanto emocional y socialmente en los niños, porque a través del juego los niños pueden socializar. Las condiciones anteriores se mantienen porque después de la finalización de la investigación, existe una clara diferencia entre las condiciones sociales de los niños que ingresan a la educación primaria (5 años) y las condiciones después de participar en la experiencia docente centrada en el teatro.

Se puede afirmar que la estrategia del juego dramático se combina con las siguientes actividades: juegos simbólicos, juegos de rol, con títeres y espectáculos de títeres, y a través de representaciones teatrales, creando condiciones para mejorar la integración, adaptación, aceptación y comunicación de los niños que inician la escuela. La actuación dramática resultó ser la actividad más importante en el aprendizaje creativo. Propicia para el desarrollo de las emociones sociales, pero también una verdadera manifestación de las relaciones interpersonales. (Pérez, 2004).

En relación al objetivo 3; ***comparar el nivel socialización antes y después de la aplicación del juego dramático en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas – Piura 2019.*** En primera instancia en el pre test observamos que el 55 % se ubicó en nivel bajo, luego de la aplicación de la

estrategia los niveles de socialización se elevaron a un 95 % en alto, quedando demostrada la efectividad de la estrategia en la socialización.

Esto quiere decir que el juego dramático y el teatro son una buena estrategia, ya que se adaptan a las exigencias y necesidades de la mayor parte de niños. (Baldwin, 2014).

Ademas, según refiere Tirado, Peinado y Cárdenas (2011) nos dicen que los juegos se deben considerar como una estrategia de suma importancia dentro del aula de clases, dado que significan una manera distinta de lograr el aprendizaje esperado, contribuyen a la recreación y a la socialización de los niños y niñas. Los juegos permiten guiar la disposición del estudiante hacia las diferentes áreas que implican en la actividad lúdica. Por ello, la maestra con dinamismo y utilizando diferentes habilidades imagina juegos que se adapten a las necesidades, expectativas e intereses, según la edad y el ritmo de aprendizaje del estudiante, es de allí la relevancia pedagógica de la estrategia para poder intervenir en el lenguaje oral. En este contexto, Piaget (1946), afirma que el juego dramático le permitirá al niño manifestar sus ideas y sentimientos, así como reproducir experiencias vividas que enriquecerán su desarrollo social. Esto resulta, especialmente importante, en el ámbito escolar a nivel inicial, para el desarrollo integral del niño y el afianzamiento de su proceso de socialización con el mundo que lo rodea.

Estos resultados son semejantes a los encontrados por Cruz (2017) en su tesis titulada: *“El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 1314 del centro poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura – 2017”* en la que se concluyó que los niños de cuatro mejoraron su nivel de socialización gracias a la estrategia de juego dramático, siendo esta significativa.

VI. CONCLUSIONES

- a) El proceso de implementación de estrategias de enseñanza enfocadas en estrategias dramáticas tiene un impacto significativo en el nivel de socialización de niños y niñas al inicio de I.E. 14969, Huachuma Baja, Distrito Las Lomas, Piura 2019, comprobándose al verificar que todos los niños en edad preescolar (100.0 %) mostraron buenos niveles de adaptabilidad, integración y comunicación luego de participar en actividades de capacitación sobre diversos juegos dramáticos; alcanzando puntuaciones elevadas (media = 92,5 puntos), lo que permitió constatar la significativa efectividad de la socialización.
- b) Antes de aplicar el programa, el grado de socialización de los niños en edad preescolar era muy bajo (representando el 55,0 % de los niños), y el promedio de las dimensiones medidas fue alrededor de 5,95 puntos. Esto demuestra que los preescolares que han completado la educación básica no pueden desarrollar un nivel suficiente de habilidades de socialización: integración, adaptación, aceptación y comunicación, situación que no favorece el desarrollo social de los niños.
- c) Luego de la aplicación de la propuesta, el grado de socialización fue muy alto, encontrándose que la mayoría de los niños en edad preescolar (92.5 %) obtuvieron buenas calificaciones, con un puntaje promedio de alrededor de 13.10 puntos en socialización. Estos hallazgos indican que en el proceso de crear efectivamente las condiciones para que los niños desarrollen sus actividades sociales, las estrategias de integración pueden promover un mayor nivel de integración, adaptación, aceptación y comunicación.

d) En comparación de los resultados del pre y post test, determinaron que existen diferencias en la frecuencia y las medias en términos del nivel de socialización de los niños en edad preescolar en cada dimensión considerada. En cuanto a frecuencia, en el post-test, el 53,8 % de los niños superó el nivel bajo en el pre-test, en cambio, el 92,5 % de los niños logró incorporarse al nivel alto. Comparando los resultados, se confirma que existe una diferencia significativa entre las dos variables, demostrándose que la mejora del nivel de socialización se atribuye a la aplicación de la experiencia del juego dramático.

