



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR EL NIVEL DE  
LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN  
INICIAL DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION  
EDUCATIVA PRIVADA MEDALLA MILAGROSA, LOS  
PINOS, CHIMBOTE, 2019.**

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

**AUTOR**

**CHUMBES REGALADO, FIORELA MARLENY**

**ORCID: 0000-0002-8356-4949**

**ASESOR**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

**ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2022**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Chumbes Regalado, Fiorela

ORCID: 0000-0002-8356-4949

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

**Presidente**

---

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

**Miembro**

---

Muñoz Pacheco Luis Alberto

**Miembro**

---

Tamayo Ly, Carla Cristina

**Asesor**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por no dejarme sola en este proceso de mi tesis.

A mi mamá, Marlene Regalado, y mi papá Antonio Chumbes, a mi hija Lía Linares, ellos son parte fundamental en mi vida.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios por darme inteligencia y sabiduría, por guiarme en cada paso de mi vida, por darme fuerzas para seguir con mi carrera profesional.

Asimismo, agradezco a mis padres por educarme, por confiar en mí, por darme su amor incondicional.

Agradezco mucho a la universidad, a los maestros, a mis compañeras que trabajamos en conjunto.

## RESUMEN

El presente estudio se abordó ante el diagnóstico de déficit en la socialización de los niños de cuatro años, pues solían manifestar inseguridad al expresar sus ideas y tenían dificultades para relacionarse con los demás a causa de la timidez que presentaban. El objetivo consistió en determinar que el juego dramático mejora el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019. El método fue cuantitativo de nivel explicativo con diseño pre experimental. La población muestral se conformó por 17 estudiantes de cuatro años. La observación fue la técnica de recojo de datos y el instrumento, la lista de cotejo. Para el análisis estadístico se empleó el programa Excel para procesar y tabular los datos; además, se utilizó el programa SPSS 22 para probar la hipótesis con la prueba de Wilcoxon. En los resultados del pre test se identificó que el 76% de los niños estaba en nivel medio de su socialización, mientras que, en el pos test se identificó que el 76% de los niños destacó con nivel alto. En la aplicación prueba de hipótesis se estimó un nivel de significancia asintótica bilateral  $p=0.003$  y como este valor es menor 0.05, entonces existen evidencias suficientes para aceptar la hipótesis alterna y concluir que el juego dramático mejora significativamente el nivel de socialización en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.

**Palabras clave:** dramático, juego, nivel, socialización.

## ABSTRACT

The present study was approached in view of the diagnosis of a deficit in the socialization of four-year-old children, since they used to show insecurity when expressing their ideas and had difficulties in relating to others due to their shyness. The objective consisted of determining that dramatic play improves the level of socialization in 4-year-old children in early education at the "Medalla Milagrosa" Private Educational Institution, Los Pinos, Chimbote, 2019. The method was quantitative of explanatory level with pre-experimental design. The sample population consisted of 17 four-year students. Observation was the data collection technique and the instrument, the checklist. For the statistical analysis, the Excel program was used to process and tabulate the data; in addition, the SPSS 22 program was used to test the hypothesis with the Wilcoxon test. In the results of the pre-test, it was identified that 76% of the children were at a medium level of socialization, while in the post-test it was identified that 76% of the children stood out with a high level. In the hypothesis test application, a bilateral asymptotic significance level  $p=0.003$  was estimated and as this value is less than 0.05, then there is sufficient evidence to accept the alternative hypothesis and conclude that dramatic play significantly improves the level of socialization in 4-year-old children of the "Medalla Milagrosa" Private Educational Institution, Los Pinos, Chimbote, 2019.

**Keywords:** dramatic, play, level, socialization.

## CONTENIDO

TÍTULO .....	i
EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO .....	viii
ÍNDICE GRÁFICOS .....	xi
INDICE DE TABLAS .....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas .....	11
2.2.1. Fundamentación teórica del juego dramático.....	11
2.2.1.1. Definición del juego dramático .....	11
2.2.1.2. Funciones del juego dramático .....	12
2.2.1.3. Tipos de juegos dramáticos .....	13
2.2.1.4. Importancia del juego dramático .....	15
2.2.1.5. Objetivos del juego dramático.....	16
2.2.1.6. Juego dramático en la educación infantil .....	17
2.2.1.7. Finalidad del juego dramático: .....	17



2.2.1.8. Valores de los juegos dramáticos. ....	19
2.2.1.9. Enseñanza-aprendizaje del juego dramático .....	20
2.2.1.10. Dimensiones del juego dramático .....	23
2.2.1.10.1. Planificación del programa.....	23
2.2.1.10.2. Ejecución del programa .....	24
2.2.1.10.3. Evaluación del programa .....	24
2.2.2. Fundamentación teórica de la socialización. ....	24
2.2.2.1. Definición de la socialización .....	25
2.2.2.2. Características de la socialización .....	26
2.2.2.3. Tipos de socialización .....	27
2.2.2.4. Proceso de socialización.....	28
2.2.2.5. Importancia de la socialización. ....	29
2.2.2.6. Niveles de socialización. ....	30
2.2.2.7. Dimensiones de la socialización.....	30
2.2.2.7.1. Autoestima.....	30
2.2.2.7.2. Comportamiento .....	31
2.2.2.7.3. Identificación.....	31
2.2.2.7.4. Juego.....	32
2.2.2.8. La socialización en el proceso enseñanza-aprendizaje.....	32
2.2.2.9. Factores que promueven la socialización. ....	35
2.2.2.10. La socialización y las teorías del aprendizaje.....	36
2.2.2.10.1. Teoría de la socialización. ....	36
2.2.2.10.2. Teoría constructivista de Piaget.....	37
2.2.2.10.3. Teoría socio cultural de Vygotsky.....	38
2.2.2.10.4. Teoría del comportamiento de Watson.....	41
2.2.2.10.5. Teoría psicoanalista de Freud. ....	41

2.2.2.10.6. Teoría interaccionista de Cooley y Mead.....	42
III. HIPÓTESIS .....	43
IV. METODOLOGÍA.....	44
4.1. Diseño de la investigación.....	44
4.2. Población y muestra .....	45
4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores .....	43
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	44
4.5. Plan de análisis .....	46
4.6. Matriz de consistencia .....	47
4.7. Principios éticos.....	48
V. RESULTADOS.....	49
5.1. Resultados.....	49
5.2. Análisis de los resultados .....	64
VI. CONCLUSIONES .....	71
6.1. Conclusiones.....	71
6.2. Recomendaciones .....	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	73
ANEXOS .....	78
Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.....	78
Anexo 02: Evidencias de validación del instrumento. ....	80
Anexo 03: Evidencias de trámite de recolección de datos. ....	89
Anexo 04: Formatos de consentimiento informado. ....	90
Anexo 05: Sesiones de aprendizaje. ....	92

## ÍNDICE GRÁFICOS

Figura 1. Nivel de la socialización en los niños de 4 años en el pre test. ....	49
Figura 2. Imitarán a cenicienta. ....	50
Figura 3. Que animalito imitarán. ....	51
Figura 4. Dramatizar la caperucita roja. ....	52
Figura 5. Serán príncipes y princesas. ....	53
Figura 6. Yo quiero ser. ....	54
Figura 7. La mariposa traviesa. ....	55
Figura 8. El hada madrina. ....	56
Figura 9. El conejo y la tortuga. ....	57
Figura 10. Dramatizarán a los tres chanchitos y el lobo. ....	58
Figura 11. El patito feo. ....	59
Figura 12. Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pos test. ....	60
Figura 13. Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pre test y pos test. ....	61

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población muestral de los estudiantes de 4 años.....	42
Tabla 2. Nivel de la socialización en los niños de 4 años en el pre test. ....	49
Tabla 3. Imitarán a cenicienta.....	50
Tabla 4. Que animalito imitarán. ....	51
Tabla 5. Dramatizar la caperucita roja.....	52
Tabla 6. Serán príncipes y princesas.....	53
Tabla 7. Yo quiero ser.....	54
Tabla 8. La mariposa traviesa. ....	55
Tabla 9. El hada madrina. ....	56
Tabla 10. El conejo y la tortuga.....	57
Tabla 11. Dramatizarán a los tres chanchitos y el lobo. ....	58
Tabla 12. El patito feo.....	59
Tabla 13. Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pos test.....	60
Tabla 14. Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pre test y pos test. ....	61

## **I. INTRODUCCIÓN**

Desde sus primeros años, los infantes al mencionar sus primeras palabras empiezan a construir una relación con su entorno y las demás personas que lo conforman; y en este transcurso es que tienen la posibilidad de construir su identidad social de forma progresiva e íntegra. No obstante, diversos estudios realizados en los últimos años demuestran que el desarrollo de la socialización en los niños y niñas de educación inicial aún no ha alcanzado un nivel óptimo.

En el ámbito internacional son muchos los factores que determinan el desarrollo de la socialización en los infantes como son los contextos sociodemográficos en los cuáles se desarrollan, la intervención y participación de las familias e incluso la calidad educativa que se les brinda. Un estudio realizado en Ecuador por Fernández (2014) demuestra que los niños y niñas no desarrollan pertinentemente su socialización puesto que su nivel tiene una tendencia baja y esto se asume porque tienen dificultades para expresarse con sus pares y algunos tienen problemas para interactuar y construir relaciones interpersonales. Lo más impactante de esta investigación ecuatoriana es que la mayor parte de estudiantes que tenían problemas para socializar casualmente son aquellos que provienen de familias disfuncionales en las cuáles no precisamente prima la comunicación y el buen clima familiar, lo cual repercute negativamente en ellos y es lo que se termina reflejando en el aula con sus pares.

En el ámbito nacional, muchos de los niños peruanos también vivencian una carencia de afecto por parte de sus padres, debido a muchos factores como la separación, el divorcio, la violencia familiar y el abandono. Estos factores dificultan la seguridad y confianza que deberían mantener para concebir sus habilidades sociales y construir su socialización, ya que es un aspecto muy importante, sobre todo en los primeros años de la educación básica.

Asociado a lo anterior, algunas investigaciones demuestran que existe un nivel bajo en el desarrollo de la habilidad de socialización en los niños y niñas de educación inicial; tal es el caso del estudio desarrollado por Acaro (2016) en Paita, Piura; en el cual diagnosticó a través de su pre test que los estudiantes piuranos de cinco años de la Institución Educativa Particular Marvista tenían un déficit en el desarrollo de su socialización, dado que no eran capaces de establecer relaciones de interacción y comunicación; y mucho menos manifestaban lo que sentían y pensaban ante los demás a causa de la timidez que tenían.

Esta situación no es diferente ni ajena a la realidad local de las instituciones educativas de Chimbote, sobre todo, la Institución Educativa Privada Medalla Milagrosa donde se ha logrado observar que los niños presentan un nivel bajo de socialización, porque muchas veces presentan inseguridad al expresar sus ideas y tienen dificultades para relacionarse con los demás, debido a la timidez que presentan. Asimismo, la falta de programas y estrategias significativas que conduzcan al desarrollo de la socialización, dificultan el proceso de aprendizaje de los niños en una etapa muy importante como es el nivel inicial.

Ante el panorama del problema presentado, se estableció la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo el juego dramático mejora el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019?

La investigación tuvo como objetivo general: Determinar que el juego dramático mejora el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019. Asimismo, se plantearon sus respectivos objetivos específicos: Identificar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 a través de un pretest. Aplicar el juego dramático para mejorar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019. Identificar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 a través de un pos test. Comparar los resultados del pre test y pos test aplicados en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 para medir el nivel de significancia.

Esta investigación se abordó porque la socialización es una habilidad muy importante en los niños de educación inicial, particularmente, su desarrollo fue esencial en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Medalla Milagrosa. Esto se logró a través del juego dramático como estrategia que potenció la

habilidad de socialización en estos estudiantes, pues se trata de una actividad dinámica muy importante para la educación y el desarrollo de cada niño y que les ayuda a crear diferentes situaciones reales y ficticias con un gran significado para sus vidas dándoles a conocer sus propios mundos y la visión que tienen del mundo. En este sentido, las variables abordadas proporcionaron beneficios desde tres ámbitos importantes:

En lo teórico, se recopilaron los conceptos y teorías más sustanciales en torno al juego dramático como estrategia y la habilidad de socialización. En lo metodológico se construyeron, validaron y aplicaron los instrumentos pertinentes para generar los resultados del estudio, los mismos que sirven de marco referencial a futuras investigaciones. En lo práctico, la ejecución de la investigación tuvo un impacto significativo de los estudiantes puesto que mejoraron su desempeño en torno a la habilidad de socializar.

La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral se conformó por 17 estudiantes de cuatro años. La observación fue la técnica de recojo de datos y el instrumento, la lista de cotejo. Para el análisis estadístico se empleó el programa Excel para procesar y tabular los datos; además, se utilizó el programa SPSS 22 para probar la hipótesis con la prueba de Wilcoxon.

Los resultados del pre test demostraron que el 76% de los niños estaba en nivel medio de su socialización, mientras que, los resultados del pos test demostraron



que el 76% de los niños destacó con nivel alto. En la aplicación prueba de hipótesis se estimó un nivel de significancia asintótica bilateral  $p=0.003$  y como este valor es menor 0.05, entonces existen evidencias suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Por último, se concluyó que el juego dramático mejora significativamente el nivel de socialización en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

Cerda (2017) realizó una investigación titulada: Juego Dramático en la Inteligencia Emocional de niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Celestin Freinet”, DMQ, Período 2016, el principal objetivo fue determinar en qué manera los juegos dramáticos constituyen una alternativa para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños/as de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Celestin Freinet del Distrito Metropolitano de Quito, periodo 2016, la metodología utilizada fue descriptiva pues se realizó con ayuda de datos estadísticos y se emitieron juicios de valor, de tipo cuali-cuantitativa, los resultados fueron el 67% de docentes no consideran que el juego dramático favorece el desarrollo emocional del niño y el 33% que casi siempre, El 67% de docentes nunca incorporan actividades expresivas y el arte de la improvisación teatral en el aula a veces un 33%, El 67% de docentes consideran que la dramatización es idónea para trabajar las emociones en el aula y el 33% que a veces, El 67% de los docentes utilizan casi siempre expresiones dramáticas para exteriorizar los sentimientos de los infantes y el 33% nunca, El 100% de docentes a veces interpretan y crean música a través de su propio cuerpo, El 67% de docentes siempre realizan dinámicas de motivación al inicio de cada jornada y el 33% casi siempre, El 67% de los docentes casi siempre alientan a los niños a seguir intentando, aun cuando se quejen de que algo es difícil o inclusive cuando fracasan y siempre un 33%, El 33% de docentes casi siempre reconoce habilidades de

la inteligencia emocional en sus niños y el 67% a veces, El 67% de los docentes siempre practican habilidades expresivas para el desarrollo de la inteligencia emocional y el 33% casi siempre, la conclusión fue que se evidencia la necesidad urgente de diseñar una propuesta con una series de actividades prácticas como el teatro infantil, mimo, títeres, danzas, música y expresión corporal, que ayudarán a las docentes de la Unidad Educativa “Celestin Freinet” trabajar las emociones de sus educandos logrando un equilibrio entre el pensar, sentir y actuar.

Gordón (2016) en su tesis titulada: El juego dramático y su incidencia en el entorno social de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela María Teresa Dávila de Rosania parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha, se propuso el objetivo de determinar que el juego dramático incide en el entorno social en los niños y niñas de 4a 5 años de la Escuela “María Teresa Dávila de Rosanía”, parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha. La metodología de esta investigación fue de enfoque cualitativo, de nivel descriptivo y exploratorio y diseño pre experimental. La población muestra estuvo compuesta por 60 niños y niñas de 4 a 5 años y 3 docentes. Las técnicas de recolección de datos fueron la encuesta y la observación y los instrumentos, el cuestionario y la ficha de observación, respectivamente. El análisis de resultados permitió concluir que el juego dramático tiene incidencia significativa en el entorno social de los niños y niñas de 4 a 5 años, sin embargo el desconocimiento al respecto provoca que el o los docentes no utilicen este recurso dentro de las planificaciones de clases, sin dejar de lado la ayuda que no se obtiene por parte de los padres de familia para desarrollar oportunamente la socialización de los estudiantes.

### 2.1.2. Nacional

Acaro (2016) realizó una investigación titulada: El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. marvista- paita, 2015 realizado en Piura. El principal objetivo fue Determinar los efectos de la aplicación del juego dramático en la socialización de los niños y niñas de cinco años 5 de educación inicial de la Institución Educativa Particular Marvista de la ciudad de Paita-Piura, 2015; La metodología utilizada fue cuantitativa experimental; los resultados fueron que la aplicación del juego dramático (Juego simbólico, juego de roles, juego con títeres y marionetas) ayuda de manera considerable a mejorar la socialización de los niños, para integrarse al grupo, adaptarse al mismo y aceptar a los demás, así como aprendieron a ser más comunicativos al interactuar con los demás.

Bellido (2016) realizó una investigación titulada: Títeres como estrategia didáctica y la socialización en los niños y niñas de tres y cuatro años de la I.E.I. N° 277 Juan Velasco Alvarado Perene; realizado en Satipo. El principal objetivo fue determinar la relación que existe entre los títeres como estrategia didáctica y la socialización en niños tres y cuatro años de la I.E N° 277 Juan Velasco Alvarado Perene 2016, la metodología utilizada fue de método descriptivo, los resultados fueron es la correlación entre las variables títere y socialización existe una correlación positiva débil en los niños y niñas de tres y cuatro años del nivel Inicial de la I.E.I. N° 277 Juan Velasco Alvarado.

Carrizales & Huamán (2021) en su tesis titulada: La dramatización y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 138 Inicial-ascensión de Huancavelica, se propusieron como objetivo determinar la influencia de la dramatización en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 138 Inicial- Ascensión de Huancavelica. La metodología de esta investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral estuvo conformada por 22 niños y niñas de 5 años del aula “conejos” de la Institución Educativa N°138 Inicial – Ascensión de Huancavelica. La técnica utilizada fue la observación y como el instrumento de investigación fue la guía de observación de la socialización. Los resultados generales muestran que: el nivel de socialización en el pre test es de nivel medio en el 50%; es de nivel bajo en el 27,3% y es de nivel alto en el 22,7%. El nivel de socialización en el post test es de nivel alto en el 59.1%; es de nivel muy alto en el 40,9%. La prueba de hipótesis determinó que los puntajes obtenidos en el post test son significativamente diferentes a los puntajes obtenidos en el pre test con un nivel de significancia de 5% y nivel de confianza de 95% donde el valor de  $Z = 0.83$ , es decir se rechaza la hipótesis nula y se acepta a la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que la dramatización influye favorablemente en el nivel de desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 138 Inicial- Ascensión de Huancavelica.

León & Luis (2017) realizó una investigación titulada: La dramatización como técnica para desarrollar la autoestima en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 185 Gotitas de Amor de Jesús zona H – Huaycán, Ugel 06 –

Ate, el objetivo fue Determinar la la influencia en la aplicación de programa didáctico basado en técnicas de dramatización en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 185 “Gotitas de amor de Jesús” Zona H - Huaycan, UGEL 06 – ATE, la metodología utilizada fue de tipo experimental, los resultados fueron que los resultados demostraron que el programa mejoró significativamente la capacidad de expresión y el nivel de autoestima en los niños y niñas del grupo experimental. La conclusión fue que el 95% de nivel de confianza de la dramatización como técnica para desarrollar la autoestima influye significativamente en la autoestima en niños y niñas para ver el nivel de dramatización de la autoestima en los niños y niñas de 5 años.

### **2.1.3. Regionales y/o locales.**

Quinto (2017) realizó una investigación titulada: Juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para la mejora de las habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Privada “School Kinder King” del centro poblado san jacinto, distrito Nepeña-Áncash, 2016, el principal objetivo fue determinar si 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, la metodología utilizada fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo diseño pre experimental, los resultados fueron que los niños de cinco años, tienen su base en la expresión corporal como disciplina de movimiento que busca el reencuentro de la actividad lúdica, es decir los juegos dramáticos son espontáneos, teniendo conciencia

del propio cuerpo, sus posibilidades y limitaciones. Los resultados demostraron que el 50% de ellos ha obtenido una calificación “C” lo cual indica que estos estudiantes tienen dificultades para el desarrollo de la expresión oral. De esta manera, se determinó que la mayoría de los estudiantes evidencian un buen logro de los aprendizajes, pues los resultados del post test reflejaron que el 69% a obtenido una calificación “A”.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Fundamentación teórica del juego dramático**

#### **2.2.1.1. Definición del juego dramático**

Según Morón (2011), el juego dramático es una estrategia didáctica que permite tener acceso a un espacio libre para la imaginación, creatividad e improvisación con el propósito de desarrollar la dimensión afectiva, cognitiva y social de los infantes para potenciar su formación integral. En medio de la práctica didáctica del juego dramático, los niños y niñas expresan sus tensiones y emociones, así mismo da a conocer el conocimiento que tienen del ámbito y de las personas, tanto como su modo de ver lo real. Todas estas formas expresivas son una herramienta de enlace, relación, comunicación y de cambio con todos. En la escuela de inicial se busca impulsar el modo de expresión para que se desarrollen y dar a conocer el rendimiento educativo satisfactoriamente, con buenos resultados, aceptando y motivando formas de lo más distintas.

Kiesslin (2015) en su aportación sobre el juego simbólico define que va evolucionando en disposición que los niños y niñas van madurando, el autor Piaget empleo la terminación de ritualización y esquema simbólico para poder hacer referencia a la transición entre los juegos sensorio motor y simbólico. Aquí se sustenta que la ritualización es aquella imitación de una continuidad de actividades pero siguen ciertos pasos, nos da un claro ejemplo que cuando el niño o niña juega a la comidita, empieza colocando la mesa y prepara la comida que va a comer, así el niño va reproduciendo los actos relacionados a comer; colocar la mesa, tomar asiento, coger la cuchara y poder llevarla a la boca, el propósito es que pueda manifestar todos los pasos, sin variar en su sucesión ni resultado.

No obstante, para que la ritualización se transforme en un esquema simbólico, debe de efectuarse con respecto a los objetos que se encuentran cada día distante de su uso habitual. Empleando el propio caso, el niño adquiere un esquema simbólico si es apto de reproducir el mismo acto pero usando otros propósitos, como pueden ser un palo en vez de una cuchara, a raíz de esta habilidad habitual de los esquemas simbólicos, estos se modifican en símbolos lúdicos que hasta el instante en que los niños ya no usan objetos para el juego para crear y presentar una posición idéntica entre ellos.

### **2.2.1.2. Funciones del juego dramático**

Morón (2011) menciona las siguientes funciones del juego dramático:



- a) El comprender la realidad, al dramatizarlas.
- b) La organización frente a la situación, ya que el niño y niña se proyecta de lo que quiere llegar hacer más adelante.
- c) Las manifestaciones de los sentimientos y pensamientos, los niños tienen algunos problemas al pensar sobre sus experiencias, son remediados con las habilidades al representarlas.
- d) Favorecimiento de la expresión oral como herramienta de comunicación, mediante la dramatización, títeres, expresión corporal y las expresiones creativas y musicales.

### **2.2.1.3. Tipos de juegos dramáticos**

Ludeña (2017) considera que los tipos de juegos dramáticos son las siguientes:

- a) **Juego dramático espontaneo o libre:** juego que el niño lo puede ser hacer individualmente o grupal, que utilizan su imaginan, juegos de improvisación como por ejemplo que son enfermeros, que pueden volar, que son felices, que están muy triste.
- b) **Juegos situación de dramas de cuentos o aplicación de juegos de la expresión corporal, implementar juegos de imitación, juegos de acción y de relajación.** Son prácticos que no necesitan de organización para poder realizar el drama, permitiendo arreglar todas las habilidades tanto orales como sociales del niño, así mismo involucrando sus

movimientos, planteando ciertas situaciones reales o imaginarias (Calero; 1998, p.23.).

- c) **Juegos de libre expresión:** Ludeña (2017) “Son los juegos que el niño realiza con su propio cuerpo (permitiéndole el conocimiento de su esquema corporal) mediante las habilidades motrices y gestuales y permitiéndole así esfogar su mundo interno expresando su yo” (p. 31).
- d) **Juego de selección:** Ludeña (2017) “Se refiere a la transformación imaginaria que hacen los niños e los objetos y la selección de un personaje o de un animal, su modo de representar acciones sencillas, ponen de manifiesto su creatividad y su iniciativa, etc.” (p. 31).
- e) **Juegos de asociación:** Ludeña (2017) “En estos juegos el niño tendrá que combinar y asociar elementos entre sí, relacionadas con personajes, con otras más acciones con otros mostrando con ellos su grado de espontaneidad y desarrollo lógico” (p. 32).
- f) **Juegos de caracterización:** en este juego los niños imitan a un personaje el más familiar para él ya sea, un personaje de un cuento, o un dibujo que sea del agrado del niño.
- g) **Juego de situación:** (Improvisación), Ludeña (2017) “consiste en que imaginen situaciones diversas y el niño se ponga en la piel de diferentes personajes y reacciones ante lo imprevisto, para esto se juega en grupo, dialogando previamente entre los integrantes del grupo” (p. 32).
- h) **Cuentos dramatizados:** es dramatizar historias de vida de cada niño el mismo se adapta al cuento a lo que entiende le permite concentrarse,

comprender para que pueda familiarizarse con las experiencias,  
confiando en sus potencialidades tanto del cuerpo como de su mente

- i) **Pantomima:** Ludeña (2017) “Es la forma de expresarse a través del cuerpo y se llama lenguaje de silencio, se basa en la combinación de gestos, actitudes y además en las relaciones expresivas del cuerpo con el espacio” (p.32).
- j) **Formas corporales:**
  - A. Canciones animadas: estas músicas van de la mano con los movimientos corporales.
  - B. Poemas dinámicos: en la etapa de educación infantil las docentes utilizan poemas con imágenes y cortos, que involucren movimientos en el niño.

#### **2.2.1.4. Importancia del juego dramático**

Ludeña (2017) sustenta que el juego dramático no es simple diversión, es algo más útil. Hay muchos conocimientos, por medio de los juegos dramáticos podemos conseguir ese objetivo, puede el que participa en este juego no solo mira sino, vive las cosas la solidaridad, el saludo, la expresión de emociones, el amor al prójimo, etc. Son valores y habilidades sociales que se hallan escritos en ningún libro y por medio del juego, el niño puede ponerlos en práctica sin necesidad de imponerlos y lograr la personalidad del niño, en muchos casos tiene un carácter eminentemente formativo. El juego dramático es importante porque es un medio eficaz de apoyo en la dirección

del aprendizaje y en la formación del educando. “El juego dramático es una idea echa, un pensamiento con distintos enunciados” Pedagógicamente podemos comentar que el juego dramático es un procedimiento auxiliar potente, ya que transforma en un gran incentivo, que va instigando a perfeccionar técnicas de manera social y artística en los estudiantes.

#### **2.2.1.5. Objetivos del juego dramático**

Morrón (2011) refiere que: “Todas las probabilidades que contribuyen al desarrollo íntegro del niño, son objetivos primordiales dentro de la Educación Infantil.” (p. 3).

- a) Obtener mediante de modos dramáticos una buena expresión.
- b) Conseguir la autoridad y la administración de todos los elementos dramáticos.
- c) Integrar distintas técnicas escénicas al juego dramático.
- d) Representar escenas.
- e) Comenzar los roles del espectador y de actor.
- f) Manifestar obras.
- g) Conseguir una comunicación.

Todos los objetos unen las distintas áreas del currículo de la presente etapa, de tal forma que mediante de las distintas actividades que están involucradas con el drama, se va atribuyendo a mejorar los logros que se

quieres llegar a obtener por medio de los juegos y actividades que incentivan a los niños a promover su creatividad.

#### **2.2.1.6. Juego dramático en la educación infantil**

Navarro (2007) define el juego dramático como: Aquel que conforma parte del juego en educación infantil, es una manera precisa en este. Por medio del juego dramático se va desarrollando la preparación, los conocimientos de uno mismo que tiene la persona, sus prohibiciones, su lenguaje expresivo, verbal y corporal, tanto como la división en el tiempo. El juego dramático es concurrente con el uso del cuerpo, el movimiento, gesto y las actitudes, teniendo como finalidad una comunicación y representación. Así mismo el juego dramático es una manera dramatización, la cual integra al juego espontaneo, aquí la persona adulta es aquella que va a organizar y guiar a los niños y niñas, que son los que crean inventan y van improvisando a raíz de distintos temas y personajes, que son seleccionados bajo sus propios intereses y sin tener necesidad alguna de contar con el público (Serrano, 2018).

#### **2.2.1.7. Finalidad del juego dramático:**

Ludeña (2017) determina que la finalidad del juego dramático se centra en las siguientes acciones:

- a) Facilitar las oportunidades de razonar, realizar, proyectar con libertad, ya que el juego dramático es aquella actividad grupal. Crecer las potencialidades de las expresiones en el niño y niña, brindando las oportunidades de dar a conocer sus sentimientos, observación y su vivencia mediante los gestos y la voz.
- b) Beneficiar el desarrollo de la socialización, ya que logra que el niño se desenvuelva, también le incentiva a que de iniciación a los trabajos en grupo, dentro de ello el niño aprende a colaborar con sus compañeros y fundamentarse en valores como el respeto y el reconocimiento recíproco sin ninguna envidia alguna, sin tener ningún anhelo de querer competir.
- c) Posibilitar a que el niño y niña pueda expresarse por medio de sus propios entornos o medio de comunicación teniendo una muy buena pronunciación, teniendo buen volumen, velocidad y altura adaptado a cada situación.
- d) Mejoran ciertas habilidades sociales en los niños como el saludo, pedir por favor, expresar emociones.
- e) Los juegos dramáticos son aquellos que quieren lograr un análisis en el niño y niña, aumentando su imaginación, posibilidades de expresión del niño en causar sus deseos, dando la oportunidad de expresar sus sentimientos, observaciones y sus vivencias por medio de gestos tratando

brindando a los niños su propia autonomía para que pueda descubrir, dándole la libertad que le permita estabilizar su personalidad (Ludeña,2017).

#### **2.2.1.8. Valores de los juegos dramáticos.**

Ludeña (2017) determina los siguientes valores del juego dramático:

- a) **Contribución al desarrollo integral** Ludeña (2017) “Con el juego dramático se pueden estimular todas las áreas del desarrollo de niño. En síntesis, el juego dramático contribuye al desarrollo de los componentes cognoscitivos, físicos, creativos, sociales y emocionales del ser del niño” (p. 34).
- b) **Desarrollo cognoscitivo:** Ludeña (2017) “Los papeles dramáticos de los niños se amplían a medida que su mundo se agranda. De cada área toman conceptos que llevan a su juego imaginativo que se desarrolla. Se admiran, preguntan y experimentan” (p. 34).
- c) **Desarrollo físico:** Ludeña (2017) “Raro es el niño que necesita que los estimulen para que se ejercite. Si se le facilita espacio, material y un amigo o dos, realizara toda actividad que suponga ejercicio. Muchos papeles dramáticos exigen una canción rápida y vigorosa” (p. 34).

- d) **Desarrollo creativo:** Ludeña (2017) sostiene que” los juegos dramáticos, son aquellos que mezclan los pensamientos, las palabras y los actos del niño.
  
- e) **Desarrollo social:** Ludeña (2017) “En el juego dramático el niño desarrolla un concepto de su propio rol sexual. Se ensayan muchos roles sociales y aumenta la comprensión de muchos otros. El niño comienza a asimilar las reglas de la sociedad” (p. 35).
  
- f) **Desarrollo emocional:** Ludeña (2017) “Toda la gama de sentimientos se expresa y experimenta mientras el niño alterna con los demás en el juego dramático. El niño conoce la alegría y la tristeza, el afecto y el rechazo, el enojo y el placer, la satisfacción y el disgusto” (p. 35).

#### **2.2.1.9. Enseñanza-aprendizaje del juego dramático**

Sarlé y Rosemberg (2015) demuestran la diferencia sobre el formato que se hace cargo del juego y que hace a su contextura y la manera en que se juega. Es decir, que la diferencia entre el jugar y el juego, a lo que el autor Pavia lo determina como jugar d manera lúdica, (Pavia, 2008), pero en el juego dramático, el enseñar a jugar considera enseñar lo que significa:

- a) Responsabilizarse de un rol, de personaje o papel social.
- b) Reflejar en el juego las acciones que son propias del rol.



- c) Determinar la situación en la cual se montará la acción dramática, la cual se acomoda las reglas y actos propios de cada rol o personaje.

Reflexionando sobre estos elementos, el docente anuncia la estructura que subyace al juego y da facilidad al juego. Dada la propuesta que es un juego y no puede condicionarse, ni definir anticipadamente las acciones o guiar desde el exterior todo lo que harán los niños. No tiene conocimiento de cómo se va a realizar el juego, si es que se desencadenan problemas, en que forma el material propuesto resultado conveniente, que dialogó se establecerán para los niños, pero también puede proveer de sentido, al juego dándole la facilidad del mapa territorial, que es aquel donde se registran las situaciones que se imaginan (p.46).

- a) En relación con la posibilidad de responsabilizarse de un rol, papel social o personaje.**

La prioridad del niño es jugar, pero como bien se sabe el contexto del juego no solo se precisa del niño. Atender a la forma de jugar necesita conocer el espacio imaginario que activa la situación lúdica, esa manera particular con la que el niño varía, cambia, de un sentido a nuestras propuestas de juego para poder así jugarlas a su manera, esta forma de jugar depende de la edad del niño, de las experiencias previas y de las nuevas experiencias que brindan contenidos y distintos juegos. El rol también llamado papel social hace referencia al grupo de normas de comportamiento

que se esperan de otras personas. Los roles se van edificando, construyendo de acuerdo a la manera que se van desarrollando momentos cotidianos donde se establece lo que los demás quieren saber, conocer de todos nosotros.

**b) En relación con la construcción del guion dramático**

Anteriormente en el punto se decía que la probabilidad de durar en el rol y desarrollar el juego está relacionada al conocimiento que tenemos sobre el rol que los niños tendrán. Es por ello que es de suma importancia, que mientras se va planificando un juego dramático, nos debemos de asegurar de haber relacionado a los niños con el relato de las acciones que esperamos obtener de ese rol, papel, o personajes al ser jugado. El tema del juego es el semblante, apariencia que va reconstruyendo la actividad de si misma del rol asumido. El tema es aquel que manifiesta la manera que en tema va enriqueciendo los juegos, son ideas que los niños y niñas van teniendo de la realidad circundante. Por ello ante un mismo tema, a distintas edades o con distintas experiencias previas, los niños y niñas van reflectando distintos contenidos.

**c) En relación con el escenario o ámbito en el que se despliega el juego.**

En las escuelas de educación infantil es muy repetitivo hallar el rincón o sector del hogar. Si logramos ver cómo está conformada, ahí se descubre que en los mobiliarios y objetos que nos ofrecen se expiden a una casa en su

gran total. La cama, la cocina, la mesa, el ropero y los objetos que le hacen compañía a estos muebles como los que son (juegos de cocina, sillas, muñecos, sábanas, ropa y accesorias, etc.), permitiendo una mejor diversidad de actos posibles como son de cocinar, realiza la cama, limpiar la casa, tomar el té, cuidar al bebe y muchas actos más, esta configuración es tradicional y establece una determinación sobre la escena que normalmente se toma en consideración más continua en el juego de los niños y niñas.

#### **2.2.1.10. Dimensiones del juego dramático**

##### **2.2.1.10.1. Planificación del programa**

La planificación, según Stoner, citado por Barriga, (2009), menciona que “es un proceso para establecer metas y determinar los medios que la organización empleará para alcanzar las metas y los objetivos”. Por su parte Goodstein, citado en Barriga, (2009), plantean que “la planificación es un proceso donde se establecen objetivos y escogen los medios antes de emprender una acción y tomar decisiones”. Así también Lavergne, citado por Quintero, (2009), dice: “La planificación, en cambio, es el instrumento que a partir del conocimiento de las leyes de la economía y de otras ciencias auxiliares, sirve para proyectar y transformar los recursos materiales y de fuerza de trabajo, en función de los objetivos de quienes puedan realizar tal transformación” (p.16).

#### **2.2.1.10.2. Ejecución del programa**

La ejecución, para Martins, (2012), “significa realizar las acciones programadas a fin de cumplir las metas establecidas, lo cual es ante todo administración. Como principio básico debe tenerse en cuenta que las distintas actividades que se realicen deben amoldarse a los planes establecidos. Aunque en cierto modo el plan coarta la libertad de acción encausando está dentro de límites que no deben excederse ha sido bien estructurado servirá para ordenar todas las actividades hacia el alcance de los objetivos propuestos impidiendo la improvisación y la distribución de recursos hacia campos menos productivos” (p. 16).