Aspectos Complementarios

- Los maestros de las instituciones educativas participan en juegos de teatro para continuar fortaleciendo las habilidades sociales de los estudiantes en los siguientes años de estudio.
- Los resultados son entregados a la institución educativa y son considerados en el trabajo de los docentes de preescolar, con el propósito de sensibilizarlos sobre la importancia de aplicar los juegos dramáticos para mejorar la socialización de los niños y niñas, mediante el modelado.
- Además, se registra la efectividad de este programa del juego dramático, para que sean aplicadas en otras instituciones educativas que reflejen esta misma problemática.

Referencias Bibliográficas

- Achetoni, M. D. (2004). Juego dramático en el nivel inicial. Obtenido de OMEP:
http://omep.org.ar/media/uploads/documentos/p9_juego_dramatico.pdf
- 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/>
- 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-ChugurHualgayoc, 2006. Trujillo: Tesis de Maestría, Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo.
- Bandura, A. (1987). Pensamiento y Acción. Barcelona: Martínez Roca
- Berger, P y Luckmann, T (1995). La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Amorrortu Buenos Aires: Amorrortu
- 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 cuasi
- Cañete, M. d. (2010). La socialización en la escuela. Innovación y experiencias educativas, 1-9.

- Cruz, R. (2017), El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 1314 del centro poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura – 2017.
- 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.
- Domínguez, J. B. (2015). Manual de Metodología de la Investigación Científica. Chimbote: Editora Gráfica Real
- Dominguez, Y. (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. Salud pública, 5-6.
- 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-socializacin-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.
- Hernández, S. (2016) *Metodología de la investigación*. Edit. Mc Graw Hill. México.
- Johnson, D y Johnson, R (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Juan Cervera (1996) *Literatura infantil*. Biblioteca virtual de Cervantes
- Lalfranconi, S. (. (2011). *Juego y educación inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Linguido, M., & Zorraindo, M. (1981). El proceso de socialización en la etapa preescolar. *Revista de Psicología*, 26-31.
- Maier, H. (2000). *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*.
- 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.
- 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° 81584Everardo Zapata Santillana, de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*. Trujillo: Tesis de Maestría, Universidad Privada Antenor Orrego.
- Mevius (1997) *El juego dramático en la infancia*. Mc Graw Hill. México

- Mígalo (2013) 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.
- Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. Innovación y experiencias educativas, 10-12
- Mora, P. (2016), Los juegos dramáticos mejora las habilidades de expresión oral en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Privada School Kinder King, del Centro Poblado de San Jacinto, Distrito Nepeña - Ancash en el año académico 2,016.
- 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.
- 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 (2016) 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.
- Pérez, Y. Y. (2004). El juego dramático como acción socializadora en niños de 4 años del Jardín Infantil Geniecitos de la ciudad de Manizales. ManizalesColombia: Tesis de Licenciatura, Universidad de Manizales.

- Poblete, M. (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-Inicialespacios-privilegiados-para-la-socializacin-infantil/120#.Vw_X2DDhDIU
- Póveda (1989) El profesor. Edit. Paidós. España
- 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
- 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/consejoscolares/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. (2015). 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.
- Tripero, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. Innova, 10-12.

Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Buenos Aires: Grijalbo. Vygotsky, L. (1981). Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires: La Pléyade

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

Anexos 1: INSTRUMENTO DE SOCIALIZACIÓN

Dimensiones – Ítems	SI	NO
Integración		
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		
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		
Adaptación	SI	NO
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	SI	NO
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	SI	NO
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		
20. Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.		

INSTRUMENTO DE JUEGO DRAMÁTICO

Dimensiones - Ítems	SI	NO
Juego Dramático simbólico		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal		
Juego con escenarios y juguetes (títeres y marionetas)		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, con títeres.		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de los gestos con el uso de títeres.		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del movimiento corporal con el uso de marionetas		
Juego dramático como juego de roles		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del gesto y juegos de roles.		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del movimiento corporal.		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz y juego de roles		
Juego dramático como juego teatral		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz al dramatizar		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del gesto al dramatizar		
Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del movimiento corporal al dramatizar.		

Fuente: elaboración propia .