#### **2.2.1.10.3. Evaluación del programa**

Para Martins (2012), “la evaluación es un conjunto de acciones o actividades organizadas y sistemáticas que se realizan para reconocer los avances y logros de un programa y a su vez sirven reforzarlo y continuarlo. La evaluación debe ser parte de todo el proceso de planeamiento del programa y no algo que solo se realiza al final en forma independiente de las demás etapas” (p.16).

### **2.2.2. Fundamentación teórica de la socialización.**

### **2.2.2.1. Definición de la socialización**

Dionisio (2005) afirma que, la socialización se define como: “Un conjunto de relaciones que establece el niño en su medio, así también, en su forma de cooperación con los demás, donde desarrolla sus capacidades, habilidades, que lo hacen participar sin ningún temor de ser ajeno a su realidad”. (p.21). Se puede considerar como un proceso por medio del cual las personas adquieren ciertos elementos que son propios del contexto socio-cultural, con respecto al entorno y que se puedan integrar dentro de la sociedad. En otras palabras, la socialización se puede establecer como un proceso donde el niño es capaz de concebir y diferenciar las cosas que son aceptables como las cosas que no. La socialización es parte importante del desarrollo de los niños y niñas por tal motivo debe ser propiciada desde los primeros años de vida.

Angulo (2016) define que la socialización es el proceso por medio en donde el comportamiento y la conducta del individuo se asocian para determinar el proceder humano. La misma depende tanto de los aspectos individuales como colectivos del ser, y de cómo este, a través de las prácticas sociales se incluye en el sistema social formando parte del mismo con sus modos de actuar, pensar, sentir, y muchos más aspectos que conforman la acción humana. Entonces, podemos decir que la socialización es el concepto base de toda sociedad puesto que a través de la misma se van desarrollando

las prácticas sociales cotidianas, es decir, aquellas que nos permiten proceder de una manera específica de acuerdo al contexto en que nos desenvolvemos.

#### **2.2.2.2. Características de la socialización**

Según, Espinoza, Flores y Hernández (2017) la acción de socializar permite mejorar la capacidad de relacionarse con sus pares; el niño-niña no es capaz de realizarse individualmente, por el contrario, resulta esencial la intervención de los demás ya sea directa o indirecta, de manera que si hiciera falta esta analogía en el proceso fundamental de su crecimiento no se transformaría en un ser sociable, la socialización como proceso, tiene una serie de características, las cuales se describen a continuación:

- a) La socialización se puede traducir convivencia con otros, por lo que, las personas se encarecerían y privarían de múltiples satisfacciones principales si no interactuarán con otros, pues no encontraría una moderación mental, llenando las necesidades de empatía, resguardo y apoyo. Es decir, la convivencia se puede considerar como una de las mejores evidencias de que, la socialización es adecuada, para que los niños sean más accesibles con los demás.
  
- b) La socialización se puede traducir como aprendizaje, el hombre es socializador, porque tiene la virtud de realizar actividades socializadoras sabiendo, que es una relación saludable con sus pares. Las destrezas

sociales se producen como respuestas a modo de resultados, con énfasis a las estimulaciones ambientales. La socialización es la interiorización, de normas, costumbres, valores, gracias a que el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

### **2.2.2.3. Tipos de socialización**

Según Geldres (2013) considera que, la socialización consta de dos tipos:

#### **a) Socialización primaria.**

Este tipo de socialización se expresa dentro del núcleo familiar, desde las primeras etapas del desarrollo del infante, por lo cual hace posible que sea parte de la sociedad. Presenta como característica principal su positiva carga de afecto, por lo que va a depender mucho de la habilidad que tiene el niño para desarrollar su aprendizaje. En este sentido, la socialización contemplada como primaria tiene su finalización cuando las nociones o concepciones de los demás es adquirido por la persona en cuestión, o viceversa.

#### **b) Socialización Secundaria.**

Este tipo de socialización se manifiesta después la etapa de niñez, la cual conduce a las personas una vez “socializados” a nuevos sectores del

mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje.

#### **2.2.2.4. Proceso de socialización.**

Muñoz (2009, citado en Rivas y Verástegui, 2014) sintetiza que el niño, al inicio desconoce las pautas culturales, es entonces donde el adulto, incorpora a los más recientes miembros al fomento de interrelación en conjunto con el contexto de desarrollo por medio de la socialización, de modo que haya consistencia en la obtención y práctica de nuevas costumbres o hábitos, así como de los valores y las normas que se establecen de forma cultural y deben ser inherentes en las personas, puesto que tienen como objetivo la adquisición de una buena adaptación dentro de la sociedad.

##### **a) Comportamiento aprobado socialmente.**

Todo grupo en la sociedad, establece sus propias normas, con respecto al comportamiento que se apruebe por los miembros, para socializarse, los niños no solo deben saber cuáles son las conductas aprobadas, sino modelar sus propias conductas según líneas aprobadas.



**b) Desempeño aprobado de actividades sociales.**

Todo grupo en la sociedad, genera sus modelos oportunos de comportamiento habitual en donde se establecen minuciosamente, y los demás esperan. Como ejemplo, se puede tener en cuenta la existencia de ciertas normas o reglas ya establecidas para los niños y los demás agentes que promueven la socialización.

**c) Desarrollo de una actitud social.**

Los infantes normalmente sienten la necesidad practicar actividades que permitan el desarrollo de su socialización con los demás. Si esto fuera un hecho, de forma efectiva van a poder realizar una adaptación buena de su capacidad para socializar de forma que se puedan ver como miembros aceptados e identificador por algún grupo social.

**2.2.2.5. Importancia de la socialización.**

Según Angulo (2016) la socialización es un eje fundamental en el desarrollo del ser humano, pues gracias a esta la persona es capaz de relacionarse con el medio y con la comunidad misma, es capaz de integrarse y asociarse a un mundo lleno de oportunidades no solo de índole personal sino social y comunitaria. Esta permite además la convivencia, la relación y la coexistencia entre los seres humanos, sin ella no se podría llevar a cabo una

vida social, por ende, no podríamos comunicarnos ni participar en la sociedad. Por último, podemos decir que la socialización nos permite interiorizar y apropiarnos de valores, de normas, de principios y costumbres que hacen obrar al ser humano como un ser social más no asocial.

#### **2.2.2.6. Niveles de socialización.**

**a) Nivel alto.** Cuando evidencia autoestima, comportamiento, identificación y juego, alto.

**b) Nivel medio.** Cuando evidencia autoestima, comportamiento, identificación y juego, medio

**c) Nivel bajo.** Cuando evidencia autoestima, comportamiento, identificación y juego, bajo.

#### **2.2.2.7. Dimensiones de la socialización.**

Según Geldres (2013) determina que, existen cuatro dimensiones de la socialización:

##### **2.2.2.7.1. Autoestima**

Refiere al concepto que tenemos de nosotros mismos, es muy importante para nuestro desarrollo humano y se forma desde cuando se está

niño, en el periodo de cinco a seis años de edad, escuchando las críticas que hacen los demás de él, ya sean estas constructivas o destructiva este las recibe todas como ciertas, porque no tiene el suficiente criterio para decir si es cierto o no lo que dicen y piensan de él

#### **2.2.2.7.2. Comportamiento**

Es aquella persona en relación a su entorno en la cual actúa consciente o inconsciente, es en la etapa preescolar en donde se inicia el desarrollo de la conciencia o adopción de los valores, actitudes y normas de conducta paternas, a que al ser internalizadas por el niño forman su autocontrol, es decir en esta etapa aprenden lo que está “bien” y lo que está “mal”. Otras de las manifestaciones conductuales del desarrollo de la conciencia en los niños preescolares es ser honestos, obedecer reglas, no mentir, no robar, no agredir a los demás.

#### **2.2.2.7.3. Identificación**

La socialización del ser humano abarca el aprendizaje por identificación que es un proceso psíquico que hace posible que un sujeto adopte los comportamientos de otros. Su efecto es la interiorización de sentimientos, actitudes, pautas y valores del grupo social que pertenece el sujeto. Mediante este proceso de identificación el ser humano encuentra un lugar en su medio social y sabe comportarse de acuerdo con él.

#### **2.2.2.7.4. Juego**

Es aquel proceso que favorece a la socialización del niño, por medio de las interacciones que se dan de una forma placentera e interesante.

Algunos juegos son individuales y otros colectivos, pueden ser de puros ejercicios o crearse un mundo de ficción donde se pone a volar la imaginación. Dentro del juego existen reglas, mismas que llevan al niño a respetar a ponerlas en práctica durante su vida adulta, dentro de la sociedad.

#### **2.2.2.8. La socialización en el proceso enseñanza-aprendizaje.**

##### **2.2.2.8.1. Agentes que promueven la socialización.**

Vilcherrez (2017) establece que, la sociedad está estrechamente ligada a la socialización, debido a que la sociedad y las personas coexisten como ciertos grupos a los que se pueden considerar como agentes que promueven la socialización, es así que consideramos la familia y la escuela que propician el inicio y desarrollo a la socialización. También tenemos como agentes de socialización las instituciones, grupos, asociaciones.

##### **a) Escuela.**

En este proceso de socialización el segundo agente más importante es la escuela, la familia y la escuela deben complementarse mutuamente, ya que la escuela pondrá su acento en cuanto a la enseñanza aprendizaje que será

fundamental para su vida en la sociedad. A asimismo la familia primordialmente desarrollan su personalidad, las emociones y los roles primaria, pero en la escuela será realmente donde el niño encuentre realmente la confianza para aumentar los entornos en los que se desenvuelven y que incrementará progresivamente (familia, escuela, compañeros, barrio, trabajo), hasta la inclusión total como ciudadanos que aportan a la sociedad. En este sentido el ambiente debe ser un espacio construido por y para el alumno dentro de clima colaborativo, participativo y motivador de su aprendizaje general y en lingüístico en particular.

**b) Familia.**

La familia es la célula fundamental de la sociedad en ella se forma personas de bien, aptas para formar parte de la sociedad, es por este motivo que la familia es la base fundamental del desarrollo de los niños, es el primer agente socializador en la vida de una persona. La familia es la base principal para la socialización, es la encargada de dar inicio a este proceso que es indispensable para desarrollar de forma integral a los niños, es el agente socializador, más adelante se desarrollara en la escuela. Es por ello que considero a la familia un agente valioso en este proceso por lo cual he tenido a bien considerarla.

**c) Los grupos de semejantes.**

Está conformado por las personas que cuentan con la misma edad, en concreto, son aquellos con los cuales, el niño va a interactuar e interrelacionarse dentro de la escuela y también en otros aspectos de la vida diaria. Así mismo, se puede considerar como uno de los agentes de socialización más relevantes y con mayor contribución a su desarrollo, por lo que se puede concebir como insustituible. El simple hecho de estar conectado con los demás, permite establecer vínculos donde se pueden mantener las relaciones propias de equidad e igualdad, donde el niño podrá comprender y visionar las posibles situaciones que se promocionan dentro de un hogar y también en la escuela.

**d) Los grandes medios de comunicación.**

Estos medios de comunicación, están ocupando un lugar cada vez más destacado en la formación de las nuevas generaciones. A través de ellos, el niño tiene acceso a toda una serie de experiencias y conocimientos que, de otro modo habría ignorado hasta mucho después. Son muchos los educadores, pensadores y padres que denuncian la influencia perniciosa que ejerce este medio en una mente influenciada y no formada todavía. La televisión pone a su alcance contenidos (sexo, violencia, desgracias...) que, por su inmadurez, le resultan imposibles de comprender.

### **2.2.2.9. Factores que promueven la socialización.**

Valcárcel (1986, citado en Angulo, 2016) considera la existencia de ciertos factores que se viabilizan al desarrollo social de los niños, y son los siguientes:

#### **a) Aprendizaje social.**

El aprendizaje social y la socialización en sí, tienen un despliegue considerable, tanto dentro de la familia como en la institución educativa, donde el logro y consolidación de habilidades y capacidades se conviertan en un éxito para ellos, y sobre todo una fuente primaria para promover su propio aprendizaje.

Los niños se hacen acreedores de su propio aprendizaje en diversos ámbitos y maneras distintas. En otras palabras, la apreciación del niño con respecto al medio donde se desarrolla o desenvuelve, debe construir sus propias conexiones interrelación para favorecer su competencia socializadora. Las primeras experiencias con respecto a su socialización les permiten vivir y construir su propia perspectiva para posteriormente conocer su identidad dentro del marco social.

**b) Normativa en aspecto ético y social.**

La normatividad sintetiza a la conciencia desde un punto de vista ético y social, en un lineamiento de reglas y normativas preestablecidas por niño desde su espacio de socialización. Por este motivo, es capaz de diferenciar lo que es bueno de lo que es malo, en otras palabras, sobre las cosas que debería hacer y también las que no debería; actuando así bajo una conciencia moral, con buenas acciones en efecto.

**c) Relaciones interpersonales.**

Una relación es un vínculo que el niño puede mantener en el día a día de su vida cotidiana con otros agentes que fomentan la socialización (escuela, familia y otros grupos de semejantes). En primera instancia, todo comienza en la familia, debido que es con este agente que el niño forma su identidad social y se desarrolla adecuadamente en su entorno. Por medio de las relaciones, los niños son capaces de convertirse en seres sociales, con el máximo derecho a desarrollar sus potencialidades.

**2.2.2.10. La socialización y las teorías del aprendizaje****2.2.2.10.1. Teoría de la socialización.**

Dionisio (2005) en un estudio realizado por Gesell divide la conducta del niño en cuatro etapas básicas:



- a) **Desarrollo motor:** En la cual el niño comienza a coordinar sus movimientos.
- b) **Conducta adoptiva:** En el cual el niño empieza a relacionarse con lo que lo rodea y pueden ser objetos, animales o personas.
- c) **Desarrollo de lenguaje:** Al año inicia a balbucear para decir sus primeras palabras y comienza su lenguaje y comunicación.
- d) **Conducta personal social:** En el cual el niño comienza su interrelación con la sociedad, para el doctor Roberto Tocaven B. destaca que la vida social del preescolar está circunscrita a la familia y al jardín de niños; la familia es la iniciadora de la vida social. El niño que no se sienta seguro, que está ansioso, que duda de su valor y de sus posibilidades, se encuentra ligado por lo general de manera parasitaria al adulto para obtener seguridad y protección.

#### **2.2.2.10.2. Teoría constructivista de Piaget.**

Saldarriaga, Bravo y Rivadeneira (2016) en su teoría de Piaget el constructivismo concibe el conocimiento construyéndolo propiamente del sujeto que viene produciéndose día tras día producto de la interrelación de los factores cognitivos y sociales, este proceso se realiza de manera permanente y en cualquier entorno en los que el sujeto interactúa. Este paradigma concibe

al ser humano como un ente autogestor que es capaz de procesar la información obtenida del entorno, interpretarla de acuerdo a lo que ya conoce convirtiéndola en un nuevo conocimiento, es decir que las experiencias previas del sujeto le permiten en el marco de otros contextos realizar nuevas construcciones mentales.

### **2.2.2.10.3. Teoría socio cultural de Vygotsky.**

Vásquez (2016) en su teoría de Vygotsky, indica que el espacio social contribuye en mayor medida al desarrollo del aprendizaje por medio de creencias y actitudes, debido a que tiene una gran influencia sobre la forma en que se piensa y en concreto sobre lo que se piensa. El ámbito social tiene mucha relación con el desarrollo como un proceso, por lo que permite asimilar los procesos cognoscitivos. Para Vygotsky, existen cinco definiciones que son considerados esenciales y/o fundamentales, los cuáles se establecen como:

#### **a) Funciones de la mente.**

Según Vygotsky se pueden determinar dos funciones que se presentan en la mente, por un lado, las inferiores, por otro lado, las superiores. Las primeras son aquellas nociones con las cuales una persona nace, por lo que se determinan como funciones establecidas genéticamente, o también llamadas naturales. Las segundas, por el contrario, no restringen ni limitan el

desenvolvimiento que tiene una persona, por lo que en esta parte es capaz de reaccionar de forma más proactiva para generar respuestas en su contexto.

**b) Habilidades psíquicas.**

Según Vygotsky, las habilidades se manifiestan por medio de las funciones de la mente en dos momentos distintos. En un primer momento, las funciones psicológicas se hacen presentes en el contexto social, y posteriormente en un contexto individual. En este sentido, la memoria, la atención y la formación de nociones básicas son fenómenos de la sociedad para luego, en una forma progresiva sea inherente o propia de la persona.

**c) Zona de desarrollo próximo (ZDP).**

De acuerdo a la perspectiva de Vygotsky, esta zona se convierte en la posibilidad que tienen las personas para generar su propio aprendizaje en el contexto social, interactuando de forma abierta con los demás. El conocimiento obtenido y la experiencia recabada en el proceso de socialización con los demás, hace posible que el aprendizaje sea más dinámico, por lo que mientras mayor sea la interacción, el conocimiento que se recabe será mucho más amplio. Con la zona de desarrollo próximo (ZDP), se puede asumir que tiene una determinación social, por lo que permite que las personas que son parte del entorno, también aprenden dentro del marco de

la interacción, porque se puede considerar una posibilidad para el desarrollo del aprendizaje.

**d) Herramientas psíquicas.**

Las herramientas psíquicas son parte importante de las funciones inferiores y superiores de la mente, así como de las infra psicológicas que se refiere las funciones personales, como a las inter psicológicas, las cuáles se refieren a las funciones sociales. En este sentido, la forma de pensar de una persona, depende mucho de las herramientas psíquicas o psicológicas de las cuáles se hagan uso para determinada función de la mente, según la necesidad y el contexto.

**e) Mediación.**

Según Vygotsky, el espacio cultural es un factor principal y determinante para el desarrollo de la persona en un aspecto autónomo. El espacio cultural refiere qué pensar y cómo pensar; nos da el conocimiento y la forma de construir ese conocimiento, por esta razón, Vygotsky sostiene que el aprendizaje es mediado. Para esta teoría el niño es visto como un ente social, protagonista del producto de las múltiples interrelaciones sociales en que se ve involucrado a lo largo de su vida escolar y extraescolar. Gracias a los procesos educacionales sustentados en procesos sociales de interactividad consigue socializarse y al mismo tiempo se individualiza y autor realiza.

#### **2.2.2.10.4. Teoría del comportamiento de Watson.**

La propuesta de Watson sostiene que, el aprendizaje que se adquiere de manera única y autónoma, por lo que la formación de la identidad y personalidad depende mucho del contexto social y cultural, debido a que determina e influencia en la actitud de las personas. En este sentido, la naturaleza de las personas consiste en socializar, por lo que normalmente está predispuesto a poder relacionarse con los demás, en cada uno de los contextos de la sociedad.

#### **2.2.2.10.5. Teoría psicoanalista de Freud.**

La propuesta de Freud, se encuentra dirigida a la psicología y conducta de las personas. Freud, ponía mucho énfasis a las experiencias que era recabadas por las personas a lo largo de su vida, sobre todo en los primeros años de desarrollo, porque en éstas, las personas construyen su identidad social. Por otro lado, Freud ponía mucho énfasis en la socialización, la cual era comprendida como un reto en su momento y que hoy en día, en base a las necesidades de las personas y a las exigencias de la sociedad, no existen barreras para promover una relación que permita socializar en forma íntegra.

#### **2.2.2.10.6. Teoría interaccionista de Cooley y Mead.**

La propuesta de estos autores se centra en la armonía que puede existir entre las personas y el contexto social, debido a que consideran que este contexto se traduce como un todo en el desarrollo de las personas por lo cual es necesario que lo conozca y se relacione de forma más frecuente, pero siempre en armonía con el entorno y con los demás.

### III. HIPÓTESIS

- a) **Hipótesis alterna ( $H_1$ ):** El juego dramático mejora significativamente el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.
- b) **Hipótesis nula ( $H_0$ ):** El juego dramático mejora significativamente el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo**

La investigación fue de nivel cuantitativo. Según Hernández et al. (2014) determina que el tipo de investigación cuantitativa “es aquella que usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p.4).

#### **4.1.2. Nivel**

La investigación fue de nivel explicativo. Para Hernández et al. (2014), “los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales” (p.84).

Asimismo, Hernández et al. (2014) determinan que “las investigaciones explicativas son más estructuradas que los estudios con los demás alcances y, de hecho, implican los propósitos de éstos; además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia” (p.84).

#### **4.1.3. Diseño.**

La investigación fue de diseño pre experimental. Desde la visión de Hernández et al. (2014), “los diseños preexperimentales sirven como estudios exploratorios, pero sus resultados deben observarse con precaución” (p.137).



El esquema que adoptó este diseño fue el siguiente:

GE O1 ————— X ————— 02

**Donde:**

GE: Grupo experimental

X: Juego dramático

O1: Medición pre- experimental de la variable independiente

O2: Medición post-experimental de la variable independiente

**4.2. Población y muestra**

**4.2.1. Población muestral**

La Institución Educativa Privada “La Medalla Milagrosa” está ubicada en Los pinos L-1 del distrito de Chimbote, a lado derecho de la institución se encuentra ubicada una guardería, teniendo como directora a Josefina Arévalo de Tordoya. Dicha institución cuenta con dos niveles; inicial y primaria, en el nivel inicial hay un aula de 3 años, un aula de 4 años y un aula de 5 años. En el nivel primario hay un aula de 1ero, un aula de 2do, un aula de 3ero, un aula de 4to, un aula de 5to y un aula de 6to; asimismo también cuenta con un aula de taller de cómputo e inglés. La institución cuenta una directora y subdirectora, con 9 docentes, 3 auxiliares y un personal de servicio, en general tiene 250 estudiantes en ambos niveles educativos.

En esta investigación, se trabajó con una población muestral conformada por los 17 estudiantes de cuatro años sección “rojo” de Institución Educativa Privada “La Medalla Milagrosa”.

**Tabla 1.** *Distribución de la población muestral de los estudiantes de 4 años.*

<b>NIVEL</b>	<b>GRADO/SECCIÓN</b>	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
INICIAL	4 años / “Rojo”	11 niños	6 niñas	17
<b>TOTAL</b>				17

Fuente: Nómina de matrícula de estudiantes, 2019.

#### **4.2.2. Técnica de muestreo**

La técnica de muestreo fue no probabilística. Según Hernández et al. (2014), “la muestra no probabilística supone un procedimiento de selección informal. Se utiliza en diversas investigaciones cuantitativas y cualitativas” (p. 189).

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>Variable independiente:</b>  Juego dramático	Según Morón (2011), el juego dramático es una estrategia didáctica que permite tener acceso a un espacio libre para la imaginación, creatividad e improvisación con el propósito de desarrollar el aspecto afectivo, cognitivo y social de los infantes para potenciar su formación integral.	Planificación del programa	Promover el interés del juego dramático
		Ejecución del programa	Juegos dramáticos Juegos de integración
		Evaluación del programa	Indicadores del logro Instrumento de medida
<b>Variable dependiente:</b>  Nivel de socialización	Según Filosofen (2018), la socialización es un proceso mediante el cual los seres humanos aprendemos a ser miembros de la sociedad en la que vivimos interiorizando las creencias, las normas y los valores de nuestra cultura.	Autoestima	Relaciones interpersonales Actitud ante situaciones
		Comportamiento	Cortesía Respecto
		Identificación	Interés por los demás Participación
		Juego	Estado emocional durante el juego

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información**

##### **4.4.1. Técnica**

La técnica de recolección de datos fue la observación. Según Bellido (2016), la observación permite llevar un control de nuestra investigación o del objeto o fenómeno observado. Los datos que debe contener una guía son: título, nombre del observador nombre del echo a observar fecha y las cosas a evaluar.

##### **4.4.2. Instrumento**

El instrumento de recolección de datos fue la lista de cotejo. Para Bordas (2016), la lista de cotejo es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Tiene listado de indicadores de logro en el que se consta, en un solo momento, la presencia o ausencia de esto mediante la actuación del estudiante.

###### **4.4.2.1. Validez del instrumento.**

La validación del instrumento se ejecutó por medio juicio de expertos, es decir, fue sometido a opinión de tres expertos en investigación del área de nivel inicial, siendo las siguientes licenciadas:

- a) Lic. Candy Clarisa Vásquez Rodríguez.
- b) Lic. Josefina Arévalo de Cendoya.
- c) Lic. Karen Jenifer Carhuapoma Chávez.

Para validar el instrumento de evaluación se empleó la propuesta de Hernández-Nieto (2002), el Coeficiente de Validez de Contenido.

Al igual que los coeficientes clásicos, éste permite valorar el grado de acuerdo de los expertos (el autor recomienda la participación de entre tres y cinco expertos) respecto a cada uno de los diferentes ítems y al instrumento en general (Pedrosa, Suárez y García, 2013). Para ello, se calcula la media obtenida en cada uno de los ítems y, en base a esta, se calcula el CVC para cada elemento.

$$CVCtc = \frac{\sum CVCi}{N}$$

Dónde:

Sxi = Sumatoria del puntaje de los jueces.

Mx = Valor máximo de los jueces.

CVCi = Coeficiente de validez de contenido del ítem.

Pei = Probabilidad de error.

CVCtc = Coeficiente de validez del contenido total corregido.

N = Número de jueces expertos.

**Cálculo del coeficiente de validez del contenido total:**

$$CVCtc = \frac{\sum CVCi}{N}$$

$$CVCtc = \frac{2.89}{3}$$

$$CVCtc = 0.96$$

Como el cálculo del coeficiente de validez de contenido total fue  $CTC_{tc}=0.96$ , entonces se concluye que la validez y concordancia del instrumento es excelente.

#### 4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento.

El instrumento aplicado fue sometido a un análisis de fiabilidad cuyo resultado se determinó con el alfa de Cronbach, el cual arrojó un coeficiente de  $\alpha=0.92$ . Este coeficiente permitió concluir que existe una confiabilidad muy alta para la aplicación del instrumento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,924	11

#### 4.5. Plan de análisis

Para el análisis estadístico descriptivo se construyó una base de datos en el programa Excel 2019 y a través de esta matriz se presentaron a través de tablas, gráficos y/o figuras previamente tabuladas. Por otro lado, para el análisis estadístico inferencial de los datos se utilizó el programa informático SPSS versión 22 y de esta se comprobó la hipótesis a través de la prueba de rangos de Wilcoxon.

## 4.6. Matriz de consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
¿Cómo influye el juego dramático en el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019?	Determinar si el juego dramático mejora el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 a través de un pretest.</li> <li>• Aplicar el juego dramático para mejorar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.</li> <li>• Identificar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 a través de un pos test.</li> <li>• Comparar los resultados del pre test y pos test aplicados en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 para medir el nivel de significancia.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis alterna (H<sub>1</sub>):</b> El juego dramático mejora significativamente el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.</p> <p><b>Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):</b> El juego dramático mejora significativamente el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo.</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental.</p> <p><b>Población muestral:</b> 17 estudiantes.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo.</p>

#### 4.7. Principios éticos

Para esta investigación se consideraron los principios del Código de Ética para la Investigación (2019) de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote:

- a) Anonimato, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se aseguró la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- b) Confidencialidad, referente a este principio la investigadora dio cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.
- c) Beneficencia, se consideró este principio pues la información resultante del procesamiento de la información es un referente para el planteamiento de propuestas y proyectos orientados al desarrollo de la socialización a través del juego dramático.



## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

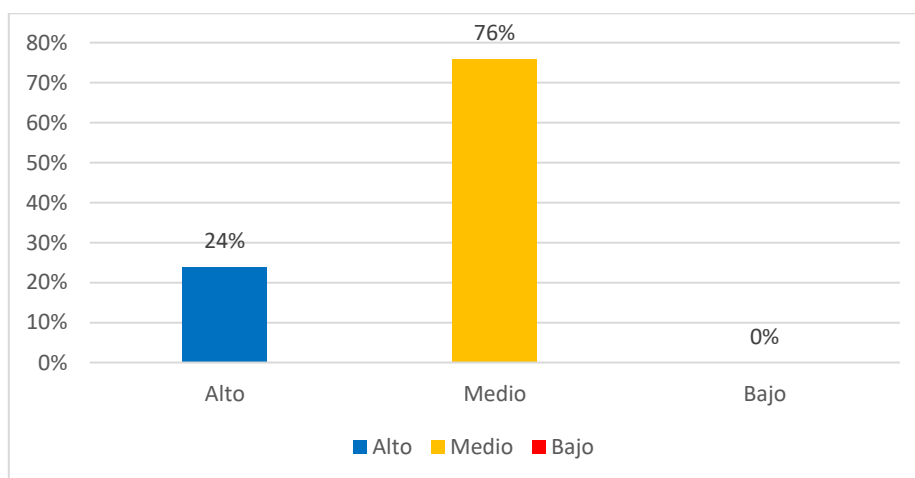
#### 5.1.1. Identificar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 a través de un pretest.

**Tabla 2.** Nivel de la socialización en los niños de 4 años en el pre test.

Nivel	N°	%
Alto	4	24%
Medio	13	76%
Bajo	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 1.** Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pre test.



Fuente: Tabla 2.

En la tabla 2 y figura 1 correspondiente al pre test se observa que el 76% de los niños de 4 años de la Institución Educativa Medalla Milagrosa están en nivel medio, esto quiere decir que los estudiantes aún no se relacionan bien y socializan poco con sus otros compañeros.

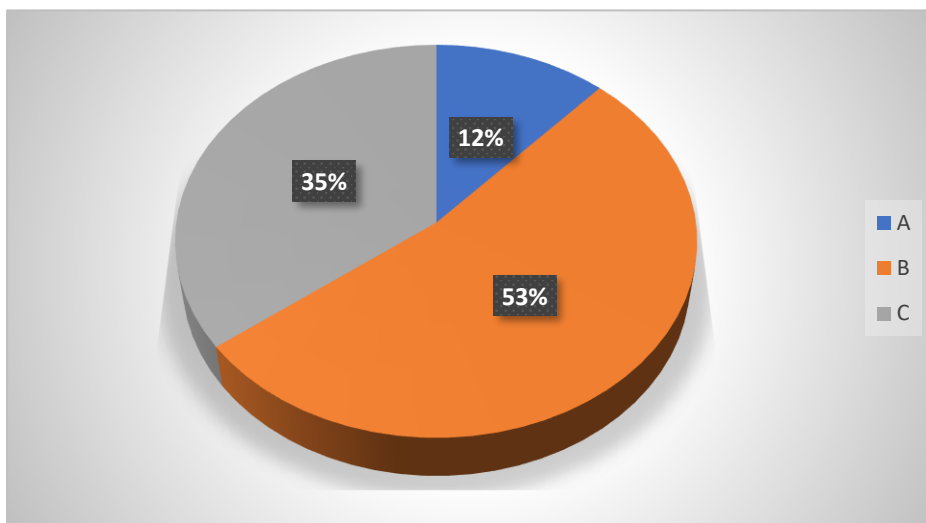
**5.1.2. Aplicar el juego dramático para mejorar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.**

**Tabla 3.** *Imitarán a cenicienta.*

NIVEL	N°	%
A	2	12%
B	9	53%
C	6	35%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 2.** *Imitarán a cenicienta.*



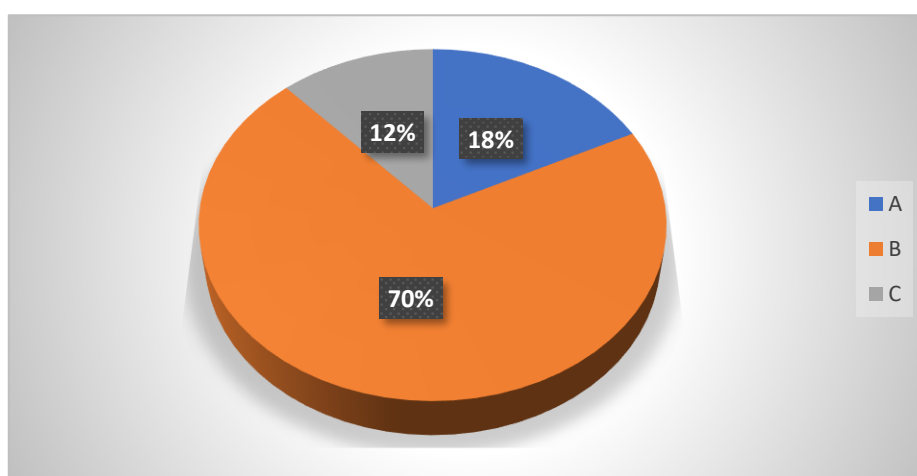
Fuente: Tabla 3.

En la tabla 3 y figura 2 correspondiente a la primera actividad de aprendizaje cuyo propósito fue imitar a la cenicienta, con los indicadores expresa sus sentimientos e intereses y participa alegremente, se observó que el 53% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje B.

**Tabla 4.** *Que animalito imitarán.*

NIVEL	N°	%
A	3	18%
B	12	70%
C	2	12%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 3.** *Que animalito imitarán.*

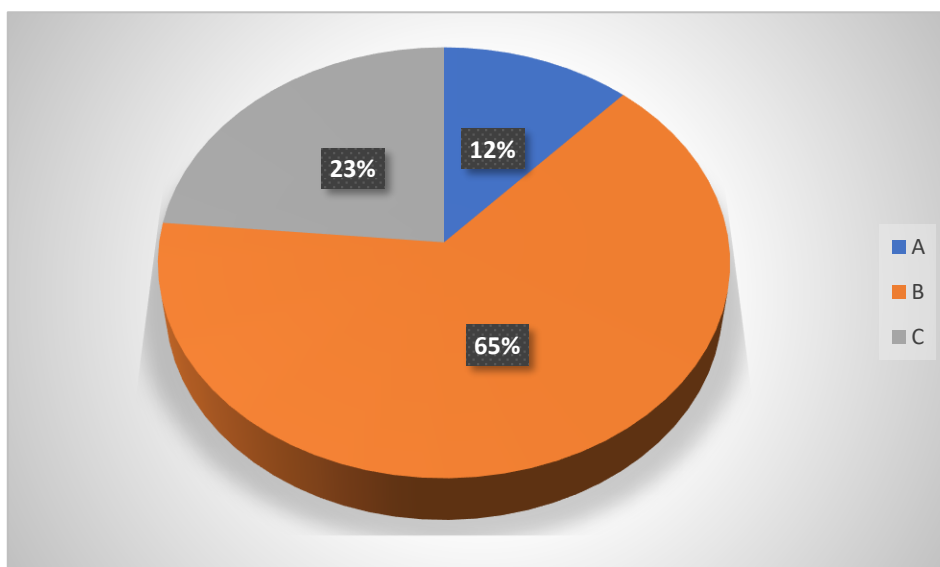
Fuente: Tabla 4.

En la tabla 4 y figura 3 correspondiente la segunda actividad de aprendizaje cuyo propósito fue imitar a los animales, con los indicadores interactúa con sus compañeros y se integra con sus compañeros, se observó que el 70% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje B.

**Tabla 5.** *Dramatizar la caperucita roja.*

NIVEL	N°	%
A	2	12%
B	11	65%
C	4	23%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 4.** *Dramatizar la caperucita roja.*

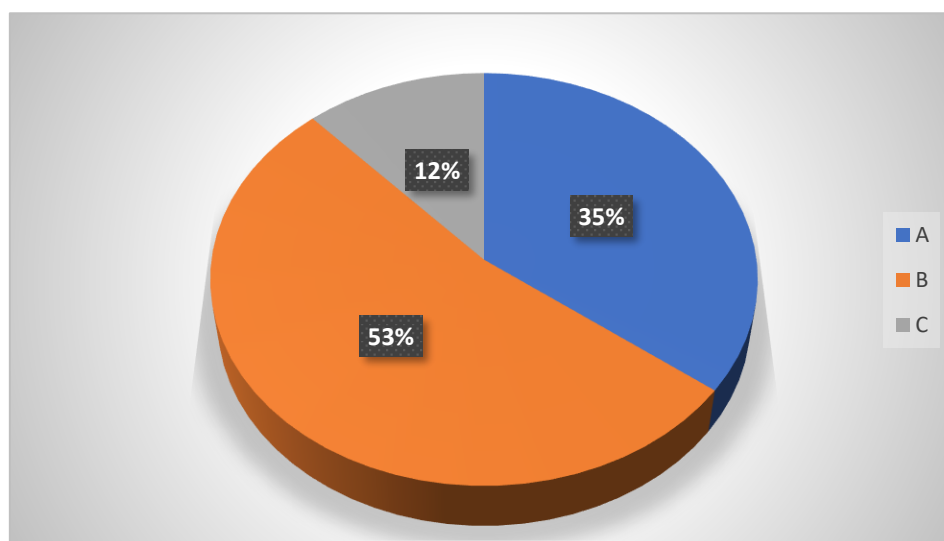
Fuente: Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 4 correspondiente a la tercera actividad de aprendizaje cuyo propósito fue dramatizar la caperucita roja, con los indicadores se relaciona con sus compañeros a través de la dramatización y muestra amabilidad durante el juego, se observó que el 65% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje B.