Anexo 2: PROPUESTA PEDAGÓGICA

“El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de Educación Inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de las Lomas”

I. Datos Informativos

- 1.1. Institución** : ULADECH
1.2. I.E. : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
1.3. Lugar : Piura
1.4. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz
1.6. Área : Comunicación
1.7. Ciclo/grado : 5 años

II. Presentación

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 de acatar reglas y normas que ayudarán a vivir y convivir en sociedad.

III. Objetivos

3.1. Objetivo General

Fortalecer los procesos de aprendizaje a través del juego dramático para mejorar el nivel de socialización en los niños y niñas de Educación Inicial de 5 años de la I.E 14969

3.2. Objetivos específicos

Promover la enseñanza adecuada en el área de Comunicación

Fortalecer los procesos de aprendizaje a través de juegos didácticos y diferentes.

IV. Competencias y capacidades a desarrollar

Sesión 1: Mi amigo invisible

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 2: Día del amigo

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 3: Así soy yo

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 4: ¿Quién quiero ser?

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 5: ¿Qué hago con este objeto?

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 6: ¿Qué animalito quiero imitar?

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 7: ¿Así me siento hoy?

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 8: Las vaquitas rebeldes

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 9: Somos diferentes

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 10: Carrera de zapatillas

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 11: Pio Pio

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

Sesión 12: Espejo humano

Competencia: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.

Capacidad: Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.

V. Temática del taller

Unidad didáctica	Sesiones de Aprendizaje	Duración
Comunicación	12 Sesiones	45 min.

VI. Metodología

Sesión	Competencia	Estrategia / Técnica
1	Mi amigo invisible	45 min

2	Día del amigo	45 min
4	Así soy yo	45 min
5	¿Quién quiero ser?	45 min
6	¿Qué hago con este objeto?	45 min
7	Qué animalito quiero imitar	45 min
8	¿Así me siento hoy?	45 min
9	Las vaquitas rebeldes	45 min
10	Somos diferentes	45 min
11	Carrera de zapatillas	45 min
12	Pio Pio	45 min

VII. Fundamento teórico

La teoría señala que alrededor de los cinco 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 resulta chocante y hasta traumatizante la integración a un nuevo grupo

VIII. Recursos

1.1. Potenciales o humanos

Los niños y niñas Educación Inicial de 5 años de la I.E 14969 – Huachuma Baja.

1.2. Materiales

- ✓ Hojas
- ✓ Plumones
- ✓ Papelotes
- ✓ Cinta
- ✓ CD

ANEXOS (Sesiones)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Mi amigo invisible
4. Área : Comunicacion
5. Indicador : Aceptación
6. Fecha de aplicación : 4 de Noviembre de 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

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	·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	· Caja
DESARROLLO	·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.	· Sombrero · Papel · Lápiz
CIERRE	·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?	

Lista de cotejo de Evaluación

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: Elaboración propia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Día del amigo
4. Área : Comunicacion
5. Indicador : Aceptación
6. fecha de aplicación : 5 de Noviembre de 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artisticos desde los lenguajes artisticos	<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas.</p> <p>Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbolico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.</p>	<p>Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.</p>

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: <ul 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

Lista de cotejo de Evaluación

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboración propia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Así soy yo
4. Área : Comunicación
5. Indicador : Aceptación
6. fecha de aplicación : 6 de Noviembre de 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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? 	

Lista de cotejo de Evaluación

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboración propia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿Quién quiero ser?
4. Área : Comunicación
5. Indicador : Cooperación
6. Fecha de aplicación : 7 de Noviembre de 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	· 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? 	

Lista de cotejo de Evaluación

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboración propia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿QUÉ HAGO CON ESTE OBJETO?
4. Área : Comunicación
5. Indicador : Cooperación
6. fecha de aplicación : 8 de Noviembre de 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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? 	

Lista de cotejo de Evaluación

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboración propia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6



I. DATOS GENERALES

1. I.E. P : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
1. Sesión/ Edad : 5 años
2. Denominación : ¿QUÉ ANIMALITO QUIERO IMITAR?
3. Área : Comunicación
4. Indicador : Cooperación
5. Fecha de aplicación : 11 de Noviembre de 2019
6. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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? 	

Lista de cotejo de Evaluaciòn

N ^º	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboraciòn propia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿Así me siento hoy?
4. Área : Comunicación
5. Indicador : Comunicación
6. Fecha de aplicación : 12 de Noviembre de 2019
1. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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? 	

Lista de cotejo de Evaluaciòn

N ^º	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboraciòn propia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8



I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Las vaquitas rebeldes
4. Área : Comunicación
5. Indicador : Comunicación / aceptación
6. Fecha de aplicación : 13 de Noviembre de 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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 dramatizarán, actuarán, 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? 	