**Tabla 6.** *Serán príncipes y princesas.*

NIVEL	N°	%
A	6	35%
B	9	53%
C	2	12%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 5.** *Serán príncipes y princesas.*

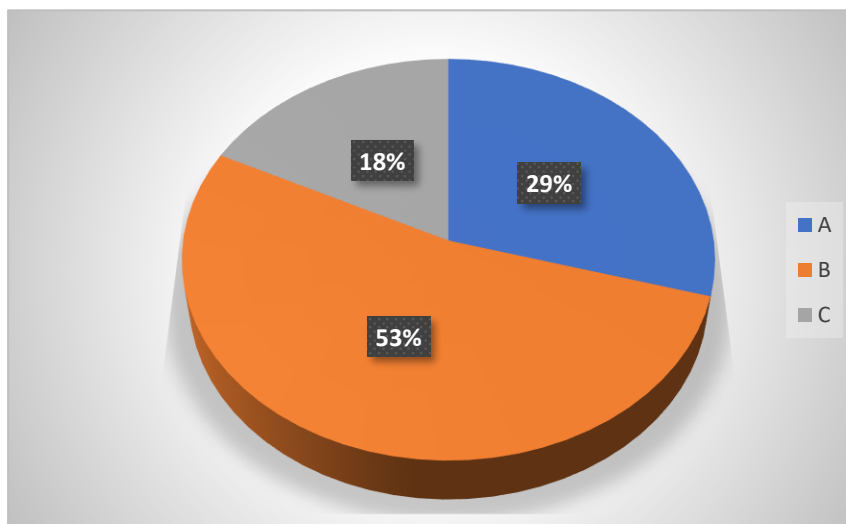
Fuente: Tabla 6.

En la tabla 6 y figura 5 correspondiente a la cuarta actividad de aprendizaje cuyo propósito fue dramatizar a los príncipes y princesas, con los indicadores expresa sus emociones mediante el cuento y muestra amabilidad durante la actividad, se observó que el 53% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje B.

**Tabla 7.** *Yo quiero ser.*

NIVEL	N°	%
A	5	29%
B	9	53%
C	3	18%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 6.** *Yo quiero ser.*

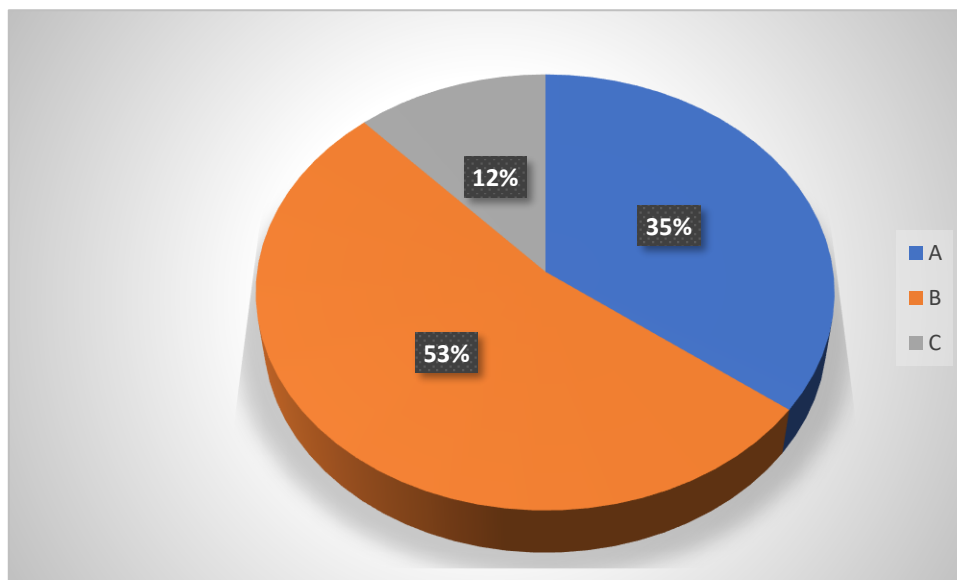
Fuente: Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 6 correspondiente a la quinta actividad de aprendizaje cuyo propósito fue dramatizar a alguien que se quiera ser, con los indicadores expresa sus emociones mediante la dramatización y socializa con sus compañeros mediante la actividad, se observó que el 53% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje B.

**Tabla 8.** *La mariposa traviesa.*

NIVEL	N°	%
A	6	35%
B	9	53%
C	2	12%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 7.** *La mariposa traviesa.*

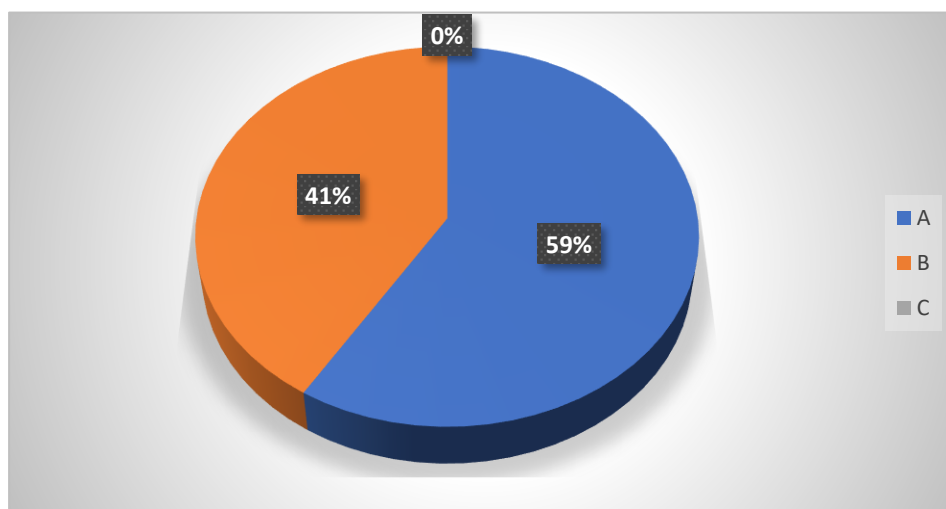
Fuente: Tabla 8.

En la tabla 8 y la figura 7 correspondiente a la sexta de la actividad de aprendizaje cuyo propósito fue dramatizar la mariposita traviesa, con los indicadores realiza la actividad con seguridad e interactúa con sus compañeros mediante la dramatización, se observó que el 53% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje B.

**Tabla 9.** *El hada madrina.*

NIVEL	N°	%
A	10	59%
B	7	41%
C	0	0%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 8.** *El hada madrina.*

Fuente: Tabla 9.

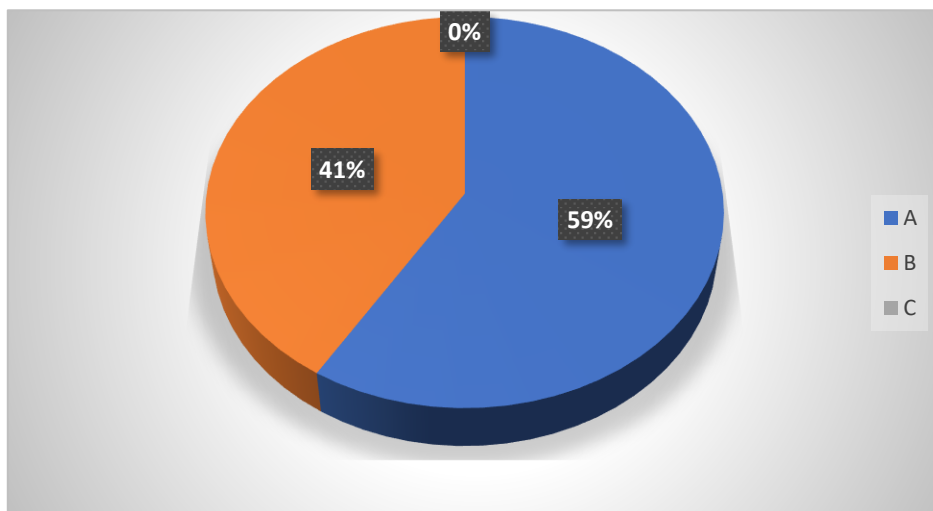
En la tabla 9 y figura 8 correspondiente a la séptima actividad de aprendizaje cuyo propósito fue dramatizar el hada madrina, con los indicadores expresa sus emociones al realizar la dramatización y se integra al grupo con facilidad cuando dramatiza, se observó que el 59% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje A.



**Tabla 10.** *El conejo y la tortuga.*

NIVEL	N°	%
A	10	59%
B	7	41%
C	0	0%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 9.** *El conejo y la tortuga.*

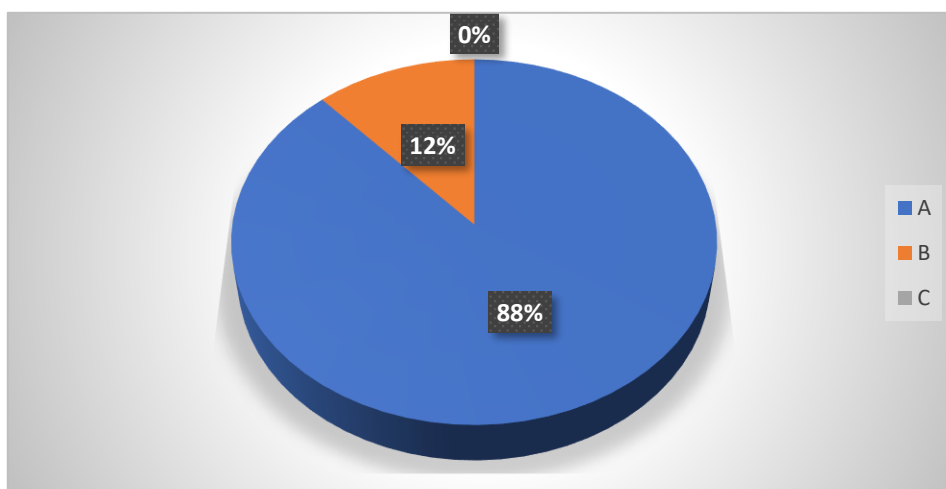
Fuente: Tabla 10.

En la tabla 10 y figura 9 correspondiente a la octava actividad de aprendizaje cuyo propósito fue dramatizar el conejo y la tortuga, con sus indicadores disfruta cuando dramatiza en grupo y expresa sus necesidades durante la actividad, se observó que el 59% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje A.

**Tabla 11.** *Dramatizarán a los tres chanchitos y el lobo.*

NIVEL	N°	%
A	15	88%
B	2	12%
C	0	0%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 10.** *Dramatizarán los tres chanchitos y el lobo.*

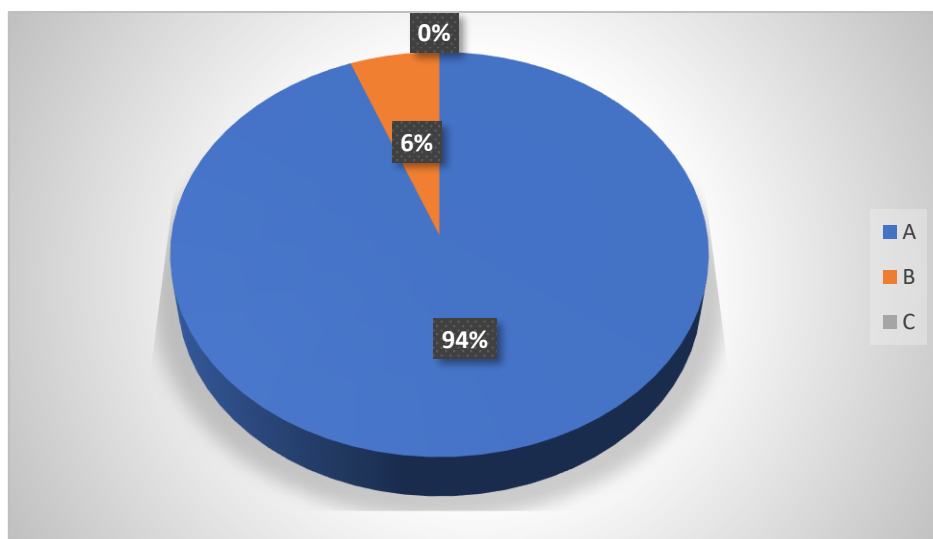
Fuente: Tabla 11.

En la tabla 11 y figura 10 correspondiente a la novena actividad de aprendizaje cuyo propósito fue dramatizar los tres chanchitos y el lobo, con los indicadores interactúa con personas de su entorno y participa activamente cuando dramatiza, se observó que el 88% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje A.

**Tabla 12.** *El patito feo.*

NIVEL	N°	%
A	16	94%
B	1	6%
C	0	0%
TOTAL	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 11.** *El patito feo.*

Fuente: Tabla 12.

En la tabla 12 y figura 11 correspondiente a la décima actividad de aprendizaje cuyo propósito fue dramatizar el patito feo, con los indicadores expresa sus emociones cuando dramatiza y se integra al grupo con facilidad, se observó que el 94% de los estudiantes están en nivel de aprendizaje A.

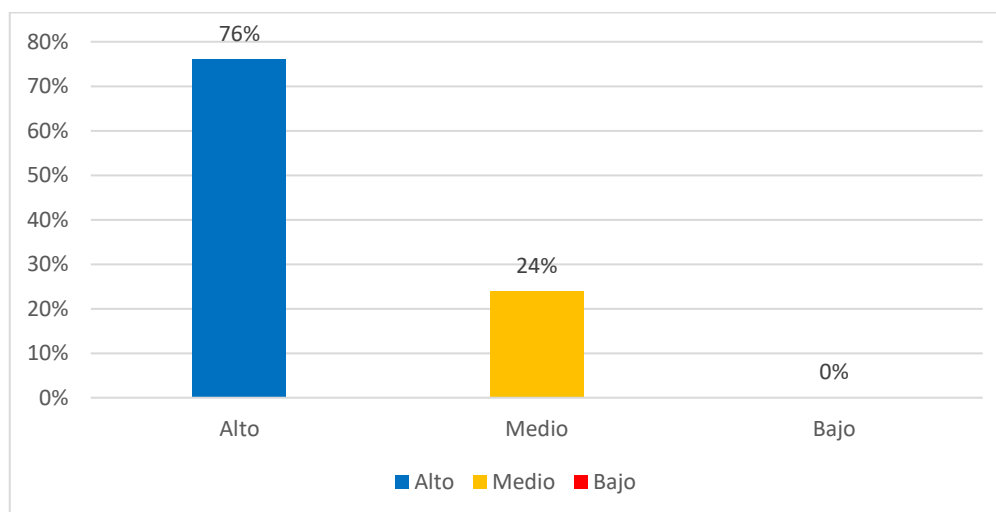
**5.1.3. Identificar el nivel de la socialización en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 a través de un pos test.**

**Tabla 13.** Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pos test.

Nivel	N°	%
Alto	13	76%
Medio	4	24%
Bajo	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 12.** Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pos test.



Fuente: Tabla 13.

En la tabla 13 y figura 12 correspondiente al pos test se observa que el 76% de los niños de 4 años de la Institución Educativa Medalla Milagrosa están en nivel alto, esto quiere decir que los estudiantes han mejorado su nivel de socialización dado que ahora se relacionan e interactúan mejor con sus pares.

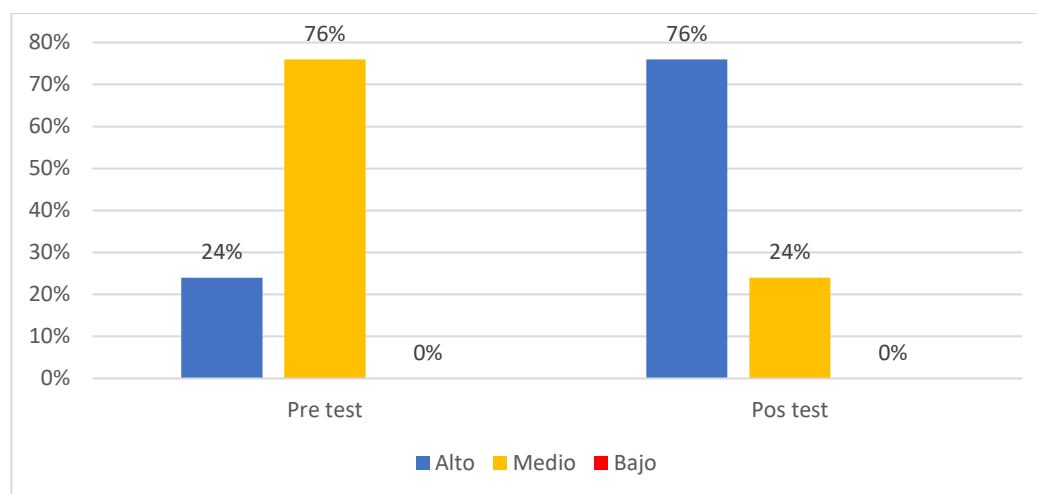
**5.1.4. Comparar los resultados del pre test y pos test aplicados en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019 para medir el nivel de significancia.**

**Tabla 14.** Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pre test y pos test.

Nivel	Pre test		Pos test	
	N°	%	N°	%
Alto	4	24%	13	76%
Medio	13	76%	4	24%
Bajo	0	0%	0	0%
Total	17	100%	17	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en octubre, 2019.

**Figura 13.** Nivel de socialización en los niños de 4 años en el pre test y pos test.



Fuente: Tabla 14.

En la tabla 14 y figura 13 correspondiente a la comparación de los resultados del pre test y pos test se observa que el 24% de los niños de 4 años de la Institución Educativa Medalla Milagrosa que estaba en nivel alto aumentó a 76% en su socialización, esto significa que la mayoría de estudiantes mejoró significativamente su nivel de socialización tras la aplicación de los juegos dramáticos.

## Prueba de hipótesis.

### 1. Hipótesis.

a) **Hipótesis nula ( $H_0$ ):** El juego dramático mejora significativamente el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.

b) **Hipótesis alterna ( $H_1$ ):** El juego dramático mejora significativamente el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.

2. **Nivel de significancia:**  $5\% = 0.05$

3. **Estadístico de prueba:** Prueba de rangos de Wilcoxon.

#### Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	9 <sup>b</sup>	5,00	45,00
	Empates	8 <sup>c</sup>		
	Total	17		

a. POS TEST < PRE TEST

b. POS TEST > PRE TEST

c. POS TEST = PRE TEST

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	POS TEST - PRE TEST
Z	-3,000 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.

b. Se basa en rangos negativos.

#### 4. Interpretación.

La prueba de rangos de Wilcoxon estimó una significancia asintótica bilateral cuyo valor  $p=0.003$  y siendo este valor  $p<0.05$ , entonces se puede aseverar que existen diferencias preponderantes y significativas entre los resultados del pre test y pos test, después de la aplicación del juego dramáticos en las actividades de aprendizaje.

#### 5. Conclusión.

Ante los resultados del estadístico de prueba, se puede asumir el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que el juego dramático mejora significativamente el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.

## 5.2. Análisis de los resultados

### a) Nivel de socialización de los niños de cuatro años a través del pre test.

En el pre test se identificó que el 76% de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa” estaban en un nivel medio de su socialización, esto significa que los niños no se relacionaban bien y, en efecto, no socializaban adecuadamente con sus demás compañeros.

Según Dionisio (2005), la socialización es una habilidad que comprende una serie de relaciones que establecen los infantes en su entorno social para interactuar y cooperar con los demás, siendo protagonistas del desarrollo de sus capacidades y habilidades sin temor alguno en su propia realidad. Con este aporte teórico, se puede aseverar que el resultado del pre test es preocupante porque esto podría indicar que los niños y niñas de cuatro años aún no son capaces de socializar completamente con los elementos y miembros de su entorno social, en consecuencia, no logran interactuar y cooperar de forma adecuada en las actividades que requieran trabajos en equipo. En este marco, un aspecto a tener en cuenta como causa es la timidez y la cohibición que pueden tener por distintos factores de su contexto.

Este resultado se corrobora con el estudio precedente de Ácaro (2016) en el cual diagnosticó que el 60% de los niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar los juegos dramáticos como estrategia didáctica. Un aspecto que difiere de este contraste es que Ácaro (2016) tiene un porcentaje menor en su resultado de diagnóstico en comparación al de este estudio. Pese a ello, lo



preocupante del caso es que también identificó a una gran mayoría de estudiantes con problemas de socialización.

**b) Ejecución del juego dramático para mejorar el nivel de socialización de los niños de cuatro años.**

En la ejecución de la primera sesión se constató que el 53% de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa” alcanzaron una calificación B, lo cual implica que aún estaban en proceso de desarrollo de su socialización. Posteriormente, los estudiantes tuvieron una transición de mejora, dado que el 94% logró mejorar su habilidad para socializar obteniendo una calificación A, lo cual significa que alcanzaron un nivel de logro esperado.

Desde la visión de Morón (2011), el juego dramático es una estrategia didáctica que permite tener acceso a un espacio libre para la imaginación, creatividad e improvisación con el propósito de desarrollar la dimensión afectiva, cognitiva y social de los infantes para potenciar su formación integral. En este sentido, el resultado plasmado puede deberse a que la práctica didáctica del juego dramático tenga un efecto muy positivo en los estudiantes de cuatro años, ya que de forma gradual fueron mejorando la forma de expresarse entre ellos, manifestando lo que piensan y sienten y logrando cooperar en las actividades colaborativas de cada sesión aplicada. En síntesis, la escuela debe impulsar la aplicación del juego dramático como estrategia didáctica para mejorar la socialización y, en general, el rendimiento escolar de manera satisfactoria para obtener resultados más óptimos, motivando e incorporando aprendizajes más significativos.

Este resultado se comprueba con el hallazgo de la investigación previa de Ludeña (2017) en el cual corroboró que el 50% de los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada “School Kinder King” obtuvo una calificación C, lo cual plasma que aún estaban en inicio de su habilidad para socializar. Sin embargo, con el transcurso de las actividades fueron mejorando, tal es así que, al terminar de aplicar el juego dramático, el 69% logró una calificación A, lo que significa que también obtuvieron logros esperados. Lo encontrado en ambos resultados permite afirmar que el juego dramático tiene una influencia importante en el desarrollo de la socialización de los estudiantes.

**c) Nivel de socialización de los niños de cuatro años a través del pos test.**

En el pos test se identificó que el 76% de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa” destacaron con un nivel alto en su socialización, esto quiere decir que los niños lograron socializar mejor con sus demás compañeros y mejoraron sus relaciones interpersonales.

Según Angulo (2016), la socialización es el proceso donde la conducta y el comportamiento de los infantes se asocian para determinar sus actividades sociales. Este aporte teórico permite reforzar el nivel de logro obtenido por los estudiantes, dado que mejoraron su potencial para socializar, puesto que lograron establecer relaciones con sus pares para mejorar sus relaciones interpersonales e incluso demostraron ser capaces de interactuar efectivamente y cooperar al realizar actividades en equipo. En tanto, la socialización es una habilidad muy importante

para los estudiantes, por eso, su desarrollo debe ser fundamental desde los primeros años de la infancia.

Este resultado guarda relación con la investigación precedente de Ácaro (2016) en el cual determinó que el 100% de los niños lograron alcanzar un nivel alto de socialización después de aplicar los juegos dramáticos como estrategia didáctica. En la comparación de estos resultados, el hallazgo de Ácaro (2016) tiene un porcentaje total de mejora, el cual es superior al resultado de este estudio y esto presumiblemente puede deberse a que la muestra de estudio estaba compuesta por niños y niñas mayores que tenían cinco años.

#### **d) Comparación del pre test y pos test para medir el nivel de significancia**

La comparación de los resultados del pre test y pos test demostró que el 24% de los niños de 4 años de la Institución Educativa Medalla Milagrosa que estaba en nivel alto aumentó a 76%, esto significa que la mayoría de estudiantes mejoró significativamente su nivel de socialización tras la aplicación de los juegos dramáticos.

Según Dionicio (2005), la socialización es un proceso a través del cual las personas desde sus primeros años de vida adquieren experiencias sociales y se apropian los elementos de su contexto sociocultural para integrarse adecuadamente a la sociedad. Este aporte teórico sugiere que la socialización debe ser propiciada en las primeras etapas de la vida y su desarrollo es progresivo, por tanto, los resultados presentados no son ajenos al desarrollo de la dimensión social en lo estudiantes de

cuatro años quienes mejoraron significativamente su nivel de socialización porque aprendieron a diferenciar las acciones y los comportamientos que son adecuados de los que no dentro de un contexto social, así también, mejoraron su capacidad de comunicación e interacción y sus relaciones interpersonales con sus pares.

Este resultado tiene similitudes con la investigación previa de Carrizales & Huamán (2021), pues en la comparación de los resultados del pre test y pos test demostró que el 50% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 138 que estaba en nivel bajo mejoraron su socialización hacia el nivel alto en un 59.1%, esto significa que la mayoría de estudiantes mejoró significativamente su nivel de socialización después de participar en dramatizaciones.

Los resultados de la comparación del pre test y pos test coinciden en que los puntajes obtenidos en el post test son significativamente superiores y diferentes a los puntajes obtenidos en el pre test, por lo tanto, se asume que la mayoría de estudiantes logró mejorar su habilidad para socializar gracias a la aplicación de actividades relacionadas a la dramatización.

#### **e) Comprobación de hipótesis para el logro del objetivo general**

En relación al objetivo general, el resultado de la prueba de hipótesis determinó un nivel de significancia  $p=0.003$  ( $p<0.05$ ); esto implica que existe evidencia suficiente para comprobar que los resultados del pos test fueron superiores a los resultados del pre test, es decir, el juego dramático como estrategia didáctica

tuvo incidencia significativa en la mejora de las habilidades de socialización de los estudiantes de cuatro años de educación inicial.

Desde la perspectiva de Angulo (2016), la socialización es un proceso fundamental en el desarrollo del ser humano, pues gracias a esta los infantes desde sus primeros años aprenden relacionarse con sus pares y su entorno social, integrándose y asociándose con un contexto lleno de oportunidades en todo aspecto de la vida cotidiana. Esta aportación teórica coincide con los resultados que comprueba la hipótesis esta investigación porque los estudiantes de cinco años mejoraron su comunicación, convivencia y relación con sus pares. En este proceso de mejora, los estudiantes también interiorizaron y se apropiaron de nuevas normas, valores y costumbres que los convierten en seres sociales.

Este resultado tiene similitudes con la investigación precedente de Ácaro (2016) en la cual determinó con la prueba de hipótesis un nivel de significancia  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ), por lo tanto, también se demuestra que la estrategia y las actividades didácticas centradas en el juego dramático ayudaron a desarrollar las habilidades de socialización de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Privada Marvista de Paita, Piura.

Asimismo, este resultado también guarda relación con la investigación previa de Carrizales & Huamán (2021), pues en la prueba de hipótesis determinó que el valor de  $Z = 0.83$ , donde  $p<0.05$ , por lo tanto, se acepta a la hipótesis alterna y se concluye que la dramatización influye favorablemente en el nivel de desarrollo de la

socialización de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 138 Inicial de Ascensión, Huancavelica.

Los resultados de las pruebas de hipótesis de ambos estudios coinciden en que los valores  $p < 0.05$ , por lo tanto, los resultados tienen un alto grado de significancia con un nivel de significancia de 5% y nivel de confianza de 95%. Este efecto positivo y significativo permite arribar al rechazo de las hipótesis nulas y aceptar las hipótesis alternativas planteadas de forma respectiva en cada una de las investigaciones; por eso, se puede asumir que la socialización tiene un desarrollo más preponderante cuando se implementan estrategias pertinentes como los juegos dramáticos. De esta manera, el logro del objetivo general se consolida concluyendo que el juego dramático mejoró significativamente el nivel de socialización en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.

Por último, desde el punto de vista metodológico se considera oportuno desarrollar otras investigaciones en consideración de las mismas variables, pero con muestras de estudio más grandes para confirmar o refutar los hallazgos de esta investigación. De esta manera se tendrá la oportunidad de determinar si los resultados se pueden generalizar o no en otros contextos.

## VI. CONCLUSIONES

### 6.1. Conclusiones

1. En el pre test se identificó que el 76% de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa” tenían un nivel medio en su socialización, esto implica que los niños no socializaban adecuadamente con sus demás compañeros y, en efecto, sus relaciones interpersonales no eran sólidas.
2. En la aplicación del juego dramático se constató que, en un principio, el 53% de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa” estaban en proceso de desarrollo de su socialización y en el transcurso de las sesiones tuvieron transiciones de mejora, puesto que el 94% obtuvieron logros esperados en la habilidad para socializar.
3. En el pos test se identificó que el 76% de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa” destacaron con un nivel alto en su socialización, esto significa que los niños lograron socializar mejor con sus demás compañeros y, en consecuencia, sus relaciones interpersonales se optimizaron.
4. En la prueba de hipótesis se estimó un nivel de significancia asintótica bilateral de valor  $p=0.003$  y como este valor  $p<0.05$ , entonces existe evidencia suficiente para establecer diferencias significativas a favor del pos test. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que el juego dramático mejora significativamente el nivel de socialización en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Medalla Milagrosa”, Los Pinos, Chimbote, 2019.

## **6.2. Recomendaciones**

A las instituciones educativas, a través de sus directivos y personal docente, se les sugiere que en el proyecto educativo institucional y en las planificaciones curriculares incluyan actividades y estrategias de carácter lúdico para mejorar la habilidad para socializar de los estudiantes de inicial.

A las docentes de educación inicial, se les recomienda que prioricen la implementación de estrategias lúdicas, entre ellas, el juego dramático para potenciar el desarrollo de la socialización de los niños.

A las estudiantes de educación inicial se les encomienda una labor de investigación en torno la importancia e influencia del juego dramático para mejorar la socialización de los infantes, por medio de estudios aplicados.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaro, A. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la IEP Marvista-Paita, 2015* [tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1698>
- Angulo, I. (2016). *Socialización de niños que viven la ausencia de padres en el primer año de educación general básica, paralelo B en la unidad educativa Tumbaco (tesis de pregrado)*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, Quito, Ecuador.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11707/1/UPS-QT09077.pdf>
- Achacho, R & Lopez, P (2017) “*La dramatización como técnica para desarrollar la autoestima en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 185 Gotitas de Amor de Jesús*” zona H – Huaycán, Ugel 06 – Ate.  
<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1255/Tesis%20Ruth%20y%20Ceccilia%20dic%202017%20APA%2012%20febrero%20EMPASTAD%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bordas, A (2016). *Definición de lista de cotejo*. <http://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/la-lista-de-cotejo-1184701.html>
- Bellido, A (2016). *Títeres como estrategia didáctica y la socialización en los niños y niñas de tres y cuatro años de la i.e. N° 277 Juan Velasco Alvarado Perene 2016*.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1269/TITERES\\_DE\\_MANO\\_BELLIDO\\_CU%C3%91IVO\\_ADRIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1269/TITERES_DE_MANO_BELLIDO_CU%C3%91IVO_ADRIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Carrizales, M., & Huamán, L. (2021). *La dramatización y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 138 Inicial-ascensión de Huancavelica* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3789>
- Cerda, R (2017) *Juego Dramático en la Inteligencia Emocional de niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Celestin Freinet", DMQ, Período 2016*  
Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11646/1/T-UC-0010-1900.pdf>
- Dionisio, R. (2005). *Estrategias para favorecer la socialización en el niño del nivel preescolar (tesis de pregrado)*. Universidad Campeche, Campeche, México.  
<http://200.23.113.51/pdf/22812.pdf>
- Espinoza, N., Flores, J. y Hernández, J. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016 (tesis de pregrado)*.  
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, Nicaragua.  
<http://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>
- Fernández, V. (2014). *Diferentes contextos de socialización de los niños y niñas de Puyo* [tesis de pregrado, Universidad del País Vasco].  
<https://addi.ehu.es/handle/10810/13524>
- Fernández, R, Hernández y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación*.  
<https://metodologiasdelainvestigacion.files.wordpress.com/2017/01/metodologia-investigacion-hernandez-sampieri.pdf>
- Filosofem (2018) *Procesos de la socialización*.  
<https://www.nodo50.org/filosofem/spip.php?article531v>

- Geldres, M. (2013). *Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones de educación inicial del distrito de Julcan (tesis de pregrado)*. Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú.  
[http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/882/1/DADIC\\_MILEVA\\_NIVELES\\_SOCIALIZACION%20NI%20NIOS.pdf?fbclid=IwAR3ohSv034ocpnvBd6Ecr4DYEz\\_XqV5wgVln2Y7liW\\_JDrt5cyqfmqMsNP8](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/882/1/DADIC_MILEVA_NIVELES_SOCIALIZACION%20NI%20NIOS.pdf?fbclid=IwAR3ohSv034ocpnvBd6Ecr4DYEz_XqV5wgVln2Y7liW_JDrt5cyqfmqMsNP8)
- Gordón, A. (2016). *El juego dramático y su incidencia en el entorno social de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela María Teresa Dávila de Rosania parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha* [tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].  
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/16113>
- Kiessling, C. (2015) *Juego dramático en educación infantil* Tesis de Profesorado-Lleida Recuperado de:  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIEIRO%20CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ludeña, T (2017) *juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para la mejora de las habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E.P. school kinder King del centro poblado san jacinto, distrito Nepeña-Ancash, 2016*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2008>
- Morrón, C (2011) *Juego dramático en educación infantil. Revistas digitales para profesionales de la enseñanza* Recuperado de:  
<https://www.um.es/documents/378246/2964900/Normas+APA+Sexta+Edici%C3%B3n.pdf/27f8511d-95b6-4096-8d3e-f8492f61c6dc>

- Pedrosa, I., Suárez, J., y García, E. (2013). Evidencias sobre la validez de contenido: avances teóricos y métodos para su estimación. *Acción psicológica*, 10 (2), 3-18. <http://scielo.isciii.es/pdf/acp/v10n2/02monografico2.pdf>
- Rivas, M. y Verástegui, B. (2014). *Programas de juegos divirtiéndome con mis amigos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E N° 206 Saber y Fantasía con María, de la ciudad de Trujillo, en el 2013 (tesis de pregrado)*. Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.  
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4700/RIVAS%20SIMBA%C3%91A-VERASTEGUI%20RIVERA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Ciencias sociales y políticas*. (2), 127- 137.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf>
- Sarlé, P. M., & Rosemberg, C. R. (Eds.). (2015). *Dale que... el juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Serrano, A (2018) *La importancia del juego dramático en Educación Infantil. Dramatización como recurso didáctico*.  
<http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/31691/1/TFG-O-1332.pdf>
- Valcárcel, M. (1986). *El desarrollo social del niño*. Madrid, España: Universidad de Valencia.  
<https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/download/42156/900>
- 48
- Vásquez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sara bamba*

– chota – 2014 (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, Perú. <http://190.116.36.86/handle/UNC/1279>

Vilcherrez, M. (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*(tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3661/JUEGOS DRAMATICOS LA SOCIALIZACION VILCHERREZ VILCHERREZ %20MARIA GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3661/JUEGOS_DRAMATICOS_LA_SOCIALIZACION_VILCHERREZ_VILCHERREZ_%20MARIA_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

**Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.****LISTA DE COTEJO DEL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN (PRE TEST)**

Nombre y Apellido: .....

Grado y sección: .....

N°	ITEMS	SI	NO
<b>Autoestima</b>			
1	Se relaciona con sus compañeros		
2	Realiza actividades con seguridad		
3	Expresa sentimientos y alegría		
<b>Comportamiento</b>			
4	Muestra amabilidad entre los demás		
5	Respeto las normas establecidas dentro del aula		
<b>Identificación</b>			
6	Identifica con sus compañeros con su nombre		
7	Muestra agradecimiento		
8	Participa alegremente		
<b>Juego</b>			
9	Juega junto a sus compañeros		
10	Disfruta de los juegos grupales		
11	Se integra al juego con facilidad		

Fuente: Elaboración propia.

### LISTA DE COTEJO DEL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN (POS TEST)

Nombre y Apellido: .....

Grado y sección: .....

N°	ITEMS	SI	NO
<b>Autoestima</b>			
1	Se relaciona con sus compañeros		
2	Realiza actividades con seguridad		
3	Expresa sentimientos y alegría		
<b>Comportamiento</b>			
4	Muestra amabilidad entre los demás		
5	Respeto las normas establecidas dentro del aula		
<b>Identificación</b>			
6	Identifica con sus compañeros con su nombre		
7	Muestra agradecimiento		
8	Participa alegremente		
<b>Juego</b>			
9	Juega junto a sus compañeros		
10	Disfruta de los juegos grupales		
11	Se integra al juego con facilidad		

Fuente: Elaboración propia.

**Anexo 02: Evidencias de validación del instrumento.**

## MODELO DE CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Condy Charisa Vasquez Rodriguez

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado lista de cotejo del nivel de la socialización. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: EL NIVEL DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 AÑOS EN LA LE N°903 EDÉN MARAVILLOSO DEL DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE DEL AÑO 2018 Este instrumento consta de 11 ítems fue elaborado por la investigadora Chumbes Regalado Fiorela.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Chumbes Regalado Fiorela

ONI 75097816



## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA SOCIALIZACION.