Lista de cotejo de Evaluaciòn

N ^º	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboraciòn propia

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 : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Somos diferentes
4. Área : Comunicacion
5. Indicador : Integración / Aceptación
6. Fecha de aplicación : 14 de Noviembre de 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artisticos desde los lenguajes artisticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbolico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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: 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	<p>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?</p>	

Lista de cotejo de Evaluación

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboración propia

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 discúlpeme 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 : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Carrera de Zapatillas
4. Área : Comunicacion
5. Indicador : Aceptación / Integración
6. Fecha de aplicación : 15 de Noviembre del 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artisticos desde los lenguajes artisticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbolico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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? 	

Lista de cotejo de Evaluación

N ^o	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboración propia

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.

JIRAFa: 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.

JIRAFa: Les pido perdón, discúlpeme 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 : Institución Educativa 14969 – Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Pio Pio
4. Área : Comunicacion
5. Indicador : Integración
6. Fecha de aplicación : 18 de Noviembre de 2019
7. Responsable : Elda Mercedes Moran Arismendiz

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artisticos desde los lenguajes artisticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbolico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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? 	

Lista de cotejo de Evaluación

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboración propia

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES:

1. I.E.P : Institución Educativa 14969 - Huachuma Baja
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : Espejo humano
4. Área : Comunicacion
5. Indicador : Integración
6. Fecha de aplicación : 19 de Noviembre del 2019
7. Responsable : Elda Arismendiz Moran

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora sus propias ideas imaginativas que construyen a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la construcción, el movimiento creativo.	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? 	

Fuente: *Elaboración Propia.*

Lista de cotejo de Evaluación

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
		Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Fuente: elaboración propia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"N° 14969 HUACHUMA BAJA"
INICIAL - PRIMARIA



CONSTANCIA

El que suscribe, la Directora de la Institución Educativa "N° 14969 HUACHUMA BAJA" del distrito de LAS LOMAS

HACE CONSTAR:

ELDA MERCEDES MORAN ARISMENDIZ

Estudiante de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, quien ha desarrollado su trabajo de investigación titulado:

"EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E.14969, HUACHUMA BAJA, DISTRITO DE LAS LOMAS -PIURA 2019"

Se otorga la presente constancia para los fines que viera por conveniente la interesada



Dña. Marta Isabel Juka Tangar
C.P.E. 210229124
DIRECTORA I.E.
DNI: 02829124



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

Título del estudio:

“EL JUEGO DRAMATICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION EN LOS NINOS Y NINAS DE EDUCACION INICIAL DE 5 ANOS DE LA LE 14969, HUACHUMA BAJA, DISTRITO DE LAS LOMAS –PIURA 2019”

Investigador (a): **ELDA MERCEDES MORAN ARISMENDIZ**

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO DRAMATICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION EN LOS NINOS Y NINAS DE EDUCACION INICIAL DE 5 ANOS DE LA LE 14969, HUACHUMA BAJA, DISTRITO DE LAS LOMAS – PIURA 2019”**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación

La socialización es una forma de que las personas o individuos identifiquen, aprendan, asimilen una serie de valores, creencias, reglas, y perciban e interpreten la realidad para que puedan interactuar con otros miembros del mundo real, al que pertenecen. Por tanto, tiene la capacidad de cooperar en equipo, regular el comportamiento propio y llevarse bien con los demás de acuerdo con las normas sociales.

Procedimientos:

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

1. Se le aplicara una lista de cotejo para evaluar el nivel socialización antes de la estrategia del juego dramático.
2. Se le aplicara una lista de cotejo después de la estrategia del juego dramático, para evaluar su desarrollo.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

-Esta investigación no presenta ningún riesgo

Beneficios:

El niño del nivel inicial de 5 años mejorara la socialización a través de la estrategia del juego dramático.

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

-Sin ningún costo

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 917719332

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Benny Joel Quinde Garcia

**Nombres y Apellidos
Participante**

02 / 10 / 2019

Fecha y Hora

Lelida Jara Cordova

**Nombres y Apellidos
Participante**

02 / 10 / 2019

Fecha y Hora



Cynthia Mariela Heisman González.

**Nombres y Apellidos
Participante**

02/10/2019

Fecha y Hora

Yliana Marisol Vellegos Salcedo

**Nombres y Apellidos
Participante**

02/10/2019

Fecha y Hora

Kleyme Lisset Marín Calle

**Nombres y Apellidos
Participante**

02/10/2019

Fecha y Hora

Elda M Marín Arizmendi

**Nombres y Apellidos
Investigador**

02/10/2019

Fecha y Hora