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimension 1. Autoestima</b>								
1.	Se relaciona con sus compañeros	X		X		X		
2.	Realiza actividades con seguridad	X		X		X		
3.	Expresa sentimientos y alegría	X		X		X		
<b>Dimension 2. comportamiento</b>								
4.	Muestra amabilidad ante los demás	X		X		X		
5.	Respeto las normas establecidas dentro del aula	X		X		X		
<b>Dimension 3. identificación</b>								
6.	Identifica con sus compañeros con su nombre	X		X		X		
7.	Muestra agradecimiento	X		X		X		
8.	Participa alegremente	X		X		X		
<b>Dimension 4: Juego</b>								
9.	Juegos junto a sus compañeros	X		X		X		
10.	Disfruta de los juegos grupales	X		X		X		
11.	Se integra al juego con facilidad	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....

.....

.....

.....

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable  (x)

Aplicable después de corregir  ( )

No aplicable  ( )

Nombre y apellido del juez evaluador (experto):

Caroly Charisa Vasquez Rodriguez

DNI 43642893

Especialidad: Educación Inicial

Fecha: 11 de mayo 2019

  
Firma del experto

**Pertinencia 1:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

**Relevancia 2:** el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

**Claridad 3:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

**Nota:** suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA SOCIALIZACION.

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimension 1. Autoestima</b>								
1.	Se relaciona con sus compañeros	X		X		X		
2.	Realiza actividades con seguridad	X		X		X		
3.	Expresa sentimientos y alegría	X		X		X		
<b>Dimension 2. comportamiento</b>								
4.	Muestra amabilidad ante los demás	X		X		X		
5.	Respeto las normas establecidas dentro del aula	X		X		X		
<b>Dimension 3. identificación</b>								
6.	Identifica con sus compañeros con su nombre	X		X		X		
7.	Muestra agradecimiento	X		X		X		
8.	Participa alegremente	X		X		X		
<b>Dimension 4: Juego</b>								
9.	Juegos junto a sus compañeros	X		X		X		
10.	Disfruta de los juegos grupales	X		X		X		
11.	Se integra al juego con facilidad	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....

.....

.....

.....

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable
- Aplicable después de corregir
- No aplicable

Nombre y apellido del juez evaluador (experto):

*Josefina Sivato de Cordoya*

DNI *32781729*

Especialidad: *Profesora de Páramaria*

Fecha: *25 - 04 - 19*



Firma del experto

**Pertinencia 1:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

**Relevancia 2:** el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

**Claridad 3:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

**Nota:** suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA SOCIALIZACION.

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimension 1. Autoestima</b>								
1.	Se relaciona con sus compañeros	X		X		X		
2.	Realiza actividades con seguridad	X		X		X		
3.	Expresa sentimientos y alegría	X		X		X		
<b>Dimension 2. comportamiento</b>								
4.	Muestra amabilidad ante los demás	X		X		X		
5.	Respeto las normas establecidas dentro del aula	X		X		X		
<b>Dimension 3. identificación</b>								
6.	Identifica con sus compañeros con su nombre	X		X		X		
7.	Muestra agradecimiento	X		X		X		
8.	Participa alegremente	X		X		X		
<b>Dimension 4: Juego</b>								
9.	Juegos junto a sus compañeros	X		X		X		
10.	Disfruta de los juegos grupales	X		X		X		
11.	Se integra al juego con facilidad	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....

.....

.....

.....

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable  (X)

Aplicable después de corregir  ( )

No aplicable  ( )

Nombre y apellido del juez evaluador (experto):

..... *Narciso Sánchez* .....

DNI ..... *4636929* .....

Especialidad: ..... *Exp. Juval.* .....

Fecha: ..... *30/04/19.* .....

  
Firma del experto

**Pertinencia 1:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

**Relevancia 2:** el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

**Claridad 3:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

**Nota:** suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA SOCIALIZACION.

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimension 1. Autoestima</b>								
1.	Se relaciona con sus compañeros	X		X		X		
2.	Realiza actividades con seguridad	X		X		X		
3.	Expresa sentimientos y alegría	X		X		X		
<b>Dimension 2. comportamiento</b>								
4.	Muestra amabilidad ante los demás	X		X		X		
5.	Respeto las normas establecidas dentro del aula	X		X		X		
<b>Dimension 3. identificación</b>								
6.	Identifica con sus compañeros con su nombre	X		X		X		
7.	Muestra agradecimiento	X		X		X		
8.	Participa alegremente	X		X		X		
<b>Dimension 4: Juego</b>								
9.	Juegos junto a sus compañeros	X		X		X		
10.	Disfruta de los juegos grupales	X		X		X		
11.	Se integra al juego con facilidad	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....  
 .....  
 .....

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ( )

Aplicable después de corregir (x)

No aplicable ( )

Nombre y apellido del juez evaluador (experto):

.....  
*Karen Jansky Cordero Chaves*

DNI.....  
*43040873*

Especialidad:.....  
*Educación Especial*

Fecha:.....  
*24-04-19*

*Karen Jansky*  
 Firma del experto

**Pertinencia 1:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

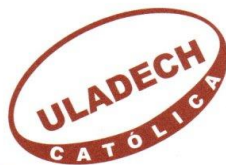
**Relevancia 2:** el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

**Claridad 3:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

**Nota:** suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



### Anexo 03: Evidencias de trámite de recolección de datos.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad”

Chimbote, 26 de Setiembre 2019

**OFICIO N° 402-2019-D-EPE-ULADECH CATÓLICA**

**Señora**

**Lic. Arevalo de Tordoya Josefina  
Directora de I.E.P La Medalla Milagrosa  
Presente.-**

*De mi consideración:*

*Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Post Grado de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar al maestrante **CHUMBES REGALADO FIORELA MARLENY**, quien ejecutará el proyecto de investigación titulado **JUEGO DRAMATICO PARA MEJORAR EL NIVEL DE SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS** el cual se estará ejecutando, durante el mes de setiembre octubre.*

*Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades al bachiller en mención a fin de concluir con éxito su proyecto, ya que al finalizar presentará su informe final a su digno despacho.*

*Es espera de su amable atención, quedo de usted.*

*Atentamente,*



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**Pbro. Dr. Segundo Arriero Díaz Flores**  
Director

## Anexo 04: Formatos de consentimiento informado.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN	
(Autorización de los Padres)	
<b>Título de la investigación :</b>	<b>JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA MEDALLA MILAGROSA, LOS PINOS, CHIMBOTE, 2019.</b>
<b>Investigador (a) :</b>	<b>Fiorela Marleny Chumbes Regalado</b>
<b>Universidad :</b>	<b>Católica Los Ángeles de Chimbote</b>

### Objetivo de la investigación:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en un estudio donde se evaluará como los talleres de dramatización mejora el desarrollo de la expresión corporal. Este estudio es desarrollado por egresados de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con el fin de obtener el Título Profesional en Educación Inicial.

El estudio se basa en como los talleres de dramatización mejora el desarrollo de la expresión corporal, que se define como:

Aquella estrategia que ayuda en las aulas de pre-escolar el progreso del desarrollo de personalidades del infante. Por medio del juego dramático se va desarrollando la preparación, los conocimientos de uno mismo que tiene la persona, sus prohibiciones, su lenguaje expresivo, verbal y corporal, tanto como la división en el tiempo. El juego dramático es concurrente con el uso del cuerpo, el movimiento, gesto y las actitudes, teniendo como finalidad una comunicación y representación. Así mismo el juego dramático es una manera dramatización, la cual integra al juego espontaneo, aquí la persona adulta es aquella que va a organizar y guiar a los niños y niñas, que son los que crean inventan y van improvisando a raíz de distintos temas y personajes, que son seleccionados bajo sus propios intereses y sin tener necesidad alguna de contar con el público (Serrano, 2018).

### 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 evaluará a través de la lista de cotejo para el Desarrollo de la socialización de los niños, en un ambiente adecuado con una duración de 20 minutos.
2. Se aplicará una unidad basada en Talleres de dramatización como estrategia didáctica.
3. Una vez obtenidos los resultados, se ubicarán las puntuaciones en categorías organizadas desde muy alto a muy bajo.

### Confidencialidad:

Se guardará la información de su hijo(a) con códigos y no con nombres. 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.

### DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

---

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

---

**(Autorización de los Padres)**

<i>Título de la investigación :</i>	<b>JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR EL NIVEL DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA MEDALLA MILAGROSA, LOS PINOS, CHIMBOTE, 2019.</b>
<i>Investigador (a) :</i>	<b>Fiorela Marleny Chumbes Regalado</b>
<i>Universidad :</i>	<b>Católica Los Ángeles de Chimbote</b>

---

**Nombres y Apellidos del Participante**

---

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos Del Padre de Familia**

---

**Fecha y Hora**

---

## Anexo 05: Sesiones de aprendizaje.

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E: La Medalla Milagrosa

1.2. DIRECTORA: Josefina Arévalo

1.3. EDAD/SESSION:4 años ROJA

1.4. PRACTICANTE: Chumbes Regalado Fiorela

1.5. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: Imitaremos a cenicienta

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
*prever el material.	- imágenes -caja sorpresa -hoja de aplicación -zapatos -video

#### III. PROCESOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Obtiene información del texto oral.</li> <li>•Infiere e interpreta información del texto oral</li> <li>•Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus sentimientos y intereses</li> <li>• Participa alegremente</li> </ul>	Escala valorativa



			de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.		
--	--	--	--	--	--

#### IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea en donde la docente presentara imágenes sobre el vestido de la cenicienta, el zapato de la cenicienta, los personajes. <b>Saberes previos:</b> <b>¿Qué vieron en la imagen?</b> <b>¿A las niñas les gustaría ser la cenicienta?</b> <b>¿A los niños les gustaría ser el príncipe?</b> <b>Propósito:</b> Imitaremos a cenicienta	-Imágenes -Caja sorpresa	5 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<b>CONTRUION DEL GUION</b> <b>Antes de la lectura</b> La docente muestra el video la cenicienta  <b>ACTUACION</b> <b>Durante la lectura</b> La miss les informa a los niños que saldrán al patio de forma ordena lo forma en grupo y les enseñará un zapato y la miss tendrá que esconderlo el zapato y ellos con la ayuda de los de sus compañeros tendrán que encontrarlo Se les comunica a los niños que van a dramatizar la parte que más le gusto de lo que observaron en el video de la cenicienta.  <b>Después de la lectura</b> Se le dice al niño que regresan de forma ordena al aula y se les entregará su hoja de aplicación	-video -tacos -hoja de aplicación	35 minutos
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b> <b>¿Qué personajes había en el cuento?</b> <b>¿Qué les enseñó el cuento?</b>		5 minutos

**V. INSTRUMENTO**  
**ESCALA VALORATIVA**

AREA	Comunicación					
<b>COMPETENCIA</b>	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
<b>DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</li> </ul>					
<b>EVIDENCIA</b>	Expresa sentimientos e intereses			Participa alegremente		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			x	
2.Kristell Castillo Pintado	X			X		
3.Gael Espinoza Rojas		X			X	
4.Thiago Eustaquio Obregón	X			X		
5.Victoria García Reyes			X		X	
6.Alessia Giardino Franco			X	x		
7.Ivanna Hipólito Cieza		X		X		
8.Jhujei Juárez Rojas			X		X	
9.Jacob Meza Budinich		X			X	
10.Vairon Rojas López		x			X	
11.Santiago Rojas Carrasco			X		X	
12.Fatima Sánchez Fernández			x	X		
13.Alan Magadan		X		x		
14.Liam Morales Morales		x			X	
15.Luana Torres Regalo			X		X	
16.Angui Vega López		X			X	
17.Enzo Villanueva García		X		x		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 5.1. I.E: La Medalla Milagrosa
- 5.2. DIRECTORA: Josefina Arévalo
- 5.3. EDAD/SESSION: 4 años ROJA
- 5.4. PRACTICANTE: Chumbes Regalado Fiorela
- 5.5. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:

### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-tener todos los materiales antes de hacer la sesión.	-cartulina -mascara de los animales -canción

### III. PROCESSOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Obtiene información del texto oral.</li> <li>•Infiere e interpreta información del texto oral</li> <li>•Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interactúa con sus compañeros</li> <li>-Se integra con sus compañeros</li> </ul>	Escala valorativa

### IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita una asamblea La profesora le pondrá un video sobre “la granja de Zenón” <b>Saberes previos:</b> ¿les gusta los animales? ¿les gustaría ser algunos de ellos?	-canción	5 minutos

	<b>Propósito:</b> Que animalito imitare		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión de acompañamiento</b></p> <p><b>CONSTRUCCION DEL GUION</b></p> <p><b>-Antes de la lectura</b> Nos sentamos en media luna se muestra en una caja sorpresa el material preparado que son unas mascararas lo descubriremos con la canción “que será” todos los niños sacaran uno por uno</p> <p><b>ACTUACION</b></p> <p><b>-durante la lectura</b> Luego nos vamos al patio y con las máscaras para que los niños crean un cuento con sus amigos para ellos la docente le tiene que dar un ejemplo (coge una máscara del pollo y dice: Mmm que rico es mi maíz y de pronto se cruzo un mono y el pollo se fue) Se juntan en grupo y unos de sus integrantes tendrán que decir que animal le gusto mas</p> <p><b>-después de la lectura</b> Se comunica a los niños que de forma ordena regresen al aula y dibujen al animal que más le gusto</p>	-mascara de animales -caja sorpresa	35 minutos
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>¿Qué animales hubo en el cuento?</p> <p>¿De qué se trató el cuento?</p>		5 minutos



**VI. INSTRUMENTO  
ESCALA VALORATIVA**

<b>AREA</b>		<b>Comunicación</b>					
<b>COMPETENCIA</b>		<b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b>					
<b>DESEMPEÑO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</li> </ul>					
<b>EVIDENCIA</b>		Interactúa con sus compañeros			Se integra con sus compañeros		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>		A	B	C	A	B	C
<b>1.Thiago Budinich Jiménez</b>			X			X	
<b>2.Kristell Castillo Pintado</b>			X		X		
<b>3.Gael Espinoza Rojas</b>		X				X	
<b>4.Thiago Eustaquio Obregón</b>			X			X	
<b>5.Victoria García Reyes</b>			X			x	
<b>6.Alessia Giardino Franco</b>			x				X
<b>7.Ivanna Hipólito Cieza</b>			X			X	
<b>8.Jhujei Juárez Rojas</b>				X	X		
<b>9.Jacob Meza Budinich</b>			X			X	
<b>10.Vairon Rojas López</b>			X			X	
<b>11.Santiago Rojas Carrasco</b>		x					X
<b>12.Fatima Sánchez Fernández</b>			X				X
<b>13.Alan Magadan</b>			X				X
<b>14.Liam Morales Morales</b>			X				X
<b>15.Luana Torres Regalo</b>		X				X	
<b>16.Angui Vega Lopez</b>			x			x	
<b>17.Enzo Villanueva Garcia</b>				x			X

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E: La Medalla Milagrosa

1.2. DIRECTORA: Josefina Arévalo

1.3. EDAD/SESSION: 4 años ROJA

1.4. PRACTICANTE: Chumbes Regalado Fiorela

1.5. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: Dramatizaran la caperucita roja

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-Prever el material.	video -canasta, Galleta, mantequilla, agua, frutas -hoja de aplicación -imágenes

#### III. PROCESOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</li> </ul>	-Se relaciona con sus compañeros a través de la dramatización -Muestra amabilidad con sus compañeros durante el juego	Escala valorativa

## IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea La miss presenta imágenes sobre la capa de la caperucita, sobre el lobo, el leñador, la canasta de caperucita. <b>Saberes previos:</b> ¿Qué observaron en la imagen? <b>Propósito:</b> <b>Dramatizaran la caperucita roja</b>	Imágenes	5 minutos
DESARROLLO	<b>CONSTRUCCION DEL GUION</b> <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>-Antes de la lectura</b> Se le comunica que verán un video de la caperucita Se dialoga con los niños lo que paso con caperucita <b>ACTUACION</b> <b>-Durante la lectura</b> Se e comunica al niño que irán al patio, pero de forma ordena Se le forma en grupo de acuerdo a la cantidad de personajes y los niños tienen que dramatizar lo que vieron en el video La miss los reúne en un círculo y les presenta una sorpresa (la canasta de caperucita) le presenta lo que tenía la canasta, galletas, mantequilla, agua, frutas. Luego de forma ordena se retiran al salón donde se les aconseja a los niños que tienen que obedecer a la mamá <b>-Después de la lectura</b> Se le comunica que pasaremos al aula de forma ordena y se entrega su hoja de aplicación	-video -canasta Galleta, mantequilla, agua, frutas -hoja de aplicación	35 minutos
CIERRE	<b>Evaluación:</b> <b>¿Qué hicimos el día de hoy?</b> <b>¿Qué aprendieron el cuento?</b>		5 minutos

V. INSTRUMENTO  
ESCALA VALORATIVA

AREA	Comunicación					
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</li> </ul>					
EVIDENCIA	Se relación con sus compañeros a través de la dramatización			Muestra amabilidad con sus compañeros durante el juego		
NOMBRES Y APELLIDOS	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			X	
2.Kristell Castillo Pintado		X			X	
3.Gael Espinoza Rojas			X	X		
4.Thiago Eustaquio Obregón			X		x	
5.Victoria García Reyes		X				X
6.Alessia Giardino Franco		X				X
7.Ivanna Hipólito Cieza		X			X	
8.Jhujei Juárez Rojas		X			X	
9.Jacob Meza Budinich			X	X		
10.Vairon Rojas López		X				X
11.Santiago Rojas Carrasco		x			X	
12.Fatima Sánchez Fernández	X				X	
13.Alan Magadan		x			x	
14.Liam Morales Morales			x			x
15.Luana Torres Regalo		X		X		
16.Angui Vega Lopez		X			x	
17.Enzo Villanueva Garcia	x					x

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **I.E:** La Medalla Milagrosa
- b. **DIRECTORA:** Josefina Arévalo
- c. **EDAD/SESSION:** 4 años ROJA
- d. **PRACTICANTE:** Chumbes Regalado Fiorela
- e. **PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:** Serán príncipes y princesas

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-Prever el material.	-imágenes -video

#### III. PROCESOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</li> </ul>	-expresa emociones por medio del cuento -Muestra amabilidad con sus compañeros durante la actividad.	Escala Valorativa

## IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea La miss muestra imagen sobre algunas princesas y príncipes <b>Saberes previos:</b> <b>¿les gustaría ser algunos personajes que les mostre?</b> <b>Propósito:</b> Serán Princesas y Príncipes	Imágenes	5 minutos
DESARROLLO	<b>CONSTRUCCION DEL GUION</b> <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>-Antes de la lectura</b> La miss muestra un video de las princesas y príncipes bailando <b>ACTUACION</b> <b>-Durante la lectura</b> La miss les comunica a los niños que irán de forma ordena al patio donde la forma de grupo de dos (una niña y un niño) y tendrán que escoger la princesa y el príncipe que mas le gusto en el video que vieron en el aula y tendrán que dramatizar como ellos puedan La miss informa que se sentaran en media luna y junto la miss juran a “la princesa y el príncipe manda” (similar al juego el rey león manda)  <b>-Después de la lectura</b> Se le comunica que pasaremos al aula de forma ordena y se entrega su hoja de aplicación	-video	35 minutos
CIERRE	<b>Evaluación:</b> <b>¿Qué hicimos el día de hoy?</b> <b>¿Qué aprendieron el cuento?</b>		5 minutos

## V. INSTRUMENTO

## ESCALA VALORATIVA

AREA	Comunicación					
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer</li> </ul>					
EVIDENCIA	Expresa sus emociones mediante le cuento.			Muestra amabilidad con sus compañeros durante la actividad.		
NOMBRES Y APELLIDOS	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			X	
2.Kristell Castillo Pintado			x	X		
3.Gael Espinoza Rojas	X				X	
4.Thiago Eustaquio Obregón	X				x	
5.Victoria García Reyes	X			X		
6.Alessia Giardino Franco		X			X	
7.Ivanna Hipólito Cieza			X	X		
8.Jhujei Juárez Rojas		X		X		
9.Jacob Meza Budinich		X			X	
10.Vairon Rojas López	x			X		
11.Santiago Rojas Carrasco		X		x		
12.Fatima Sánchez Fernández	x				X	
13.Alan Magadan		X		X		
14.Liam Morales Morales		X			X	
15.Luana Torres Regalo		X		X		
16.Angui Vega Lopez		x			X	
17.Enzo Villanueva García	x				x	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **I.E:** La Medalla Milagrosa
- b. **DIRECTORA:** Josefina Arévalo
- c. **EDAD/SESSION:** 4 años ROJA
- d. **PRACTICANTE:** Chumbes Regalado Fiorela
- e. **PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:** Yo quiero ser

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-Prever el material	-música -imágenes de cada profesión -sombreros de cada profesión

#### III. PROCESOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</li> </ul>	-Socializa con sus compañeros mediante la actividad - Expresa sus emociones mediante la dramatización	Escala Valorativa



## IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea La miss les pondrá una canción de “yo quiero ser” <b>Saberes previos:</b> <b>¿Qué les gustaría ser ustedes?</b> <b>Propósito:</b> <b>Yo quiero ser</b>	canción	5 minutos
DESARROLLO	<b>CONSTRUCCION DEL GUION</b> <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>-Antes de la lectura</b> La miss muestra imagen sobre algunas profesiones (Ingeniero, profesor, astronauta, marinero, doctor, policía, cocinero, etc.) <b>ACTUACION</b> <b>-Durante la lectura</b> La miss les informa que irán al patio de forma ordena. La miss les presentara los elementos de la profesión (por ejemplo, el casco del ingeniero, etc.) Los niños tendrán que escoger que profesión quieren ser juntos con sus compañeros y tendrán que dramatizar la profesión que ellos escogieron para eso la miss narra un cuento y los niños tendrán que hacer de acuerdo al cuento narrado. La miss pondrá música de “yo quiero ser” de nubeluz y los niños bailaran junto con sus compañeros  <b>-Después de la lectura</b> Se le comunica que pasaremos al aula de forma ordena y se entrega su hoja de aplicación	-música -imágenes de cada profesión -sombreros de cada profesión	35 minutos
CIERRE	<b>Evaluación:</b> <b>¿Qué hicimos el día de hoy?</b> <b>¿Qué les gustaría ser de grande?</b>		5 minutos

## V. INSTRUMENTO

## ESCALA VALORATIVA

AREA	Comunicación					
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</li> </ul>					
EVIDENCIA	Expresa sus emociones mediante la dramatización			Socializa con sus compañeros mediante la actividad		
NOMBRES Y APELLIDOS	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			X	
2.Kristell Castillo Pintado		x			X	
3.Gael Espinoza Rojas			x		x	
4.Thiago Eustaquio Obregón	X			X		
5.Victoria García Reyes		X			X	
6.Alessia Giardino Franco		x			X	
7.Ivanna Hipólito Cieza			X	x		
8.Jhujei Juárez Rojas		X				X
9.Jacob Meza Budinich	X					x
10.Vairon Rojas López		X		X		
11.Santiago Rojas Carrasco	x				X	
12.Fatima Sánchez Fernández		X		X		
13.Alan Magadan		x			X	
14.Liam Morales Morales			X		x	
15.Luana Torres Regalo		x		X		
16.Angui Vega Lopez	X			X		
17.Enzo Villanueva Garcia	x			x		

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. I.E: La Medalla Milagrosa
- b. DIRECTORA: Josefina Arévalo
- c. EDAD/SESSION:4 años ROJA
- d. PRACTICANTE: Chumbes Regalado Fiorela
- e. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: “Mi mariposita traviesa”

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-Prever el material	-video -caramelos -caritas pintadas -Imagen

#### III. PROCESOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</li> </ul>	-Realiza la actividad con seguridad -interactúa con sus compañeros mediante la dramatización	Escala Valorativa

## IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea Se le muestra un video de los animales <b>Saberes previos:</b> <b>¿Qué animal vieron?</b> <b>¿Qué animal les gustaría ser ustedes?</b> <b>Propósito:</b> <b>“Mi mariposita traviesa”</b>	video	5 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<b>CONSTRUCCION DEL GUION</b> <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>-Antes de la lectura</b> La miss los pintara sus caras de los niños depende de los animales que ellos quieren ser <b>ACTUACION</b> <b>-Durante la lectura</b> La miss les comunica a los niños que irán de forma ordena al patio La miss les explica a los niños que contara un cuento de la mariposita perdida para eso los niños ya saben que personaje serán porque están pintados. La miss narra el cuento ellos tendrán que dramatizar de acuerdo a lo que la miss narra el cuento de la mariposita perdida. Se les comunica a los niños que hagan un círculo donde se realizara una dinámica de “zoológico de caramelo”  <b>-Después de la lectura</b> Se le comunica que pasaremos al aula de forma ordena y se entrega su hoja de aplicación	-video -caramelos -caritas pintadas	35 minutos
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación:</b> <b>¿Qué hicimos el día de hoy?</b> <b>¿Qué aprendieron del cuento</b>		5 minutos

## V. INSTRUMENTO

## ESCALA VALORATIVA

AREA	Comunicación					
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer</li> </ul>					
EVIDENCIA	--Realiza la actividad con seguridad			--interactúa con sus compañeros mediante la dramatización		
NOMBRES Y APELLIDOS	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			X	
2.Kristell Castillo Pintado	X				x	
3.Gael Espinoza Rojas		X		X		
4.Thiago Eustaquio Obregón		X		x		
5.Victoria García Reyes	X				X	
6.Alessia Giardino Franco		X		X		
7.Ivanna Hipólito Cieza			x	X		
8.Jhujei Juárez Rojas		X		x		
9.Jacob Meza Budinich	X					X
10.Vairon Rojas López	X				x	
11.Santiago Rojas Carrasco	x			X		
12.Fatima Sánchez Fernández		X		x		
13.Alan Magadan			X		X	
14.Liam Morales Morales		X			X	
15.Luana Torres Regalo	x				X	
16.Angui Vega Lopez		X		X		
17.Enzo Villanueva Garcia		X		x		

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. I.E: La Medalla Milagrosa
- b. DIRECTORA: Josefina Arévalo
- c. EDAD/SESSION:4 años ROJA
- d. PRACTICANTE: Chumbes Regalado Fiorela
- e. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: El hada madrina

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-Prever el material	-video -Disfraz del hada madrina

#### III. PROCESSOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</li> </ul>	-Expresa sus emociones al realizar la dramatización -Se integra al grupo con facilidad cuando dramatiza	Escala Valorativa

## VI. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea La miss le cuenta el cuento de la Hada madrina de Bella <b>Saberes previos:</b> <b>¿les gusto el cuento?</b> <b>¿Qué le paso a bella?</b> <b>Propósito:</b> El hada madrina	Imágenes	5 minutos
DESARROLLO	<b>CONSTRUCCION DEL GUION</b> <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>-Antes de la lectura</b> Los niños dramatizaran el cuento de la “hada madrina” La miss elije quien será el hada madrina mediante una dinámica. <b>ACTUACION</b> <b>-Durante la lectura</b> La miss les comunica a los niños que irán de forma ordena La miss empezara a narrar el cuento y los niños tendrán que dramatizar junto con sus compañeros  Luego dramatizar harán una dinámica que se llama “Cara a cara” para eso se pondrán reglas  <b>-Después de la lectura</b> Se le comunica que pasaremos al aula de forma ordena y se entrega su hoja de aplicación	-video -Disfraz del hada madrina	35 minutos
CIERRE	<b>Evaluación:</b> <b>¿Qué hicimos el día de hoy?</b>		5 minutos

## IV. INSTRUMENTO

## ESCALA VALORATIVA

AREA	Comunicación					
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer</li> </ul>					
EVIDENCIA	-Se integra al grupo con facilidad cuando dramatiza			-Expresa sus emociones al realizar la dramatización		
NOMBRES Y APELLIDOS	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			X	
2.Kristell Castillo Pintado		x		X		
3.Gael Espinoza Rojas	X			x		
4.Thiago Eustaquio Obregón		x			X	
5.Victoria García Reyes			X		x	
6.Alessia Giardino Franco	x			X		
7.Ivanna Hipólito Cieza		X			X	
8.Jhujei Juárez Rojas		x		X		
9.Jacob Meza Budinich	X			x		
10.Vairon Rojas López		x			X	
11.Santiago Rojas Carrasco		X			X	
12.Fatima Sánchez Fernández	x					X
13.Alan Magadan		X			x	
14.Liam Morales Morales	X			X		
15.Luana Torres Regalo		X		X		
16.Angui Vega Lopez	X			X		
17.Enzo Villanueva Garcia	x			x		



### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **I.E:** La Medalla Milagrosa
- b. **DIRECTORA:** Josefina Arévalo
- c. **EDAD/SESSION:**4 años ROJA
- d. **PRACTICANTE:** Chumbes Regalado Fiorela
- e. **PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:** El conejo y la tortuga

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-Prever el material	-video -mascaras

#### III. PROCESOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<b>COMUNICACION</b>	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</li> </ul>	-Disfruta cuando dramatiza en grupo -expresa sus necesidades durante la actividad	Escala Valorativa

## IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea La miss muestra imagen él conejo y la tortuga. <b>Saberes previos:</b> <b>¿les gustaría ser la tortuga o la libre?</b> <b>Propósito:</b> El conejo y la tortuga	Imágenes	5 minutos
DESARROLLO	<b>CONSTRUCCION DEL GUION</b> <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>-Antes de la lectura</b> La miss muestra un video de la liebre y la tortuga <b>ACTUACION</b> <b>-Durante la lectura</b> La miss les comunica a los niños que irán de forma ordena al patio Se les comunica que dramatizaran a la liebre y tortuga todos los niños tienen que hacerlo Para se pondrán una máscara de los animales que ellos quieren dramatizar de acuerdo al cuento Luego se realizará una dinámica del teléfono malogrado  <b>-Después de la lectura</b> Se le comunica que pasaremos al aula de forma ordena y se entrega su hoja de aplicación	-video -mascara	35 minutos
CIERRE	<b>Evaluación:</b> <b>¿Qué hicimos el día de hoy?</b> <b>¿Qué aprendieron el cuento?</b>		5 minutos

## V. INSTRUMENTO

## ESCALA VALORATIVA

AREA	Comunicación					
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</li> </ul>					
EVIDENCIA	Disfruta cuando dramatiza en grupo			expresa sus necesidades durante la actividad		
NOMBRES Y APELLIDOS	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			X	
2.Kristell Castillo Pintado	X				X	
3.Gael Espinoza Rojas	x					X
4.Thiago Eustaquio Obregón		X		x		
5.Victoria García Reyes		X			X	
6.Alessia Giardino Franco		X		X		
7.Ivanna Hipólito Cieza	X			x		
8.Jhujei Juárez Rojas	X				X	
9.Jacob Meza Budinich		X			X	
10.Vairon Rojas López		X			X	
11.Santiago Rojas Carrasco		X		X		
12.Fatima Sánchez Fernández	X					X
13.Alan Magadan	x				X	
14.Liam Morales Morales		X			X	
15.Luana Torres Regalo		X		X		
16.Angui Vega Lopez		X		x		
17.Enzo Villanueva Garcia		x			X	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **I.E:** La Medalla Milagrosa
- b. **DIRECTORA:** Josefina Arévalo
- c. **EDAD/SESSION:**4 años ROJA
- d. **PRACTICANTE:** Chumbes Regalado Fiorela
- e. **PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:** Dramatizaran los tres chanchitos y el lobo

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-Prever el material	-Caja sorpresa -títeres de los tres cerditos y el lobo

#### III. PROCESSOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</li> </ul>	-Interactúa con personas de su entorno -Participa activamente cuando dramatiza	Escala Valorativa

## IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea Le pone un video de los tres chanchitos y el lobo <b>Saberes previos:</b> <b>¿les gusto él video?</b> <b>¿Qué hizo el lobo?</b> <b>Propósito:</b> Dramatizaran los tres chanchitos y el lobo	Video	5 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<b>CONSTRUCCION DEL GUION</b> <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>-Antes de la lectura</b> La miss en una caja sorpresa muestra los títeres de los 3 chanchito y el lobo <b>ACTUACION</b> <b>-Durante la lectura</b> La miss empieza dramatizando a los tres chanchitos y el lobo Luego los forma en grupo de 4 donde cada uno tendrá un personaje y dramatizaran como ellos puedan hacer sobre los tres chanchitos y el lobo cada grupo lo realizara En grupo como estuvieron formaron se realizará una dinámica “yo juego con mi amigo”  <b>-Después de la lectura</b> Se le comunica que pasaremos al aula de forma ordena y se entrega su hoja de aplicación	-Caja sorpresa -títeres de los tres cerditos y el lobo	35 minutos
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación:</b> <b>¿Qué hicimos el día de hoy?</b>		5 minutos

## V. INSTRUMENTO

## ESCALA VALORATIVA

AREA	Comunicación					
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</li> </ul>					
EVIDENCIA	Interactúa con personas de su entorno			Participa activamente cuando dramatiza		
NOMBRES Y APELLIDOS	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			X	
2.Kristell Castillo Pintado		X		X		
3.Gael Espinoza Rojas	X			x		
4.Thiago Eustaquio Obregón		x		X		
5.Victoria García Reyes			x		X	
6.Alessia Giardino Franco		X			X	
7.Ivanna Hipólito Cieza		X			X	
8.Jhujei Juárez Rojas	X				X	
9.Jacob Meza Budinich		X		X		
10.Vairon Rojas López		X		X		
11.Santiago Rojas Carrasco		x			X	
12.Fatima Sánchez Fernández		x		x		
13.Alan Magadan			x		X	
14.Liam Morales Morales	X				X	
15.Luana Torres Regalo	x			X		
16.Angui Vega Lopez		x			X	
17.Enzo Villanueva Garcia	x				X	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. I.E: La Medalla Milagrosa
- b. DIRECTORA: Josefina Arévalo
- c. EDAD/SESSION:4 años ROJA
- d. PRACTICANTE: Chumbes Regalado Fiorela
- e. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: El patito feo

#### II. ANTES DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales necesitamos?
-Prever el material	Video Disfraz

#### III. PROCESOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con -vencer o agradecer.</li> </ul>	-expresa sus emociones cuando dramatiza -te integra al grupo con facilidad	Escala Valorativa

## IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACION INTERACTIVA</b> <b>Motivación:</b> Se le invita a una asamblea La miss muestra un video del patito feo <b>Saberes previos:</b> <b>¿de qué se trató el cuento?</b> <b>Propósito:</b> <b>Van a dramatizar El patito feo</b>	Video	5 minutos
DESARROLLO	<b>CONSTRUCCION DEL GUION</b> <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>-Antes de la lectura</b> La miss en una caja sorpresa les presenta sus disfraces <b>ACTUACION</b> <b>-Durante la lectura</b> La miss les comunica a los niños que irán de forma ordena al patio Se les comunica a los niños que dramatizaran el cuento del patito feo se forma en grupo 2 para que todos los niños participen Después la miss les comunica que realizaran una dinámica de las sillas <b>-Después de la lectura</b> Se le comunica que pasaremos al aula de forma ordena y se entrega su hoja de aplicación	-sus disfraces	35 minutos
CIERRE	<b>Evaluación:</b> <b>¿Qué hicimos el día de hoy?</b> <b>¿Qué aprendieron el cuento?</b>		5 minutos



## V. INSTRUMENTO

## ESCALA VALORATIVA

AREA	Comunicación					
COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"					
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrió - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer</li> </ul>					
EVIDENCIA	expresa sus emociones cuando dramatiza			Te integra al grupo con facilidad		
NOMBRES Y APELLIDOS	A	B	C	A	B	C
1.Thiago Budinich Jiménez		X			X	
2.Kristell Castillo Pintado		x			X	
3.Gael Espinoza Rojas	X				X	
4.Thiago Eustaquio Obregón	x				X	
5.Victoria García Reyes		X		X		
6.Alessia Giardino Franco	X				X	
7.Ivanna Hipólito Cieza		X		X		
8.Jhujei Juárez Rojas		X		X		
9.Jacob Meza Budinich	X			X		
10.Vairon Rojas López		X		X		
11.Santiago Rojas Carrasco		x		x		
12.Fatima Sánchez Fernández	x				X	
13.Alan Magadan	X				X	
14.Liam Morales Morales	X			X		
15.Luana Torres Regalo	X				X	
16.Angui Vega Lopez		X		x		
17.Enzo Villanueva Garcia		x			X	

# TURNITIN BASES TEORICAS FINAL

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[repositorio.unap.edu.pe](https://repositorio.unap.edu.pe)

Fuente de Internet

4%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo