



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA  
DESARROLLAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE  
COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
I.E. N° 073-MI SEGUNDO HOGAR, SULLANA, AÑO  
2020.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL  
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTORA**

**HERRADA MARQUEZ, CIELO TAMAR  
ORCID: 0000-0002-4843-6298**

**ASESORA**

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA  
ORCID: 0000-0003-2031-7809**

**SULLANA – PERÚ  
2021**

## **2. Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

Herrada Marquez, Cielo Tamar

ORCID: 0000-0002-48436298

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

### **ASESORA**

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

### **JURADO**

Jimenez Lopez, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

Arias Muñoz, Monica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

Arellano Jara, Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

### **3. Hoja de firma del jurado y asesor**

---

Jimenez Lopez Lita Ysabel

**PRESIDENTE**

---

Arias Muños Monica Patricia

**MIEMBRO**

---

Arrellano Jara Teresa Del Carmen

**MIEMBRO**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

**ASESORA**

#### **4. Dedicatoria**

Dedico con cariño a Dios que me ha dado la vida y fortaleza en este proyecto de investigación, a los docentes que están en el desarrollo de mi formación estudiantil y a todas las personas que me apoyan en todo momento, y me motivan a cada día lograr mis objetivos.

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, a Dios por haberme dado la vida y por siempre guiarme, sé que sin él no podría hacer nada, a mis padres y hermano porque son el pilar importante en mi vida y por siempre demostrarme su cariño y apoyo incondicional, a mi novio por estar ahí cuando más lo necesito y por siempre apoyarme en todo momento.

## 5. Resumen

En la presente investigación surge a partir de la problemática de las dificultades de aprendizaje en el área de comunicación ya que se encontró que los niños presentaban dificultad para los aprendizajes del área de comunicación es decir que mostraron dificultades para comunicarse de manera oral y expresarse, por ello el objetivo del estudio es determinar el juego dramático como estrategia para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073- Mi segundo hogar, Sullana, año 2020. La metodología utilizada es de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, con pre test y un post test a un solo grupo. La muestra de estudio fue de 12 niños(as) del nivel inicial de la edad de 4 años. La técnica utilizada para el recojo de datos fue la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo. Así mismo se aplicaron 13 sesiones de aprendizaje utilizando el juego dramático como estrategia. Para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon. Por ello los resultados obtenidos en el pre test son que un 8% de los niños se ubica en el nivel “A” y en el post test el 83% alcanzan en nivel “A” es decir hubo un incremento significativo de 75% de estudiantes. De acuerdo a los resultados se concluye que el uso de los juegos dramáticos como estrategia si mejora los aprendizajes del área de comunicación en niños.

**Palabras clave:** Comunicación, expresión, juego dramático.

## **Abstract**

In the present investigation it arises from the problem of learning difficulties in the area of communication since it was found that the children had difficulty learning the area of communication, that is, they showed difficulties to communicate orally and express themselves, for the objective of the study is to determine dramatic play as a strategy to develop learning in the area of communication in 4-year-old EI children N ° 073- My second home, Sullana, year 2020. The methodology used is quantitative, explanatory level and pre-experimental design, with a pre-test and a post-test to a single group. The study sample consisted of 12 children from the initial level of the age of 4 years. The technique used for data collection was observation and the checklist was used as an instrument. Likewise, 13 learning sessions were applied using dramatic play as a strategy. Wilcoxon's nonparametric statistical test was used for the hypothesis test. For this reason, the results obtained in the pre-test are that 8% of the children are at level "A" and in the post-test, 83% reach level "A", that is, there was a significant increase of 75% of students. According to the results, it is concluded that the use of dramatic games as a strategy does improve the learning of the communication area in children.

**Keywords:** Communication, expression, dramatic play.

## 6. Contenido

1. Título de la tesis .....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria .....	iv
5. Resumen y abstract .....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros .....	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	5
2.1. Antecedentes .....	5
2.1.1. Internacionales.....	5
2.1.2. Nacionales .....	6
2.1.3. Regionales o locales .....	8
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1. Variable: Aprendizajes del área de comunicación .....	10
2.2.1.1. Área de comunicación.....	10
2.2.1.2. Teoría del aprendizaje del lenguaje de Chomsky .....	11
2.2.1.3. Enfoque comunicativo textual de los aprendizajes del área de comunicación .....	13
2.2.1.4. Metodología del enfoque comunicativo .....	14
2.2.1.5. La dimensión comunicativa de los aprendizajes del área de comunicación .....	16
2.2.1.6. Dimensiones de los aprendizajes del área de comunicación .....	17
a. Se comunica oralmente en su lengua materna.....	17
b. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos .....	18
2.2.2. Variable el Juego dramático .....	18
2.2.2.2. Definición del juego dramático .....	18
2.2.2.3. Teoría del juego dramático.....	19
2.2.2.4. Importancia del juego dramático .....	21
2.2.2.5. Características del juego dramático.....	23
2.2.2.6. Beneficios del juego dramático .....	23

2.1.2.7. Funciones del juego dramático .....	24
2.1.2.8. El rol del docente y el juego dramático en educación inicial .....	25
2.2.2.9. Dimensiones del juego dramático .....	27
a. Expresión creativa .....	27
b. Expresión dramática .....	28
c. Expresión corporal .....	29
2.2.3 Relación entre el juego dramático y los aprendizajes del área de comunicación .....	29
2.2.3.1 Importancia del juego dramático en los aprendizajes del área de comunicación .....	31
III. Hipótesis .....	31
IV. Metodología.....	32
4.1 Diseño de la investigación.....	32
4.2. Población y muestra.....	34
4.3. Definición y operacionalización de variables .....	36
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	38
4.5. Plan de análisis.....	41
4.6. Matriz de consistencia .....	44
4.7. Principios éticos .....	46
V. Resultados .....	48
5.1 Resultados.....	48
5.2 Análisis de resultados .....	65
VI. Conclusiones .....	72
Aspectos complementarios .....	73
Referencias bibliográficas.....	74
Anexos .....	82
Anexo 1: Carta de autorización para ejecución del proyecto .....	82
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos .....	83
Anexo 3: Formato de consentimiento informado .....	85
Anexo 4: Evidencias de validación de instrumento.....	91
Anexo 5: Base de datos.....	97
Anexo 6: Sesiones de aprendizaje .....	99

## 7. Índice de figuras, tablas y cuadros

### Figura

Figura 1. Grafico de barra del nivel de logro en los aprendizajes del área de comunicación obtenidos en el pre test, aplicado en los niños/as .....	48
Figura 2. Gráfico de barras del nivel de logro obtenido en la primera sesión: “Jugando con nuestros amigos los trabajadores de la comunidad “ .....	49
Figura 3. Grafico de barra del nivel de logro obtenido en de la Segunda sesión: “Yo quiero ser “ .....	50
Figura 4. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la tercera sesión: “Conocemos y entrevistamos ¡Súper policía!” .....	51
Figura 5. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la cuarta sesión: “Dramatizamos a un animal salvaje” .....	52
Figura 6. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la quinta sesión: ¡Valoramos el trabajo de mamá! .....	53
Figura 7. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la sexta sesión: “Somos vendedores” .....	54
Figura 8. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la séptima sesión: “Dialogamos para conocer mejor acerca de nuestras rutinas familiares” .....	55
Figura 9. Grafico de barra del nivel de logro obtenido en la octava sesión: “Hoy somos un chef preparando una receta nutritiva” .....	56
Figura 10. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la novena sesión “Recordamos lo mucho que amamos a papá” .....	57
Figura 11. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la décima sesión: ¿Así me siento hoy? .....	58
Figura 12. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la décima primera sesión: “Ayudo en casa” .....	59
Figura 13. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la décima segunda sesión: “creamos un personaje” .....	60
Figura 14. Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la décima tercera sesión: “Juguemos al noticiero” .....	61
Figura 15. Grafico de barra del nivel de logro obtenido en el post test. ....	62

## **Tablas**

Tabla 1. Población de estudio de los niños y niñas .....	34
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudio.....	35
Tabla 3. Nivel de logro de los aprendizajes obtenidos en el pre test aplicado en los niños/as .....	48
Tabla 4. Nivel de logro obtenido en la primera sesión: Jugando con nuestros amigos los trabajadores de la comunidad.....	49
Tabla 5. Nivel de logro obtenido en segunda sesión: “yo quiero ser”.....	50
Tabla 6. Nivel de logro obtenido en la tercera sesión: “Conocemos y entrevistamos ¡Súper policía!.....	51
Tabla 7. Nivel de logro obtenido en la Cuarta sesión:” Dramatizamos a un animal salvaje “.....	52
Tabla 8. Nivel de logro obtenido en la quinta sesión:” ¡Valoramos el trabajo de mamá! .....	53
Tabla 9. Nivel de logro obtenido en la sexta sesión:” Somos vendedores”.....	54
Tabla 10. Nivel de logro obtenido en la séptima sesión:” Dialogamos para conocer mejor acerca de nuestras rutinas familiares” .....	55
Tabla 11. Nivel de logro obtenido en la octava sesión:” Hoy somos un chef preparando una receta nutritiva” .....	56
Tabla 12. Nivel de logro obtenido en la novena sesión:” Recordamos lo mucho que amamos a papá” .....	57
Tabla 13. Nivel de logro obtenido en la décima sesión: ¿Así me siento hoy? .....	58
Tabla 14. Nivel de logro obtenido en la décima primera sesión: “Ayudo en casa” ....	59
Tabla 15. Nivel de logro obtenido en la décima segunda sesión: Creamos un personaje .....	60
Tabla 16. Nivel de logro obtenido en la décima tercera sesión: “Juguemos al noticiero” .....	61
Tabla 17. Nivel de logro de los aprendizajes en el área de comunicación obtenidos en el Pos test .....	62
Tabla 18. Nivel de logro de los aprendizajes en el área de comunicación obtenidos entre el pre test y el post test.....	63

Tabla 19.Prueba de rango de Wilcoxon.....	64
Tabla 20.Estadísticos de la prueba de hipótesis.....	64
<b>Cuadros</b>	
Cuadro 1. Definición y operacionalización de la variable .....	36
Cuadro 2.Matriz de consistencia .....	44

## **I. Introducción**

La presente investigación titulada El juego dramático como estrategia para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020, está basada en conocer la importancia de la aplicación del juego dramático para lograr una buena expresión oral, ya que se observó que los estudiantes de dicha institución educativa presentaban dificultad en poder comunicarse y expresarse.

Por ello la comunicación surge a manera natural, ya que los niños desde temprana edad se comunican en distintas formas de titubear, gestos, mirada, llanto, muecas y utilizan palabras para expresar impresiones, experiencias e intereses. Los aprendizajes del área de comunicación buscan que los niños y niñas lograr el manejo adecuado y pertinente del lenguaje oral y escrito, por ello en el nivel inicial, el área de comunicación considera aprendizajes fundamentales relacionados a las competencias asociadas a la comprensión y producción de textos orales de acuerdo al nivel de desarrollo y del contexto en que el que se desenvuelven, así como el inicio a la lectura. Pero los aprendizajes de esta área se promueven en los niños durante toda su educación básica (MINEDU, 2016).

A nivel internacional Sumba (2016), señala que en las diferentes escuelas de Ecuador se evidencia que los estudiantes tienen dificultades en sus competencias y habilidades asociadas al área de comunicación, tienen deficiente comunicación oral al no expresarse con un ritmo, pronunciación y entonación adecuada; muestran dificultades para representar de manera gráfica lo que sienten y piensan. También tienen dificultad para comprender lo que leen (imágenes) o lo que escuchan cuando les leen. En el ámbito nacional en la evaluación PISA (2016) el Perú se ubicó en el puesto

63 en comprensión lectora, en dicha evaluación más de un 60% de estudiantes están por debajo del nivel básico, no son capaces de comprender en su totalidad un texto. A nivel local la UGEL Sullana impulsa los planes de lectura institucionales, pues nuestra realidad es concordante con la realidad nacional, los estudiantes no están desarrollando de manera adecuada competencias comunicativas que dificultan sus aprendizajes. En dicha institución educativa al trabajar en las diferentes actividades de aprendizajes en el área de comunicación, se nota que los estudiantes muestran dificultades para comunicarse de manera oral, no llegan a mantener la concentración, su pronunciación es inadecuada. Por ello se buscó favorecer el desarrollo de los aprendizajes en el área de comunicación para que los niños puedan expresarse mejor a partir de su experiencias en el aula, así mismo se diseñó una estrategia didáctica basada en el juego dramático ya que es una herramienta fundamental para ser aplicada en niños del nivel inicial, así mismo el autor Vilcherrez (2017), afirma que los juegos dramáticos ayudan a que los niños vayan más allá de lo que conocen y se desprendan de la realidad para actuar de manera libre.

A partir de esta problemática en la investigación plantea el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera el juego dramático ayuda a la mejora de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020?

Como objetivo general se planteó determinar el juego dramático como estrategia para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.

Así mismo como objetivos específicos tenemos 4 objetivos que son , Identificar

el nivel de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020 mediante un pre test, Diseñar y aplicar una estrategia didáctica basada en el juego dramático para mejorar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020, Evaluar el juego dramático para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020 mediante un post test, Comparar los resultados del área de comunicación después haber aplicado el juego dramático en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.

La investigación se justifica a nivel teórico ya que el resultado de la investigación servirá como sustento teórica para futuras investigaciones, en lo metodológico ya que permite que los estudiantes desarrollen su creatividad para poder expresarse, en lo práctico es relevante para los docentes pues debe ser un verdadero animador ya que debe crear un espacio favorable y un ambiente de juego, así ayudarán los niños y niñas a desarrollar actividades planteadas ya que ellos son los protagonistas y cuya herramienta sirve para aprender.

El estudio plantea la hipótesis de si el juego dramático mejora significativamente el desarrollo de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020. La comprobación de la hipótesis se hizo mediante la prueba Wilcoxon, la misma que permitió determinar que el juego dramático mejora significativamente al desarrollo de los aprendizajes del área de comunicación.

El estudio es de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental,

se aplicó un pre test después se realizó la evaluación de salida a través de un post test, la muestra de estudio estuvo conformada por 12 niños de quienes se recogió información sobre aprendizajes en el área de comunicación utilizando la técnica de la observación y el instrumento lista de cotejo. La información fue procesada elaborando tablas y gráficos. Como resultados de la investigación se halló que en la aplicación de post test los resultados cambiaron significativamente pues del 8% de niños que se ubicaron en nivel "A" aumentaron a 83 % en este nivel, estos resultados permitieron concluir que la aplicación del juego dramáticos mejora los aprendizajes en el área de comunicación.

Esta investigación está organizada en VI capítulos: En el capítulo I introducción donde se encuentra toda la descripción general de la investigación. En el capítulo II Revisión de la literatura donde se brinda la información del marco teórico y se incluye los antecedentes internacionales nacionales y locales. En el capítulo III se plantea la hipótesis donde se afirma que la aplicación del juego dramático mejora los aprendizajes del área de comunicación. En el capítulo IV se explica la metodología explicando el tipo, nivel, diseño de la investigación, además se describe la población y muestra de estudio, se define y operacionaliza las variables, se explica las técnicas e instrumentos, el plan de análisis, matriz de consistencia y los principios éticos. En el capítulo VI se encuentran las conclusiones, referencias bibliográficas y finalmente los anexos.

## II. Revisión de la literatura

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacionales

Loayza y Burgos (2019), en su trabajo de investigación titulado “*Influencia del juego dramático en las habilidades sociales de estudiantes de cuatro años de la I.E. Jaime White, Puerto Maldonado 2018*” para optar el título profesional de licenciada en educación inicial y espacial, cuyo objetivo de estudio fue determinar la relación entre el juego dramático y las habilidades sociales de los estudiantes del nivel inicial, de cuatro años de edad. El mismo que se desarrolla siguiendo una metodología que se basa en descriptivo correlacional no experimental cuyo análisis estuvo conformada población de estudio estuvo conformada por 66 estudiantes del nivel inicial lo cual la muestra fue elegida por solo 20 niños. Las conclusiones obtenidas fueron que la aplicación del juego dramático si influye de manera significativa en habilidades sociales en los niños y niñas de la edad de 4 años.

Cerda (2016), En su estudio de investigación titulado “*Aplicación del Juego Dramático en la Inteligencia Emocional de niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Celestin Freinet”, DMQ, Período 2016*” trabajo de investigación previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación, cuyo objetivo de estudio fue determinar de qué manera los juegos dramáticos constituyen una alternativa para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niña de la edad de 4 años a 5 años de edad , el tipo de investigación que se utilizó fue descriptiva ya que se realizó la ayuda de datos estadísticos por lo que también se emitieron, juicios

de valor de tipo cuali-cuantitativa, dicha investigación, se llegó a la conclusión demostrando al efectividad de que el uso de los juegos dramáticos si contribuyen al desarrollo de la inteligencia emocional.

Soler, López y Duarte (2018), en su trabajo de investigación titulado “*El juego dramático. una estrategia para mejorar la expresión oral*” presentado a la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia para optar el grado de maestro en pedagogía, tuvo como objetivo evaluar los cambios en la expresión oral a partir de la implementación de actividades de juego dramático como estrategia didáctica en los niños. El estudio corresponde a una investigación - acción con enfoque experimental. Se utilizó como técnica de recojo de datos la observación y se registró la información en una ficha de observación, se observó el actuar de los niños en acciones lúdicas como hablar en público, recitar coplas, declamar poemas, interpretar canciones y dramatizar obras teatrales sencillas. La muestra de estudio la conformaron 112 niños de segundo grado de inicial de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Rafael del Municipio de Rondón. Como resultados se tiene que al comparar los resultados arrojados de la fase 1 se evidenció muchas dificultades de expresión oral y corporal, sin embargo, en la fase de proceso se observó un progreso significativo en relación a la expresión oral. El estudio concluye que la aplicación de actividades de dramatización donde los niños tienen la posibilidad de recitar coplas, poemas y canciones mejoran de manera significativa la expresión comunicativa oral y corporal de los niños.

### **2.1.2. Nacionales**

Guerrero y Borja (2018), en su trabajo denominado “*Los títeres como recurso*

*pedagógico en la dramatización en los niños y niñas en la institución educativa N°30029-Miraflores Sapallanga*” para optar el título de segunda especialidad de educación inicial. Cuyos objetivos de estudio son explicar cuál es la importancia de los títeres como recurso pedagógico en la dramatización de cuentos en el aula con los niños lo cual la investigación de estudio que se realizó fue la técnica de la observación sistemática a través de la lista de cotejo. Lo cual arribo a los siguientes resultados obtenidos muestran que los estudiantes tienen interés y entusiasmo al interactuar con los títeres en un 83% jugando y manipulando los títeres así mismo en las conclusiones se demostró que los estudiantes al 100% muestran con atención a la dramatización con títeres ya que durante el proceso los niños demuestran la creatividad como también su imaginación lo cual se ve que un 83% interactúan expresando sus ideas y sentimientos.

Palomino (2017), en su trabajo denominado “*Efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, olivos 2016*”, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, cuyos objetivos son determinar el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años. Cuya investigación presentada que se realizó es de un diseño cuasi experimental, la población de estudio estaba conformada por el total de 26 estudiantes de la edad de 4 años el cual los instrumentos utilizados fueron de evaluación. Dado que se llegó a los resultados que evidencian el efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral.

Torres (2017), en su trabajo de investigación titulado “*La dramatización como estrategia pedagógica basado en el enfoque colaborativo para mejorar la expresión oral en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 026 de Huallanca en el*

año 2016” presentado a la Universidad Católica de Chimbote -ULADECH para optar título de licencia en educación, se propuso como objetivo determinar la influencia de la dramatización como estrategia pedagógica basada en el enfoque colaborativo para mejorar la expresión oral en niños de 4 años. La investigación se desarrolla bajo un enfoque metodológico cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La muestra de estudio la conformaron 20 niños de 4 años de edad a quienes se les aplicó una evaluación de entrada y salida. Para el recojo de información se utilizó como técnica la observación y como instrumento se usó una escala de estimación para medir la expresión oral. Entre los resultados se obtuvo que al inicio de la experiencia el 85% de niños está en nivel de inicio, el 15% está en el nivel de proceso, luego al final en la evaluación de salida el 15% de niños está en proceso, el 55% está en logro previsto y el 30% se ubicó en logro destacado. El estudio concluye que la dramatización como estrategia pedagógica basado en el enfoque colaborativo influye significativamente en la mejora de la expresión oral en los niños de 4 años de edad.

### **2.1.3. Regionales o locales**

Ludeña (2018), en su trabajo denominado “*Juegos dramáticos como estrategia para la mejora de habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E.P. shool kínder del centro poblado san Jacinto, distrito nepeña Áncash*” para optar el título profesional de licenciado en educación, cuyos objetivos de estudio es determinar cómo los juegos dramáticos mejora la aplicación en los niños y niñas El mismo que presenta un tipo de investigación diseño pre experimental que consiste en realizar talleres, la población de estudio estaba conformada por 16 niños y niñas de edad de 5 años y por técnica fue la observación y como instrumento de evaluación de se utilizó

la lista de cotejo. Dicho trabajo obtuvo los siguientes resultados que el 50% de los estudiantes tienen una calificación “C” lo que indica que los niños muestran dificultad para la expresión oral mientras que la mayoría de los estudiantes muestran lo contrario ya que el 69% obtiene una calificación “A” lo que significa que obtienen una mejor calificación. Lo cual se llegó a la conclusión aceptando la hipótesis en la que se sustenta que la aplicación del juego dramático como estrategia de aprendizaje si mejora las habilidades de la expresión en los niños y niñas.

Acaro (2017), en su estudio titulado *“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”* cuyos objetivos son atribuir si la estrategia del Juego dramático favorece el desarrollo de habilidades de socialización lo cual la investigación que se realizó fue experimental con pre test y post test en un solo grupo dado que es (socialización de niños) estuvo conformado por un total de 20 niños que conformaban la sección de 5 años y se utilizó la lista de cotejo al inicio y al final que fue de 15 sesiones de aprendizaje sobre el tema juego dramático cuyos resultados se confirmó que la mayoría de los estudiantes presentan un bajo nivel de socialización ya que antes que se aplicara la propuesta (60,0%), de la situación que se presentó después de su aplicación (100,0). De igualmente en la prueba de hipótesis se verificó que hay una diferencia 34,650 de puntos que son favorables del post test .Se llegó a la conclusión que las estrategias y actividades didácticas si favorecen a que el juego dramático ayude a desarrollar las habilidades de socialización en los niños y niñas.

Flores (2020), en su tesis titulada *“La dramatización de títeres para mejorar la expresión oral en estudiantes de tres años de la I.E. N 101 Ayabaca-Piura 2019”*

presentada a la Universidad Católica de Chimbote -ULADECH para optar título de licencia en educación, tuvo como objetivo determinar de qué manera la dramatización de títeres mejora la expresión oral en los estudiantes de tres. El estudio se enmarca dentro de una metodología cuantitativa, de diseño pre experimental con pre test y post test aplicada a un único grupo. Para recoger información se usó la técnica de la observación y como instrumento se usó la lista de cotejo. La muestra la conformaron 15 niños de 3 años de edad. Como resultado se señala que en la evaluación inicial el 67 % de los niños se ubican en nivel de inicio y luego en la evaluación de salida el 100 % de niños alcanzaron el nivel de logrado. En la investigación se concluye la aplicación de la estrategia de dramatización mejora de manera significativa la expresión oral ayudando a la pronunciación adecuada de palabras, postura, fluidez y tono de voz.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Variable: Aprendizajes del área de comunicación**

#### **2.2.1.1. Área de comunicación**

MINEDU (2016), indica que:

La comunicación surge de manera fundamental y de manera natural. Ya que en los niños de temprana edad se evidencia en su forma de vacilar, señas, mirada, llanto, gestos y posteriormente se expresa de manera oral haciendo saber sus opiniones, emociones, experiencias e intereses; luego se expresan mediante la escritura, en ella relacionan el lenguaje oral con los símbolos (escritura), llegando a no comprender y admitir lo que escuchan, sino que también son capaces de representar sus impresiones

mediante escritura en papel o un recurso tecnológico (computador, celular, tableta, etc.). El niño “progresivamente, pasa de una comunicación gestual a una donde surgen las interacciones verbales cada vez más adecuadas a la situación comunicativa y a los diferentes contextos” (p.108).

#### **2.1.1.2. Teoría del aprendizaje del lenguaje de Chomsky**

La teoría de Chomsky (1992), sobre el origen del lenguaje se apoya en la homogeneidad del genoma humano, lo que explica el desarrollo lingüístico de los niños solamente por exposición a la lengua sin ningún tipo de instrucción. Esta teoría postula la existencia de una estructura mental innata que permite la producción y comprensión de cualquier enunciado en cualquier idioma natural, posibilitando además que el proceso de adquisición y dominio del lenguaje hablado requiera muy poco input lingüístico para su correcto funcionamiento y se desarrolle de manera prácticamente automática.

Chomsky (1992), refiere que los niños nacen con una capacidad innata para el habla. Son capaces de aprender y asimilar estructuras comunicativas y lingüísticas. Gracias a la Teoría de la Gramática Universal, se deduce que la adquisición del lenguaje durante la infancia puede ocurrir gracias a la capacidad que tenemos los seres humanos de reconocer y asimilar la estructura básica del lenguaje, estructura que constituye la raíz esencial de cualquier idioma.

Chomsky (1992), afirma que los niños poseen la habilidad innata para la comprensión de la gramática del lenguaje, habilidad que van desarrollando a través de sus experiencias y aprendizajes. independientemente de su contexto familiar o cultural. Para designar este artefacto innato para comprender la gramática, Chomsky (1992),

usa el término de “Gramática Universal”, común en todos los sistemas de lenguaje conocidos hasta la fecha y señala “Todos pasamos por un período madurativo específico en que, gracias a los estímulos externos adecuados, nuestra capacidad para hablar un idioma se desarrollará rápidamente”, a esto le llama plasticidad para adquirir el lenguaje, y esta es diferente en niños y adultos; por esta razón que a los niños que se les enseña varios idiomas durante su infancia y preadolescencia, seguramente serán capaces de adquirir correctamente las bases de estos lenguajes. Esto no sucede con personas adultas, puesto que su plasticidad, su capacidad de adquisición de lenguajes ya no se encuentra en tan buena forma.

Chomsky (1992), sostiene que la adquisición del lenguaje sólo se produce si el niño deduce las normas implícitas del lenguaje, como por ejemplo las nociones de estructura sintáctica o gramática. Señala que el lenguaje humano nos permite expresar infinidad de ideas, informaciones y emociones. En consecuencia, el lenguaje es una construcción social que no para de evolucionar. La sociedad va marcando las pautas sobre las normas y usos comunes del lenguaje, tanto en su versión oral como en la escrita.

De hecho, es muy común que los niños empleen el lenguaje de forma muy particular: mezclando conceptos, inventando palabras, deformando otras, construyendo las frases a su manera. Poco a poco, su cerebro va asimilando las reglas y recurrencias del idioma, cometiendo cada vez menos errores y usando con propiedad el amplio abanico de artefactos que les brinda el lenguaje.

### **2.1.1.3. Enfoque comunicativo textual de los aprendizajes del área de comunicación**

En el Perú, se dice que el enfoque comunicativo textual se inserta con la Reforma Educativa a mediados de los años 90, con la Reforma Educativa. Este enfoque contempla aspectos de metodología y didáctica que demandan una nueva mirada acerca del aprendizaje de la lengua. Este enfoque aparece como respuesta al enfoque tradicional que solo estaba centrado en el aspecto gramatical. El aprendizaje del área de comunicación plantea y da “la enseñanza y aprendizaje desde un enfoque comunicativo, multicultural e interdisciplinario es situar estos procesos en entornos culturales y naturales de los niños” (MINEDU, 2016.P.111).

Los aprendizajes del área de Comunicación se sustentan bajo el enfoque comunicativo textual, teniendo en cuenta que la principal función del lenguaje es comunicarse permitiendo el intercambio de información en situaciones de contexto real mediante la participación activa de los interlocutores. Este enfoque no deja de lado la gramática y ortografía, pero le da mayor énfasis a su aspecto funcional.

Al hablar del aspecto textual se hace referencia a la concordancia lingüística de los textos, lo que permite su fácil comprensión y mejora los niveles de comunicación. Por esta razón desde el área se debe partir de la lectura de textos auténticos y de circulación social, aunque en algunos casos también se pueda proporcionar textos elaborados por el docente y que tienen un fin didáctico. Es importante que el niño interactúe con textos completos y no fragmentados. De los textos se pueden extraer palabras, frases u oraciones para trabajar diversas actividades.

MINEDU (2016), indica que:

“En el marco del Enfoque comunicativo, se espera que los niños aprendan a usar el lenguaje para comunicarse con los demás. La competencia se comunica oralmente en lengua materna es la base de las competencias: Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna y escribe diversos tipos de textos en lengua materna, pues introduce a los niños en los aspectos básicos de la comunicación y crea proyectos desde los lenguajes artísticos. No obstante, cabe señalar que cada competencia tiene procesos de adquisición diferentes” (p.110).

El aprendizaje del área de comunicación promueve el desarrollo de competencias comunicativas a partir del uso del lenguaje mediante la interacción con los demás, esto permite al niño comprender y construir su realidad, además de tener una representación y comprensión del mundo de manera real o imaginaria, llevándolo a la toma de decisiones y actuar bajo principios éticos en distintos escenarios de la vida.

El enfoque comunicativo desarrolla competencias comunicativas mediante prácticas sociales con enfoque sociocultural. Además, permite usar el lenguaje para comunicar, comprender y producir textos de tipo oral y escrito con diferentes intenciones comunicativas.

#### **2.1.1.4. Metodología del enfoque comunicativo**

La metodología a utilizar en el área debe estar orientada a desarrollar en los niños sus habilidades comunicativas y metacognitivas, se debe hacer uso de estrategias que permitan el uso de la lengua materna y recursos comunicativos que fortalezcan a su personalidad.

El aprendizaje de la comunicación ofrece logros de aprendizaje asociados a los estándares, competencias, capacidades y desempeños, las cuales giran en relación a cuatro competencias que son: Se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna, escribe diversos tipos de texto en su lengua materna, y crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Para desarrollar las competencias, desde el enfoque comunicativo, se debe aplicar estrategias que ayuden al niño a aprender a aprender, haciéndolo capaz de poner en marcha procesos de tipo cognitivo, lingüístico y social, con sentido crítico y actuando con autonomía. El niño debe ser un sujeto activo dentro de situaciones comunicativas reales que le permiten contextualizar, dar significado, socializar y realizar procesos metacognitivos.

MINEDU (2016), expresa que los estudiantes “pasan de una comunicación predominantemente gestual y basada en lo sobreentendido a una comunicación donde surgen los intercambios lingüísticos cada vez más adecuados a lo que quieren decir, y a quién o quiénes se quiere dirigir. Asimismo, en la interacción cotidiana con los otros, los niños aprenden a practicar una escucha atenta y a usar el lenguaje recurriendo a algunas normas básicas, preguntar por algo que les interesa saber, por algo que no entienden, seguir indicaciones orales para resolver una actividad u opinar sobre el cuento o historia escuchado, plantear propuestas para complementar lo que dice para ser comprendido por los demás” (p.112).

“Durante su permanencia en la escuela los niños transitan por diferentes momentos de la jornada diaria (juego en sectores, juego libre, refrigerio, recreo, momentos de cuidado, actividad autónoma), los cuales se convierten en oportunidades

para que se expresen libremente sin temor de ser corregidos o sancionados y donde son acompañados por un adulto que escucha y acoge sus ideas” (MINEDU, 2016, P.112).

#### **2.1.1.5. La dimensión comunicativa de los aprendizajes del área de comunicación**

Carrascal et al (2015), señalan:

“La dimensión comunicativa en el niño está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos. En la edad preescolar el interés por el mundo físico y de los fenómenos se profundiza y no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino a cualidades más esenciales que no logra a través de los sentidos; para descubrirlas, comprenderlas y asimilarlas, necesita de un interlocutor, quien aparece ante el niño como dinamizador de sus discusiones y confrontaciones, esta posibilidad de comunicación se la brindan sus padres, familias y docentes encontrando solución a tareas complejas. Para el niño de preescolar, el uso cotidiano del idioma, su lengua materna en primera instancia y de las diferentes formas de expresión y comunicación, le permiten centrar su atención en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene o va elaborando de un acontecimiento, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión de su pensamiento. Por tanto, las oportunidades que facilitan y estimulan el uso apropiado de un sistema simbólico de forma comprensiva y expresiva potencian el proceso de pensamiento” (p.21).

### **2.1.1.6. Dimensiones de los aprendizajes del área de comunicación**

El MINEDU (2016), señala que el área de comunicación promueve que en el niño de inicial de cuatro años logren el desarrollo de las competencias siguientes:

#### **a. Se comunica oralmente en su lengua materna**

El MINEDU (2016), señala que esta competencia hace referencia al conocimiento e interpretación de textos orales, de esta manera el niño debe ser capaz de desarrollar textos orales de forma coherente. Enfatiza en que el niño para comunicarse no solo hace uso de la expresión oral, sino que se apoya de elementos paralingüísticos que enfatizan los mensajes que transmite. Esta competencia le permite al niño participar de conversaciones, escuchar leyendas, cuentos, recitar poesías, rimas y cantar canciones. En los diálogos se le permite al niño empoderarse de hábitos de escucha activa como levantar la mano y esperar su turno para participar, escuchar mientras otro niño o adulto habla, preguntar y responder sobre lo que le interesa o lo que no comprende.

El Currículo Nacional de Educación Básica del MINEDU (2016) indica que:

“En el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Obtiene información del texto oral, Infiere e interpreta información del texto oral, Adecúa, organiza y desarrolla el texto oral de forma coherente y cohesionada, Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral”(p.112).

## **b. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos**

MINEDU (2016), señala que mediante esta competencia el niño es capaz de explorar diversos materiales y descubrir sus posibilidades artísticas, de esta manera expresa y desarrolla su creatividad, llegando también a socializar sus producciones.

“En el desarrollo de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos, y socializa sus procesos y proyectos.” (MINEDU, 2016.p.132).

### **2.1.2. Variable el Juego dramático**

#### **2.1.2.2. Definición del juego dramático**

Vilcherrez (2017), define los juegos dramáticos como las actividades en las que el niño hace que fluyan sus ideas de manera espontánea, de esta manera pueden llegar a dar vida a superhéroes, cosas o animales; combinando así lo real con lo fantástico.

Ruiz (2018), también define los juegos dramáticos, como aquellos juegos que combinan la expresión oral y corporal, mediante estos juegos los niños llegan a dominar representaciones simbólicas que favorecen su aprendizaje colectivo. Estos juegos mejoran la socialización de los niños, les permiten que expresen sus sentimientos y emociones que favorecen su comunicación, mejoran la expresión oral y paralingüística, generan en los niños la seguridad y confianza en sus posibilidades.

Para Osco (2018), “la expresión dramática como el lenguaje que utiliza el

cuerpo como medio, como instrumento de representación, expresión, comunicación y creación y que está siempre en equilibrio entre la espontaneidad y la técnica artística, entre la liberación del yo y el conocimiento de los demás” (p.4).

### **2.1.2.3. Teoría del juego dramático**

#### **a. Teoría de la dramatización de Cook**

A inicios del siglo XX, Cook (1917), hizo uso de juegos dramáticos para trabajar con estudiantes, pues partía de la premisa de que a través de los juegos se obtienen mejores resultados en el aprendizaje. El autor considera dos supuestos para sostener su teoría: a) los juegos son la estrategia natural para que los niños logren aprender, b) la educación de manera natural es aquella que permite lograr aprendizajes desde la práctica y no de manera dirigida por el adulto, se aprende haciendo.

Para Cook, el uso de dramatizaciones en las aulas permite que los niños se apropien de aprendizajes afectivos, cognitivos y sociales, por esta razón es que promueve las prácticas de teatro y dramatización en los salones de clase, y para lograrlo tuvo que dar asesoramiento a los docentes para apliquen dramatizaciones y así se logren motivar en el uso de este como recurso didáctico.

Enfatizó en que el uso del juego dramático en las aulas, no solo persigue el fin de que los estudiantes se entretengan y diviertan, sino que también tiene la finalidad de mejorar el aprendizaje en distintos campos del conocimiento, razón por la cual recomienda elaborar y seleccionar material de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños, así logran inmiscuirse en las actividades de manera activa logrando aprendizajes de tipo afectivo, cognitivo y social que le ayudan a tomar sus propias

decisiones, y dar solución a los problemas que se le presentan.

Respecto al juego Vygotsky (1924), afirma que este surge debido a la necesidad de socializar que tiene el ser humano. Los juegos son actividades que no solo responden al instinto y pulsaciones internas de un individuo, sino que están asociadas al aprendizaje. De la misma manera Montenegro y Tello (2018), nos dicen que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego” (p.29).

#### **b. El teatro pedagógico de Bernard**

Bernard (2008), sostiene que el juego dramático permite que el niño se exprese y mejore su oralidad, de esta manera potencia sus habilidades comunicativas que le ayudan a tener mejor desenvolvimiento en la sociedad. El uso de dramatizaciones en el aula ayuda a que el niño desarrolle su creatividad e imaginación, haciéndolo capaz de expresarse oral y corporalmente teniendo así una comunicación eficaz. Los juegos dramáticos se fundamentan en los nuevos paradigmas educativos en los que se considera al niño como protagonista de sus propios aprendizajes.

El aprendizaje mediante el juego dramático resulta ser estimulador para el niño y les ayuda a apropiarse de habilidades primordiales para un buen desenvolvimiento en la vida en sociedad. El uso de recursos en el juego dramático despierta el interés del niño y promueve la creatividad e imaginación.

El juego dramático ayuda a que el niño conozca lo que sucede a su alrededor y el mundo, para ello se combina la realidad con la fantasía. La representación dramática de distintos géneros permite que el niño mejore su socialización y mantenga relaciones cercanas y afectuosas con las personas de su entorno familiar, escolar y social. Para Eines y Montavani (1980) “el juego dramático en el aula es la forma más compleja para que los niños se expresen de forma espontánea y orgánica, es decir, puedan expresarse a través del movimiento físico, sonidos y gestos” (p.39).

#### **2.1.2.4. Importancia del juego dramático**

Para Ruiz (2018), los juegos dramáticos en el aula son importantes porque a través de ellos los niños sobrepasan el límite de lo real y les da la oportunidad de convertirse en un ser distinto que es capaz de involucrarse en diferentes situaciones y asumiendo roles diversos. Los juegos dramáticos ayudan al desarrollo motor, facilitan la socialización, permiten practicar normas y valores, facilita la expresión de sentimientos y desarrolla la habilidad de resolver problemas. Los juegos dramáticos promueven las representaciones mentales en los niños.

Desde una perspectiva psicológica Vilcherrez (2017), afirma que los juegos dramáticos ayudan a que los niños vayan más allá de lo que conocen y se desprendan de la realidad para actuar de manera libre.

Obando (2018), refiere que “El juego dramático en la primera infancia educa a los niños en la expresión integral, con el fin de que en la adultez no inhiban sus emociones ni el uso de su derecho a la palabra, ayuda a combatir los estereotipos, potencia la espontaneidad y la libertad individual al enfrentarse a la realidad. También fomenta el espíritu de cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad, permite

que el estudiante construya nuevos conocimientos a partir de los que ya posee, desarrolle sus habilidades y sus cualidades de líder y que adquiere pautas de comportamiento y una filosofía ante la vida” (p.39).

De acuerdo a lo revisado se puede señalar que los juegos dramáticos son importantes porque mejoran el aprendizaje, desarrollan habilidades orales, favorecen el logro de competencias de tipo afectivo y cognitivo, las que al integrarse permiten un comportamiento social adecuado.

Zerda (2017), señala que “la dramatización favorece a la comunicación en diferentes lenguajes, la inteligencia emocional, la salud mental y las relaciones de convivencia entre los niños y el contexto escolar, son eficaces para fortalecer diferentes esferas del aprendizaje de los niños; como son las cognitivas, motrices, afectivas, volitivas y espirituales” (p.21).

De la misma manera Rosa y Rivera (2017), consideran que “el juego asume una importancia en la actividad del niño, es la forma como este comprende el mundo para darle significado a la vida bajo sus perspectiva, así mismo expresa intensamente sus emociones y va construyendo conocimientos que fomenta los aprendizajes; por tanto el juego como acción independiente es muy importante para el niño ya que podrá interiorizar para el trabajo del aula, porque existen espacios distribuidos en áreas donde el niño pueda identificar los materiales e investiga, construye y plasme sus conocimientos, por ello es importante que los docentes observen, escuchen y acompañen al niño. El juego es una actividad que favorece el proceso de aprendizaje de manera progresiva, desde su aparición a muy temprana edad, de manera natural y propiciando espacios donde pueda progresar y desarrollarse” (p.20).

Osco (2018), manifiesta “la expresión dramática desarrolla y fortalece muchas capacidades, entre ellas destaca la creatividad que es la capacidad que tenemos para analizar y valorar ideas nuevas, resolviendo así distintas situaciones que se nos pueden presentar a lo largo de nuestra vida” (p.2).

En general podemos indicar que los juegos dramáticos son importantes porque ayudan al niño a mejorar la expresión gestual, oral y habilidades. “El juego dramático es mucho más que simples actividades de juego ya que se requiere de estrategias avanzadas de pensamiento, comunicación y habilidades sociales. Con los juegos de simulación, los niños aprenden a hacer cosas como negociar, tener en cuenta las perspectivas de otros y transferir conocimiento de una situación a otra, equilibrar sus propias ideas, desarrollar un plan y actuar en consecuencia, explorar el simbolismo, expresar y escuchar pensamientos e ideas, asignar tareas y roles y sintetizan información e ideas diferente” (Vilcherrez, 2017.p.27).

#### **2.1.2.5. Características del juego dramático**

Para Morón (2016), los juegos dramáticos tienen las siguientes características:

“Se realizan en interacción entre iguales mediante suficientes experiencias compartidas. Mantiene trama ficticia. Los elementos físicos y humanos se convierten en objetos simbólicos. Los juegos son tomados con seriedad. Se da a través de gestos, acciones y verbalizaciones. Representan roles personales y profesionales teniendo como referencia el mundo de los adultos” (p.95).

#### **2.1.2.6. Beneficios del juego dramático**

Ruiz (2018), manifiesta “que los juegos dramáticos, permiten diferentes

situaciones y personajes que ayudan a que se desenvuelven en el espacio y en las sesiones de clase. Sin embargo, no se pretende producir chicos actores empero se desea que los chicos acepten papeles y por medio del juego tengan en cuenta serio el instante de la representación para hacer creer al otro su realidad con cambios de voz, corporalidades diferentes y gestos exclusivos” (p.10).

Para Rubio (2019), “las experiencias de dramatización y escenificación creativa, el niño no sólo hace uso de la expresión verbal, el niño aprende no sólo a usar el cuerpo sino, los gestos y ademanes, que le van a permitir afirmar sus expresiones y su personalidad” (p.18).

“La dramatización genera actividades destinadas a desarrollar el lenguaje oral, las habilidades dramáticas, el conocimiento, control y manejo del cuerpo, la capacidad simbólica y el área social afectiva” (Mendoza y Moreta, 2016, p. 19).

Para Zerda (2017), dice que el juego dramático ayuda a que los niños desarrollen creatividad, imaginación y espontaneidad, le permiten descubrir sus habilidades para expresarse de manera oral y corporal utilizando gestos y movimientos; además les ayuda a valorar su cuerpo como medio de comunicación, les permiten conocerse y aceptarse, promueve el respeto hacia los demás, les da mejores posibilidades para socializar, les permite actuar de manera espontánea sin sentir miedo o vergüenza.

### **2.1.2.7. Funciones del juego dramático**

Ruiz (2018), señala que la función principal de los juegos dramáticos es ayudar al desarrollo de la imaginación y creatividad del niño. Estos juegos ayudan al infante

a expresar sus emociones y experiencias a través de gestos o expresiones orales, esto lo hace de manera libre y autónoma que le ayudan a formar su personalidad; también mediante estos juegos el niño aprende a socializar, trabaja de manera cooperativa y aprende a respetar las ideas o acuerdos de grupo.

También Vilcherrez (2017), sustenta que los juegos dramáticos ofrecen a los niños la posibilidad de experimentar de manera libre y sin temor, ello debido a que estas actividades le satisfacen y lo motivan. “el juego dramático desempeña el rol de papá, mamá, hermanos, maestros, amigos, vecinos, profesionales, desarrollando así su individualidad; el juego es un mecanismo regulador que ayuda al niño a madurar emocionalmente, nivelando y reduciendo las tensiones existentes en los grupos” (p.23) de esta forma los juegos dramáticos cumplen la función de ser un espacio para que los niños puedan comunicarse y socializar.

Para Morón (2017), las funciones de los juegos dramáticos son: Hacer que el niño asimile la realidad, prepararlo para hacer frente a situaciones de problema, ayudarlo a expresar emociones, permitirle expresarse oralmente, favorecer su expresión a través de movimientos del cuerpo, ayudarlo a tener coordinación entre sonidos y movimientos, así como desarrollar su creatividad para dialogar de acuerdo a las circunstancias.

#### **2.1.2.8. El rol del docente y el juego dramático en educación inicial**

Ruiz (2018), considera que los juegos dramáticos ayudan a que los niños aprendan de manera vivencial, sintiéndose motivado por el medio y las personas que lo rodean. Por este motivo los docentes deben promover la participación de los niños para que actúen con libertad y autonomía, deben crear ambiente de respeto, no deben

imponer reglas o normas a los niños.

El docente debe mostrar comprensión y receptividad, de actuar con serenidad y equilibrio; debe observar con detenimiento el accionar de los niños durante el juego, para lograr orientar al niño según sus necesidades e intereses, crear un clima propicio para que el niño exprese emociones y sentimientos, de acuerdo al personaje que representa. El educador debe garantizar que los niños “vivan realmente las experiencias directas, para que su juego dramático sea un medio maravilloso de exploración de la realidad, el camino hacia la elaboración de sus grandes y pequeños conflictos, la expresión libre y positiva de sus más profundos contenidos interiores” (Vilcherrez, 2017).

En general, el rol del docente en las actividades de dramatización debe ser el de acoger las propuestas los niños y llegar a tomar acuerdos en relación a las actividades a realizar, debe propiciar la escucha activa, acompañando al niño en su accionar, pero evitando “cortar” la actividad de juego, debe dar confianza al niño evitando imponer sus ideas, debe promover la creatividad de acuerdo al interés del niño haciendo que trabajen en equipo dando fluidez a sus sentimientos.

En los juegos en que interactúan niños y niñas ellos mismos se asignan los roles y son ellos mismos quienes asumen la dirección del juego. Niños y niñas actúan con autonomía y libertad, erigiéndose a sí mismos de acuerdo al personaje que asumen y seleccionando los elementos que usarán, también se expresan con claridad y precisión (Vilcherrez, 2017),

Para el niño los juegos dramáticos le permiten relacionarse con sus pares y moverse en el entorno interactuando con los objetos llegando a descubrir sus

propiedades. La vida de los niños gira alrededor del juego, lo que le ayuda a crear un mundo que se asimila a su realidad y le facilita la expresión de deseos y emociones.

Los juegos dramáticos tienen función simbólica en las que representa situaciones de la realidad y tiene dominio sobre estas, satisfaciendo así sus deseos y teniendo la oportunidad de estructurar su pensamiento porque “es a partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos, los ambientes y de crear estrategias” (Obando, 2018).

Para MINEDU (2016), “los niños de cuatro años, generalmente, amplían sus representaciones y son más conscientes de los roles de los otros. Juegan asumiendo roles altamente imaginarios, tienen amigos y enemigos, y buscan la aprobación de sus pares. Gustan de juegos de representación en grupo. Evitan la agresión, se anticipan al futuro y tienen sus propios juicios. Inventan historias, expanden las oraciones y desarrollan más la gramática” (p.15).

Los juegos dramáticos los pueden realizar personas de diferentes edades, pero en los niños surgen de manera espontánea y natural beneficiando su expresión oral y corporal para poder exteriorizar emociones y sentimientos de manera creativa. En relación a esto Soler et al (2019), señalan que para que exista buena comunicación el tono de voz debe ser adecuado y debe estar acompañado de movimientos y gestos que ayudan a comprender mejor el mensaje.

### **2.2.2.9. Dimensiones del juego dramático**

#### **a. Expresión creativa**

Santana (2017), refiere que:

“La manera de expresar sentimientos emociones y hasta disecciones de un modo u otro a través de expresión el niño o la niña te expresa sus sentimientos emocionales o alguna clase de tristeza o a su vez un problema que no se puede discutir porque estos infantes no saben cómo resolverlos debido a su edad, entonces cuando se les da la oportunidad de expresarlo lo hacen mediante un dibujo o con una puesta en escena a dramatizar” (p.14).

La expresión creativa se conoce como la condición de las personas que le ayuda a generar nuevos entornos y ampliar su mundo circundante, de esta manera logra modificar su entorno para transformarse y así vivir momentos únicos y gratos que le permiten vivir en plenitud y satisfacción.

#### **b. Expresión dramática**

Para Ulco (2019), “la expresión dramática es un recurso didáctico interesante e importante porque contiene el sonido, los gestos y los movimientos. Son una de las formas de expresión más completas ya que promueve una educación integral y una docencia más activa y participativa a través de aplicarlos, permiten el uso de cuerpos y palabras, incluyendo formas orales y escritas, Propicia para el desarrollo del plan de estudios escolar” (p. 45).

Es el espacio en el que se estimula la creatividad, aquí se pone en juego la habilidad para procesar información, representar la realidad, generar entornos fantásticos echando a volar la creatividad. Se debe tener claro que la creatividad y solución de conflictos se desarrollan en la relación entre el niño y su entorno natural. Mediante la expresión dramática el niño juega a representar personas e imaginar situaciones.

### **c. Expresión corporal**

Romero (2018), hace referencia como “la primera forma de comunicación es la que hacemos a través del cuerpo. La expresión corporal no solo tiene como función la comunicación, también favorece la construcción de la identidad personal y la integración de los propios movimientos, emociones y percepciones” p.29).

Prieto (2018) Indica que la expresión corporal se refiere a que toda persona, consciente o inconsciente, haga uso de su cuerpo para comunicarse con los demás. En educación la expresión corporal en el niño se asocia al aprendizaje y desarrollo, esto le permite tener un mejor desempeño en lo afectivo, cognitivo y social.

Tataje (2018), señala que el uso adecuado de estrategias para mejorar la expresión corporal en los niños asegura que en su vida futura sean personas que lleguen a expresar con libertad sus emociones y opiniones, es decir estén preparados para actuar con coherencia bajo normas, principios y valores.

#### ***2.2.3 Relación entre el juego dramático y los aprendizajes del área de comunicación***

Cepeda (2019), nos dice que “la expresión y la comunicación se da través de los juegos ya que son una parte indispensable de la vida de un niño, porque aprende a relacionarse entre sí, se divierte, investiga, descubre y explora las posibilidades que ofrece el entorno” (p.22).

Garcia (2019), el juego dramático es una estrategia didáctica que a través del juego favorece la expresión y comunicación entre las personas, desarrolla la imaginación, estimula la creatividad, espontaneidad y mejora las habilidades sociales (p.13).

“Los juegos dramáticos en el ámbito educativo fortalecen las aptitudes y capacidades del niño y afianzando sus competencias comunicativas que le permiten desenvolverse de forma libre, espontánea y creativa, actuando con imaginación e ingenio, además afianza la seguridad en sí mismo para superar sus limitaciones” (Zerda, 2017. p.26).

Los juegos dramáticos ayudan a los niños a gestionar sus aprendizajes de manera libre, autónoma y participativa, afianzando sus capacidades comunicativas, hacer que ponga de manifiesto sus vivencias y emociones, le da la oportunidad de actuar con libertad y así mejoren su autoestima desde su autoconocimiento y autoaceptación. Estos juegos permiten al niño usar un lenguaje cercano, trabajar de manera colaborativa y autorregular sus emociones (Gonzales, 2015).

El MINEDU (2016), refiere que a través del juego dramático los niños:

“Viven una ficción que les permite comprender las relaciones humanas y, por tanto, socializar. Representan personajes. Manifiestan su identidad y la van construyendo en la medida en que sus interacciones enriquecen su mundo interior. Desarrollan capacidades relacionadas con el manejo del lenguaje dramático: el dominio y el control del cuerpo para la expresividad, el poder de las posibilidades expresivas de la voz; la imaginación, la noción de tiempo y causalidad en la secuencialidad de historias en función de una acción dramática, el desarrollo de la imaginación para la solución de problemas sobre la forma en que se va a representar una historia; el uso creativo del espacio, mediante la diferencia entre el espacio real y el espacio ficcional” (p.14).

### **2.2.3.1 Importancia del juego dramático en los aprendizajes del área de comunicación**

Para Zerda (2017), aplicar el arte dramático les permite “exhibir tanto los elementos verbales como los no verbales que requiere la comunicación humana y para dar cuenta de las formas más convenientes de emplearlos, de conformidad con la situación en la que nos encontremos. Por lo tanto, otorga al hablante un conjunto de estrategias y saberes que hacen posible una actuación comunicativa eficaz y apropiada, en contextos socialmente significativos, ya que regula la producción de enunciados adecuadamente encaminados hacia la consecución de sus metas, así como las interpretaciones de los enunciados de los demás” (p.32).

De la misma manera Vásquez (2020), afirma que los juegos dramáticos “favorecen la capacidad de escucha; reconstrucciones creativas de la realidad a partir de situaciones lúdico; a través de ella se valorizan el uso del cuerpo como medio de expresión tanto en el lugar dónde se realizan los hechos como el tiempo en que transcurren las acciones; además de eso favorece la expresividad, la integración en la toma de decisiones conjuntas, cuyo aprendizaje se basa en la realidad, además favorece al estado de ánimo personal, social e integra al grupo”(p.7).

De esta manera se entiende que las dramatizaciones ayudan a las competencias comunicativas de los niños pues les da la oportunidad de que se expresen oralmente con libertad y espontaneidad.

### **III. Hipótesis**

H1: El juego dramático mejora significativamente el desarrollo de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. Nª 073-mi

segundo hogar, Sullana, año 2020.

H0: El juego dramático no mejora significativamente el desarrollo de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.

## **IV. Metodología**

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

#### ***4.1.1. Tipo de estudio***

El trabajo de investigación se desarrolló bajo un tipo de investigación cuantitativa, ya que se recogió información para investigar y detallar el aspecto del juego dramático como estrategia para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años en la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana.

Hernández y Fernández (2014), indican que investigación cuantitativa son conjuntos de procesos de carácter secuenciales y probatorios, por medio del cual podemos medir en un determinado contexto las variables. Así mismo es aquella que recoge y analiza datos sobre variables y que se enfoca en dar resultados mediante análisis de información ya sea numérica o de datos.”

#### ***4.1.2. Nivel de investigación***

El Nivel de investigación es explicativo ya que se evaluó la influencia de la variable el juego dramático sobre la variable del área de comunicación.

Para Díaz y Calzadilla (2016), Indican que las investigaciones explicativas, son aquellas que están destinadas a los descubrimientos de leyes esenciales ya que pueden dar el por qué existen cuales y tales propiedades y del porqué las propiedades pueden

ser asociadas entre sí.

#### **4.1.3. Diseño de investigación**

El diseño de investigación es denominado: Pre- experimental.

Saiz (2018), manifiesta que Diseño pre- experimental es

“Aquella en la que el investigador trata de aproximarse a una investigación experimental pero no tiene los medios de control suficientes que permitan la validez interna. Se produce una investigación preexperimental cuando: Se compara un grupo de sujetos al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento. Se mide el mismo sujeto o grupo de sujetos antes de la aplicación de la variable independiente y después de la aplicación de la misma” (p.10).

El esquema que se sigue es el siguiente:

Prest-test	Experimento	Post-test
01	X	02

01: Aplicación del Pre-Test

X: Experimento

02: Aplicación del Post-Test

En este diseño se aplicó un pre- test para examinar el nivel del área de comunicación de los niños de cuatro años, después se llevó a cabo la aplicación del juego dramático (E) como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños, después se realizó la evaluación de salida a través de un post- test y finalmente se comparó los resultados obtenidos, para medir si el nivel de socialización que tenían los niños de cuatro años aumentó o se mantuvo.

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

La población de estudio está conformada 50 niños y niñas de las edades 3, 4 y 5 distribuidos en 3 aulas de la Institución Educativa Inicial N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.

Espinoza (2017), es un conjunto de “individuos” al que se refiere nuestra pregunta de estudio o respecto al cual se pretende concluir algo.

**Tabla 1**

Población de estudio de los niños y niñas

<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Número de niños</b>
3 años	Única	5	7	12
4 años	Única	9	12	21
5 años	Única	8	9	17
<b>Total</b>				<b>50</b>

*Fuente.* Nómina de matrícula

### 4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

#### **Inclusión:**

- Niños de la edad de 4 años.
- Niños matriculados.

#### **Exclusión:**

- Niños y niñas de 3 y 5 años.
- Niños cuyos padres no han firmado el consentimiento informado.
- Niños y niñas que no asisten de manera frecuente.

### 4.2.3. Muestra

En esta investigación la muestra la conforman 12 niños de inicial del aula de 4

años de edad.

López (2004), define la muestra como “un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. La muestra es una parte representativa de la población” (p.69).

**Tabla 2.**

Distribución de la muestra de estudio

<b>Sección</b>	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>T</b>
Única	8	4	12
Total			12

*Fuente.* Nómina de matrícula

#### **4.2.4. Técnica de muestreo**

En el estudio se utilizó un muestreo no probabilístico intencional. Para López (2004), en este tipo de muestreo “el investigador decide según los objetivos, los elementos que integrarán la muestra, considerando aquellas unidades supuestamente típicas de la población que se desea conocer” (p.73)

### 4.3. Definición y operacionalización de variables

*Cuadro 1. Definición y operacionalización de la variable*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>El juego dramático</p>	<p>Ruiz (2018) define que el juego dramático es aquel que combina a desarrollar movimientos en el cual los niños logren tener un dominio de representación simbólica.</p>	<p>Son actividades donde los niños y niñas adoptan diferentes roles y dejan fluir su espontaneidad, el cual deja de ser el mismo para pasar a ser portador de nuevas experiencias como el de ser otro personaje, animal, objeto, etc.</p>	<p>Expresión creativa</p> <p>Expresión dramática</p> <p>Expresión Corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Toma en cuenta la expresión creativa para el desarrollo social, emocional y cognitivo.</li> <li>● Utiliza sonidos, gestos y movimientos para representar.</li> <li>● Utiliza el cuerpo como forma de comunicación con los demás.</li> </ul>	<p>Sesiones de aprendizaje</p>	<p>Nominal</p>
<p><b>Variable dependiente:</b></p>	<p>Según el Minedu (2016), nos dice que</p>	<p>Es lograr desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas de los</p>	<p>Se comunica oralmente en</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Obtiene información del texto oral.</li> <li>● Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>● Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> </ul>		

Aprendizajes en el área de comunicación	<p>los aprendizajes del área de Comunicación se sustentan bajo el enfoque comunicativo textual, teniendo en cuenta que la principal función del lenguaje es comunicarse permitiendo el intercambio de información en situaciones de contexto real mediante la participación activa de los interlocutores.</p>	<p>estudiantes para su lengua materna. que adquieran comprender y expresarse en distintas situaciones comunicativas.</p>	<p>Crea proyectos desde su lenguaje artístico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li>   <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1, 2, 3, 4,5, 6,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13</li>   <li>• 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21</li> </ul>	Ordinal
---	---	--	---	---	---	---------

*Fuente.* Elaboración propia

#### 4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el presente estudio se utilizó como técnica la observación, y por lo tanto se tuvo que usar un instrumento de cuadro de progresión que permitió registrar información sobre el avance y a la vez el progreso de los aprendizajes en el área de comunicación mediante el uso del juego dramático como estrategia didáctica.

##### 4.4.1. *Técnicas de recolección de datos*

En este estudio, se utilizó la observación ya que permitió prestar atención al logro de capacidades, criterios e indicadores establecidos previamente. Por lo cual el autor Bunge (2014), define que observación es una técnica básica de investigación que permite registrar hechos, conductas, actitudes y situaciones.

##### 4.4.2. *Instrumentos de recolección de datos*

Se utilizó una lista de cotejo que contiene 2 dimensiones y consta de 21 ítems orientados a recoger información sobre la variable de los aprendizajes en el área de comunicación, para Tobón (2013), define la lista de cotejo como una tabla con indicadores lo cual puede ser que presente o no presente indicador y es considerado útil y fundamental en muestras grandes y unas de sus desventajas es que no tiene puntos intermedios al logro de un determinado aspecto. (Pg.4).

En el instrumento se evaluó SI y NO para los aprendizajes en el área de comunicación:

	1	SI
Leyenda	0	NO

Para intervalar la variable se tuvo en cuenta los siguientes parámetros:

Puntaje	Valoración
00- 07	C: En inicio
08- 14	B: En proceso
15- 21	A: Logro

Para las dimensiones: Se comunica oralmente en su lengua materna (13 ítems) y Crea proyectos desde los lenguajes artísticos (8 ítems) de la variable aprendizajes en el área de comunicación se tuvo en cuenta los siguientes parámetros:

Se comunica oralmente en su lengua materna	
Puntaje	Valoración
00- 04	C: En inicio
05- 09	B: En proceso
10- 13	A: Logro

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	
Puntaje	Valoración
00- 02	C: En inicio
03- 05	B: En proceso
06- 08	A: Logro

#### 4.4.2.1. Validez del instrumento

Se validó el instrumento para el recojo de datos mediante la apreciación de juicio de expertos (3 expertos), es decir por profesionales con experiencia en el ámbito de la educación, quienes dieron opinión favorable para la aplicación del instrumento.

Experto	Grado	Especialidad	Conclusión
Experto 1	Magister	Nivel inicial. Docencia universitaria.	Aplicable

Experto 2	Magister	Nivel Administración educación	inicial. Aplicable de la
Experto 2	Magister	Nivel Administración educación	inicial. Aplicable de la

Al respecto Nova (2016), señala que: “Un juicio de expertos, se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

#### 4.4.2.2. Confiabilidad del instrumentó

Para determinar la confiabilidad de un instrumento se realizó la medición del instrumento planteado en lo cual al aplicarse varias veces debe obtenerse el mismo resultado. Para González (2019) “la confiabilidad o también conocida como consistencia de un instrumento o una prueba-, se refiere a las precisiones con que el test mide, en una población determinada y en las condiciones normales de aplicación” (p.35).

Como resultado de la prueba piloto que se aplicó a 12 niños de la misma edad pertenecientes a una I: E. cercana a la institución donde se encuentra la escuela en la que se trabajó la investigación, donde se ha aplicado para ver el grado de confiabilidad el método del KR-20 Kuder Richardson o equivalencia racional, sustituyendo la fórmula se obtiene lo siguiente:

$$r_{KR20} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{V_t} \right]$$

$\sum pq = 4.3$   
 $V_t = 18.8$   
 $V_t = 26$

$r_{KR20} = 0.8021$

Por lo tanto, la confiabilidad del instrumento es aceptable.

## **Plan de análisis**

Para el análisis e interpretación de los resultados se utilizó procedimientos de estadística descriptiva e inferencial. Se describieron los datos recopilados de la variable en aprendizajes en el área de comunicación. para elaborar tablas y gráficos.

- Se recolectó datos sobre el nivel de aprendizaje en el área de comunicación de los niños de cuatro años utilizando el (pre test-post test), facilitándonos por el instrumento diseñado que es la lista de cotejo. En el cual se registró el proceso de la observación a los niños de cuatro años.
- Se diseñaron tablas de frecuencias para representar los aprendizajes del área de comunicación, antes y después de la aplicación del juego dramático como estrategia didáctica.
- Se procedió a la elaboración de gráficos de columnas para representar las frecuencias relativas obtenidas en la evaluación de entrada y de salida, de acuerdo a los objetivos de investigación. Para ello se utilizó como herramienta estadística Excel.
- Se asignaron los respectivos cálculos estadísticos descriptivos de acuerdo a lo que exige la investigación, así como la prueba de la hipótesis planteada, para ello se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon para demostrar la aceptación o rechazo de la hipótesis.

### **4.4.3. Procedimiento**

Para recolectar la información se realizó lo siguientes procedimientos:

1. Selección y conformación de la población y muestra de estudio: El cual estuvo conformado por 50 niños(as) y la muestra de estudio fue de 12 niños

de la edad de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.

2. Se realizó la validación del instrumento a través de tres juicios de expertos, así mismo se aplicó la prueba piloto conformada por 12 niños de la misma edad pertenecientes a la I.E Inicial N°325. cercana a la institución donde se encuentra la I.E en la que se realizó la presente investigación. Se realizó la prueba de confiabilidad: Se utilizó la aplicación del alfa de Cronbach cuyo resultado fue de 0,85 lo que determinó un nivel de confiabilidad alta del instrumento.
3. Entrega del OFICIO N° 190-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA: Se le fue entregado a la directora de la Institución Educativa Inicial N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.
4. Se realizó la aplicación del pre test: Conformado por 12 niños de la Institución Educativa Inicial N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.
5. Se realizaron 13 sesiones de aprendizajes cuya duración de cada una fue de 45 minutos las cuales llevan por título:
  - Jugando con nuestros amigos los trabajadores de la comunidad
  - “yo quiero ser”.
  - Conocemos y entrevistamos ¡Súper policía!
  - Dramatizamos a un animal salvaje “
  - ¡Valoramos el trabajo de mamá!
  - Somos vendedores
  - Dialogamos para conocer mejor acerca de nuestras rutinas familiares
  - Hoy somos un chef preparan una receta nutritiva
  - Recordamos lo mucho que amamos a papá
  - ¿Así me siento hoy?
  - Ayudo en casa

- Creamos un personaje
  - Juguemos al noticiero
6. Se realizó la aplicación del post test: Conformado por 12 niños de la Institución Educativa Inicial N<sup>a</sup> 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.
  7. Se procedió al análisis de los datos obtenidos en la que se realizó los gráficos, tabulación e interpretación de toda la información.

#### 4.5. Matriz de consistencia

Cuadro 2. Matriz de consistencia

Título	Enunciado Del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología						
El juego dramático como estrategia para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.	<p><b>Problema general:</b> ¿De qué manera el juego dramático ayuda al aprendizaje del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020, al aplicar un pre test? ¿De qué manera aplicación de juegos dramáticos mejora progresivamente los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N°</p>	<p><b>General:</b> Determinar el juego dramático como estrategia para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar el nivel de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020, mediante un pre test.</li> <li>Diseñar y aplicar el juego dramático para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.</li> <li>Evaluar el nivel de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi</li> </ul>	<p>H1: El juego dramático mejora significativamente el desarrollo de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.</p> <p>H0: El juego dramático no mejora significativamente el desarrollo de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo <b>Nivel:</b> Explicativo <b>Diseño:</b> Pre-experimental</p> <table border="1"> <tr> <td>Pre- test</td> <td>Experime nto</td> <td>Post- Test</td> </tr> <tr> <td>01</td> <td>X</td> <td>02</td> </tr> </table> <p>01: Aplicación del Pres-test X: Experimento 02: Aplicación del Post-Test</p> <p><b>Población:</b> 50 niños de la edad 3,4 5 años de la I.E N° 073 Mi segundo hogar. <b>Muestra:</b> 12 niños y niñas <b>Variable Independiente:</b> Juego dramático <b>Variable dependiente:</b> Aprendizajes del área de comunicación <b>Técnica:</b> La observación <b>Instrumento:</b> Lista de cotejo <b>Procedimiento:</b></p>	Pre- test	Experime nto	Post- Test	01	X	02
Pre- test	Experime nto	Post- Test								
01	X	02								

---

073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020?, ¿Cuál es el nivel de los aprendizajes en el área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020, al aplicar un post test?, ¿Cuál es el nivel de aprendizaje al comparar los resultados de los aprendizajes del área de comunicación antes y después de haber aplicado el juego dramático en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020 los niños evidencian una mejora en sus aprendizajes?

segundo hogar, Sullana, año 2020, mediante un pos test.

- Comparar los resultados del área de comunicación antes y después de haber aplicado el juego dramático en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.

---

Se organizado la información en Excel 2019, Se procedió a la elaboración de gráficos de columnas para representar las frecuencias relativas obtenidas en la evaluación de entrada y de salida, se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon para demostrar la aceptación o rechazo de la hipótesis.

**Principio Ético:**

Libre participación y derecho a estar informado

---

*Fuente:* Elaboración propia

#### **4.6. Principios éticos**

El trabajo de investigación hace hincapié a los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, dado que se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada exclusivamente para fines académicos.

##### **Protección de la persona**

La seguridad y bienestar de las personas es un fin supremo de todo tipo de investigación, y es por ello que se tiene que proteger su identidad, creencia, religión, privacidad y dignidad. En este principio no sólo se implica que las personas que son sujetos de la investigación participen voluntariamente, si no que deben proteger sus fundamentales derechos si se encuentran en situaciones vulnerables.

##### **Libre participación y derecho a estar informado**

Las personas que participan en investigaciones tienen el derecho a estar informadas sobre los fines y propósitos de dicha investigación que desarrollan o en la que son partícipes, y tienen libertad de elegir en participar por voluntad propia.

##### **Beneficencia y no maleficencia**

Se busca el beneficio de las personas que son parte de la investigación de forma directa y de esa manera evitar cualquier tipo de riesgo, siempre buscando poder aumentar los beneficios. Ya en la investigación se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios del juego dramático para mejorar el área de comunicación.

## **Justicia**

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

## V. Resultados

### 5.1 Resultados

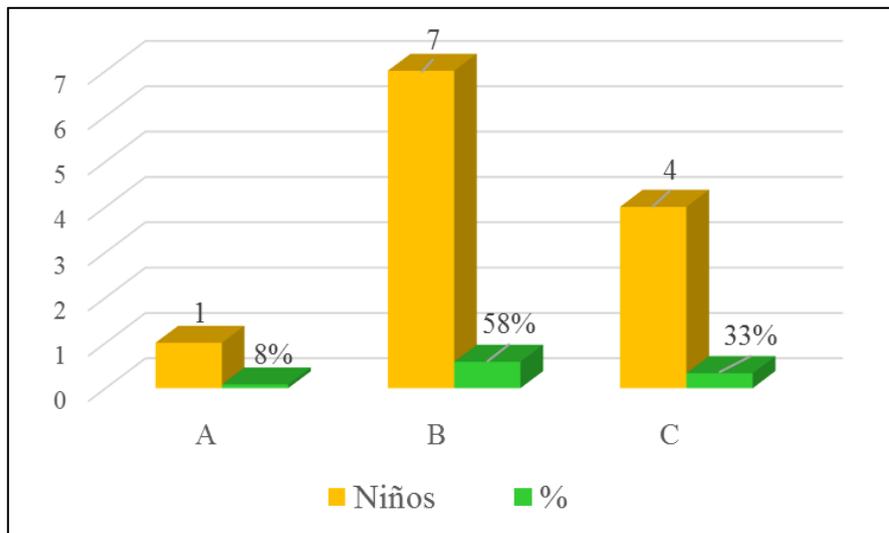
**5.1.1 Identificar el nivel de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N.º 073-Mi segundo hogar, Sullana, año 2020 mediante un pre test.**

**Tabla 3**

*Nivel de logro de los aprendizajes obtenidos en el pre test aplicado en los niños/as*

Nivel de aprendizaje	Niños	%
A	1	8%
B	7	58%
C	4	33%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de cotejo



**Figura 1.** Gráfico de barra del nivel de logro en los aprendizajes del área de comunicación obtenidos en el pre test, aplicado en los niños/as

**Fuente.** Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, con respecto a la aplicación del pre test aplicado a los niños de 4 años, los resultados obtenidos son los siguientes: un 8 % de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir en nivel de logro, el 58% alcanzaron un nivel “B” es

decir en proceso y el 33% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Estos resultados permiten concluir que la mayoría de los niños necesita ayuda de la docente para comunicarse oralmente y crear proyectos desde los lenguajes artísticos.

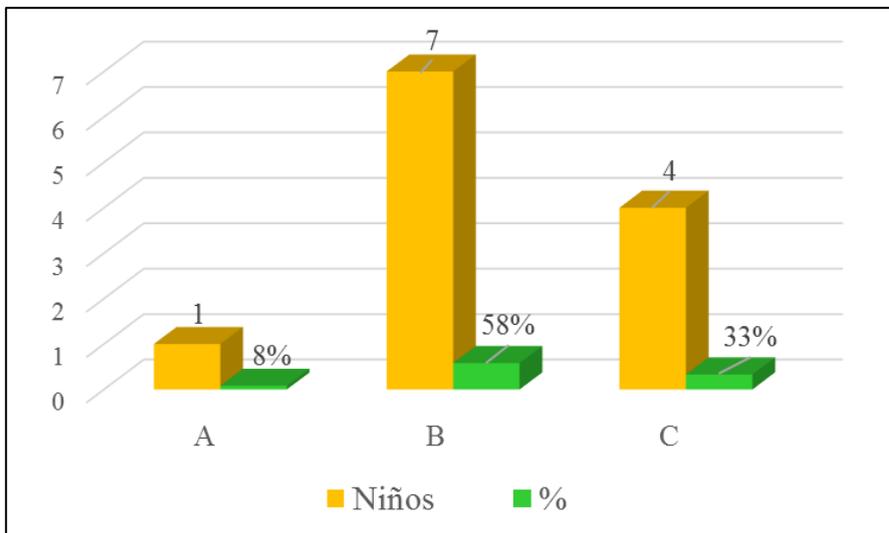
**5.1.2. Aplicar el juego dramático para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-çmi segundo hogar, Sullana, año 2020**

**Tabla 4**

*Nivel de logro obtenido en la primera sesión: Jugando con nuestros amigos los trabajadores de la comunidad*

Nivel de aprendizaje	Niños	%
A	1	8%
B	7	58%
C	4	33%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de Cotejo



**Figura 2.** Gráfico de barras del nivel de logro obtenido en la primera sesión: “Jugando con nuestros amigos los trabajadores de la comunidad “

**Fuente.** Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2, los resultados obtenidos son: el 8% de estudiantes alcanzaron

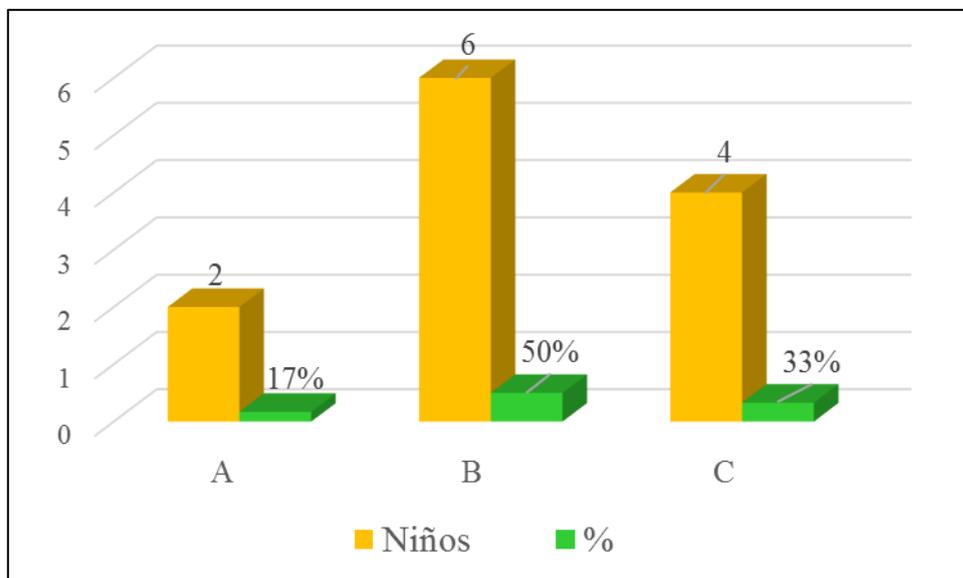
un nivel “A”, es decir nivel de logro, el 58% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 33% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Se puede afirmar que la mayoría de los niños tienen 8 dificultad para expresarse oralmente y usar durante el juego dramático.

**Tabla 5**

*Nivel de logro obtenido en la segunda sesión: “yo quiero ser”*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	2	17%
B	6	50%
C	4	33%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de Cotejo



**Figura 3.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en de la Segunda sesión: “Yo quiero ser “

**Fuente.** Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, los resultados obtenidos son: el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir en nivel de logro, el 50% alcanzaron un nivel “B” es

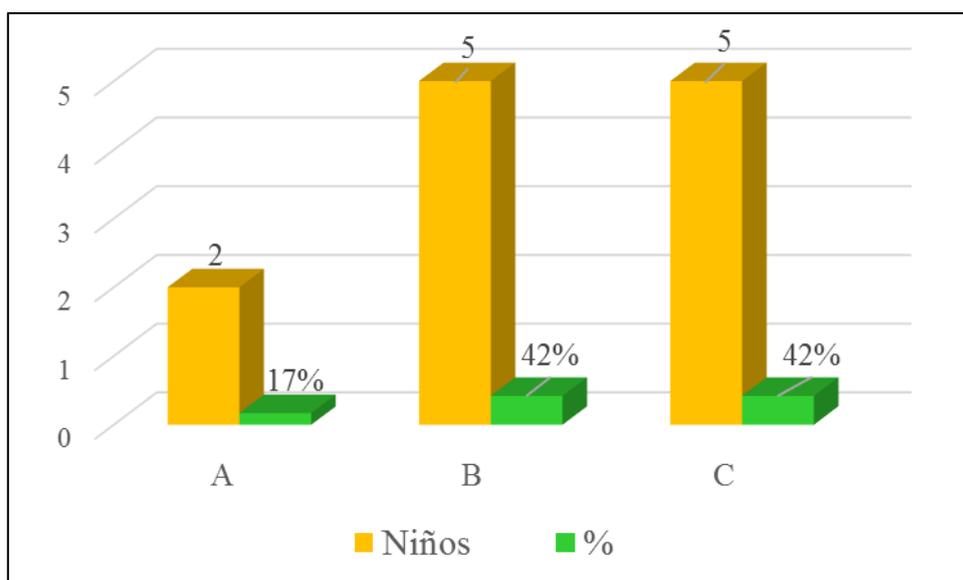
decir en proceso y el 33” de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Se puede inferir que los niños necesitan apoyo para representar personajes en diferentes situaciones.

**Tabla 6**

*Nivel de logro obtenido en la tercera sesión: “Conocemos y entrevistamos ¡Súper policía!”*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	2	17%
B	5	42%
C	5	42%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de Cotejo



**Figura 4.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la tercera sesión: “Conocemos y entrevistamos ¡Súper policía!”

**Fuente.** Tabla 8

En la table 8 y figura 4, los resultados obtenidos son: el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir nivel de logro, el 42% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 42% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio.

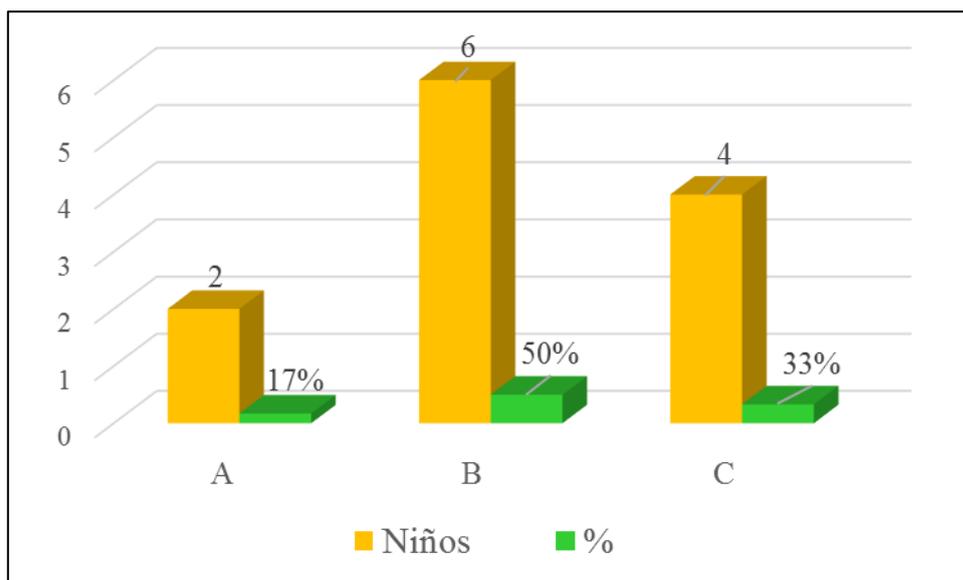
Se concluye que la mayoría de niños muestra dificultad para asumir roles y compartirlos con sus compañeros.

**Tabla 7**

*Nivel de logro obtenido en la Cuarta sesión: "Dramatizamos a un animal salvaje"*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	2	17%
B	6	50%
C	4	33%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de Cotejo



**Figura 5.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la cuarta sesión: "Dramatizamos a un animal salvaje".

**Fuente.** Tabla 9

En la tabla 9 y figura 5, los resultados obtenidos son: el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel "A", es decir en nivel de logro, el 50% alcanzaron un nivel "B" es decir en proceso y el 23% de los estudiantes alcanzaron un nivel "C" es decir en inicio.

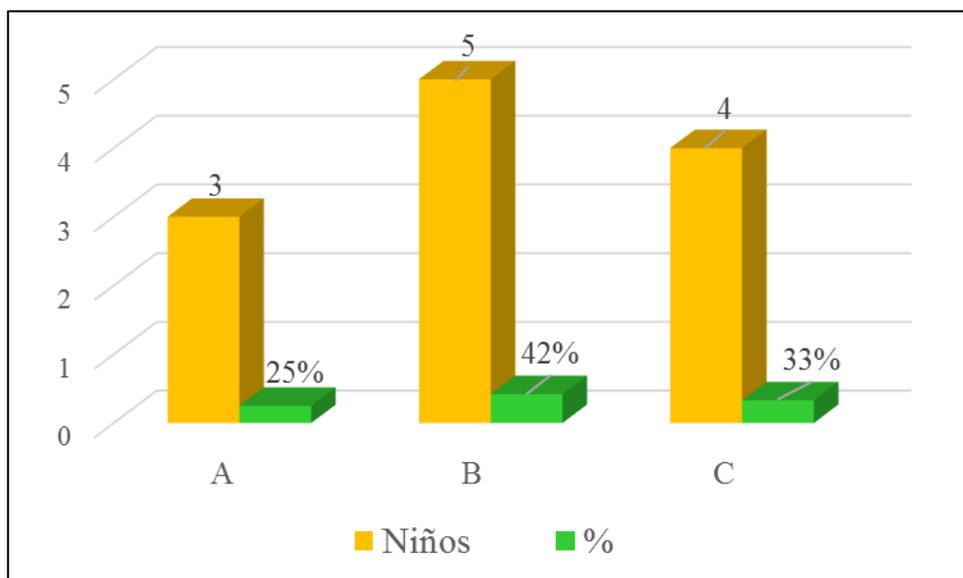
Se deduce que la mayoría de niños tiene dificultad para realizar movimientos y hacer gestos, además muestran poca creatividad.

**Tabla 8**

*Nivel de logro obtenido en la quinta sesión: "¡Valoramos el trabajo de mamá!"*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	3	25%
B	5	42%
C	4	33%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de Cotejo



**Figura 6.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la quinta sesión: "¡Valoramos el trabajo de mamá!"

**Fuente.** Tabla 10

En la tabla 10 y figura 6, los resultados obtenidos son: el 25% de estudiantes alcanzaron un nivel "A", es decir nivel de logro, el 42 % alcanzaron un nivel "B" es decir en proceso y el 33% de los estudiantes alcanzaron un nivel "C" es decir en inicio.

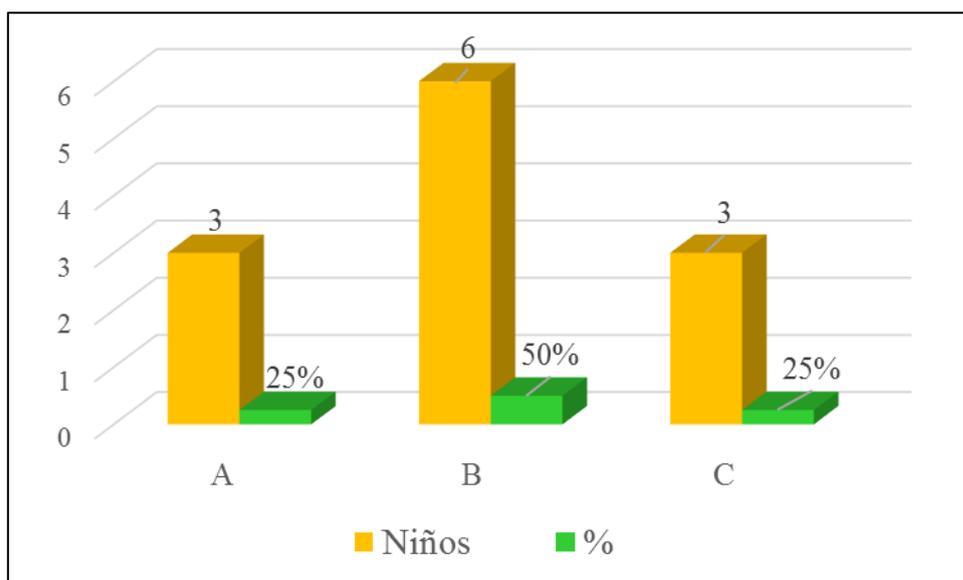
Se infiere que los niños necesitan apoyo para llegar a asumir roles y compartir con sus compañeros.

**Tabla 9**

*Nivel de logro obtenido en la sexta sesión: "Somos vendedores"*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	3	25%
B	6	50%
C	3	25%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de Cotejo



**Figura 7.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenidos en la sexta sesión: "Somos vendedores"

**Fuente.** Tabla 11

En la tabla 11 y figura 7, los resultados obtenidos son: el 25% de los estudiantes alcanzaron un nivel "A", es decir nivel de logro, el 50% alcanzaron un nivel "B" es decir en proceso y el 25% de los estudiantes alcanzaron un nivel "C" es decir en inicio. Se concluye que los niños tienen dificultades para utilizar recursos verbales y

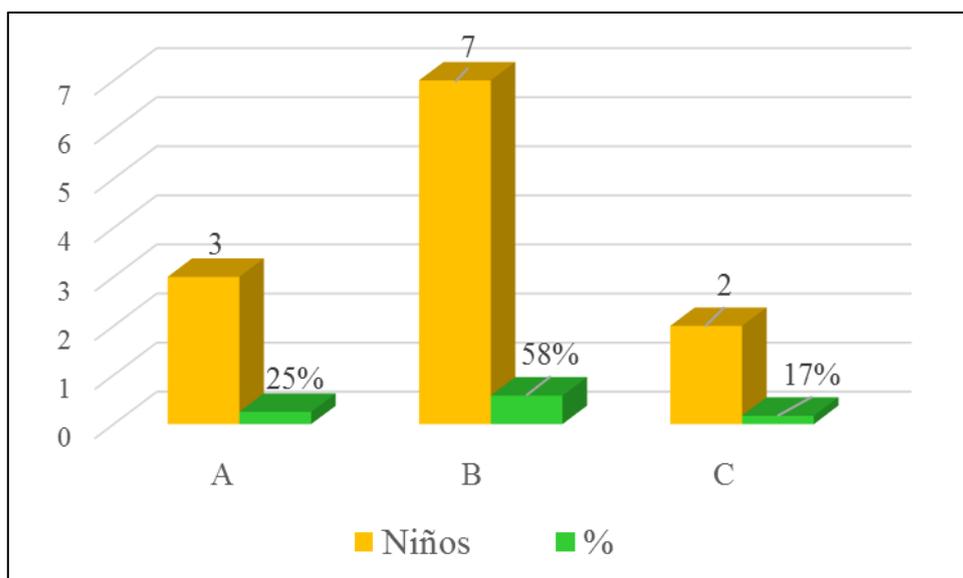
corporales al representar situaciones.

**Tabla 10**

*Nivel de logro obtenido en la séptima sesión: "Dialogamos para conocer mejor acerca de nuestras rutinas familiares"*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	3	25%
B	7	58%
C	2	17%
Total	12	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo



**Figura 8.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la séptima sesión: "Dialogamos para conocer mejor acerca de nuestras rutinas familiares"

**Fuente.** Tabla 12

En la tabla 12 y figura 8, los resultados obtenidos son: el 25% de los estudiantes alcanzaron un nivel "A", es decir en nivel de logro, el 58% alcanzaron un nivel "B" es decir en proceso y el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel "C" es decir en inicio. Se infiere que la mayoría de niños muestra dificultades para participar en actividades

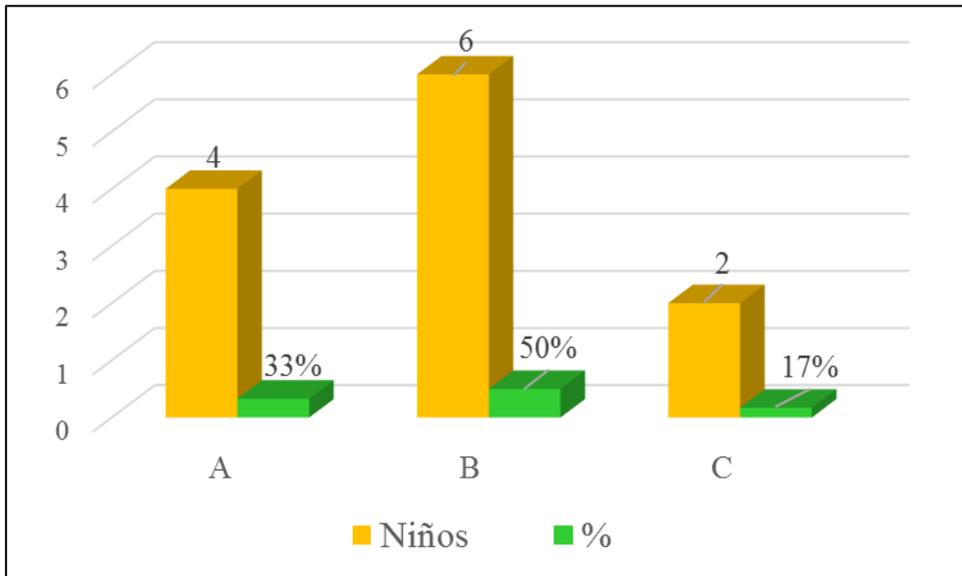
de rutina.

**Tabla 11**

*Nivel de logro obtenido en la octava sesión: "Hoy somos un chef preparando una receta nutritiva"*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	4	33%
B	6	50%
C	2	17%
Total	12	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo



**Figura 9.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la octava sesión: "Hoy somos un chef preparando una receta nutritiva"

**Fuente.** Tabla 13

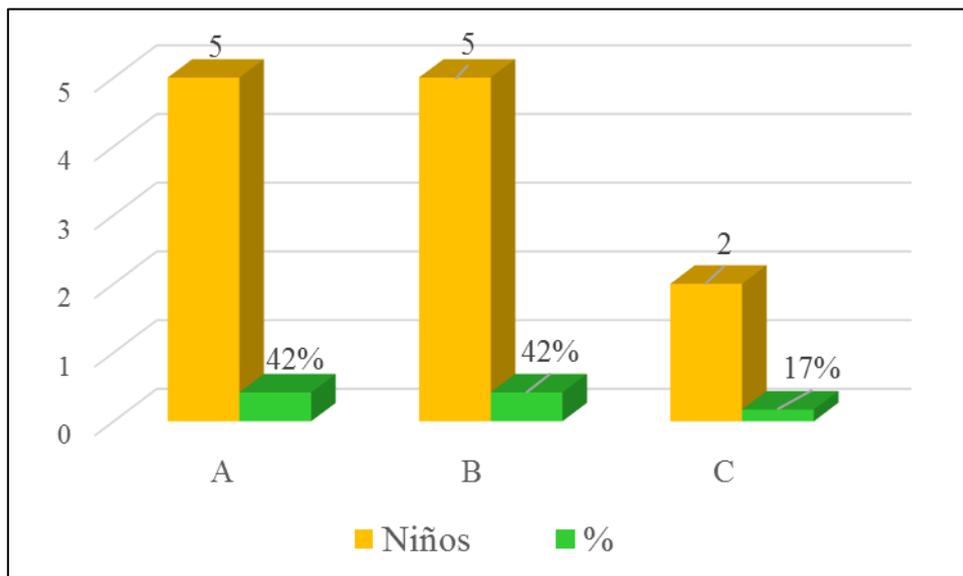
En la tabla 13 y figura 9, los resultados obtenidos son: el 33% de los estudiantes alcanzaron un nivel "A", es decir en nivel de logro, el 50% alcanzaron un nivel "B" es decir en proceso y el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel de inicio. Se concluye que los niños tienen dificultades para usar herramientas necesarias al realizar el juego dramático.

**Tabla 12**

*Nivel de logro obtenido en la novena sesión: "Recordamos lo mucho que amamos a papá"*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	5	42%
B	5	42%
C	2	17%
Total	12	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo



**Figura 10.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenidos en la novena sesión "Recordamos lo mucho que amamos a papá"

**Fuente.** Tabla 14

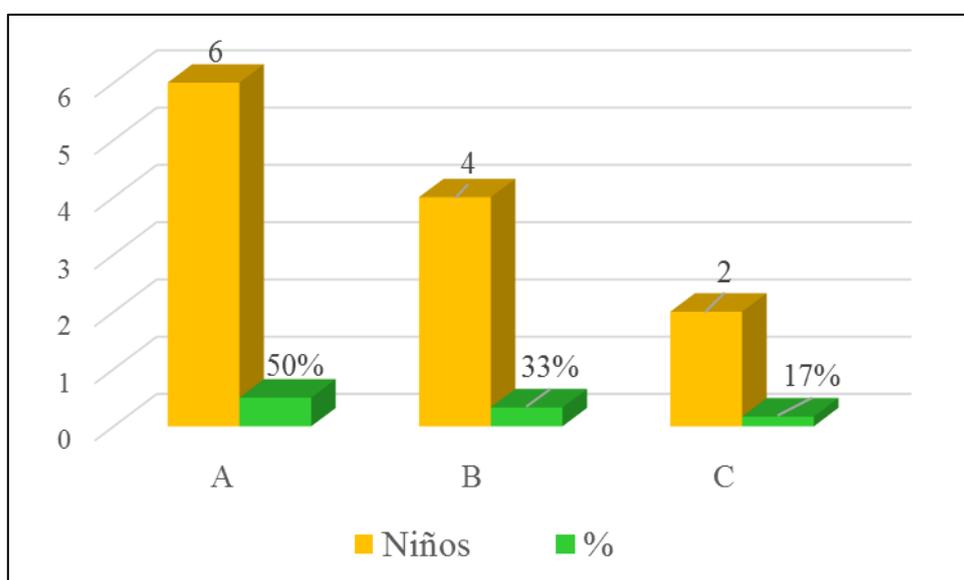
En la tabla 14 y figura 10, los resultados obtenidos son: el 42% de los estudiantes alcanzaron un nivel "A", es decir nivel de logro, el 42% alcanzaron un nivel "B" es decir en proceso y el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel "C" es decir en inicio. Que la mayoría de niños muestra interés al participar de actividades dramáticas.

**Tabla 13**

*Nivel de logro obtenido en la décima sesión: ¿Así me siento hoy?*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	6	50%
B	4	33%
C	2	17%
Total	12	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo



**Figura 11.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la décima sesión: ¿Así me siento hoy?

**Fuente.** Tabla 15

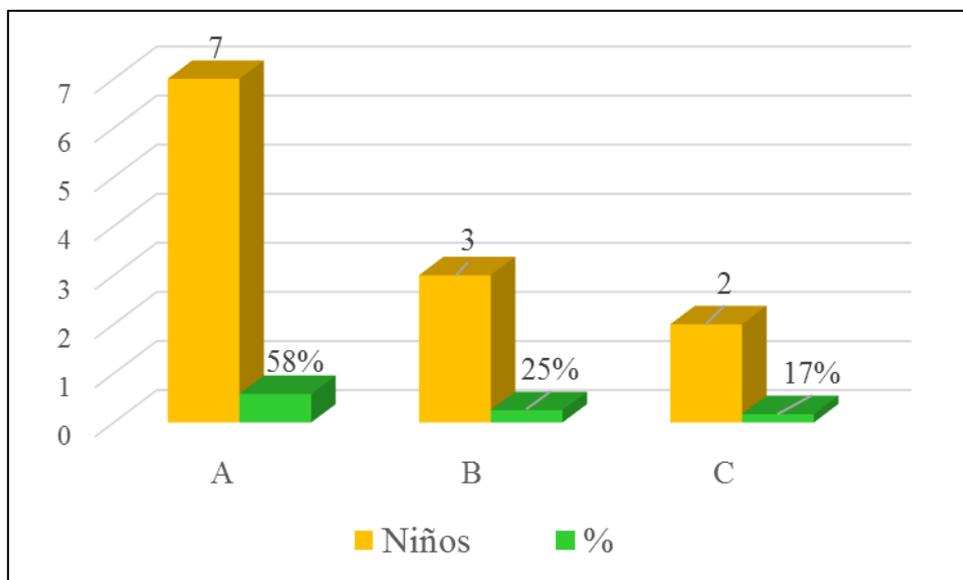
En la tabla 15 y figura 11, los resultados obtenidos: el 50% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir nivel de logro, el 33% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Se concluye que la mayoría de niños son capaces de expresar sus emociones.

**Tabla 14**

*Nivel de logro obtenido en la décima primera sesión: “Ayudo en casa”*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	7	58%
B	3	25%
C	2	17%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de Cotejo



**Figura 12.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la décima primera sesión: “Ayudo en casa”

**Fuente.** Tabla 16

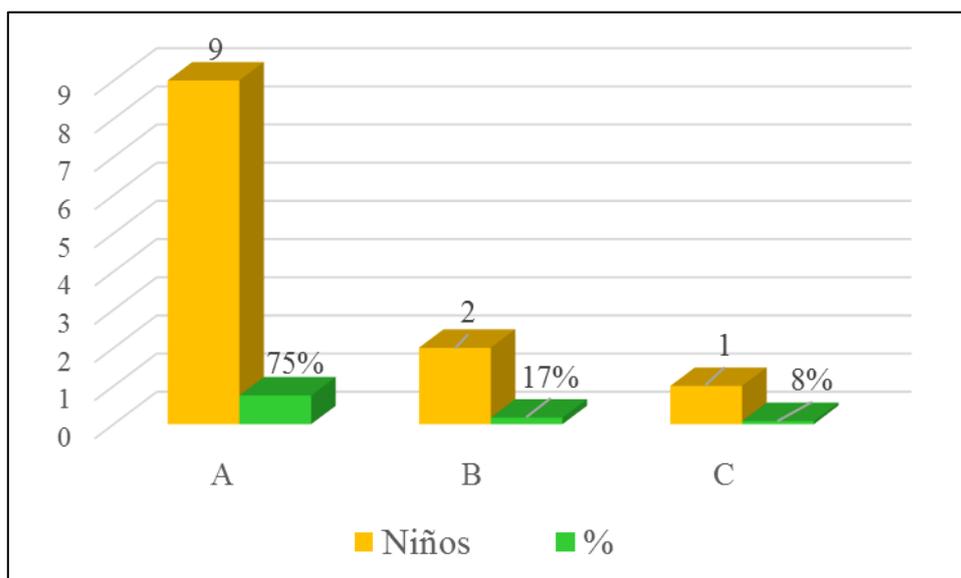
En la tabla 16 y figura 12, los resultados obtenidos son: el 58% de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro, el 25% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 17% de los estudiantes un nivel “C” es decir en inicio. Se infiere que la mayoría de niños ayuda en las actividades de casa de acuerdo a sus posibilidades.

**Tabla 15**

*Nivel de logro obtenido en la décima segunda sesión: Creamos un personaje*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	9	75%
B	2	17%
C	1	8%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de Cotejo



**Figura 13.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la décima segunda sesión: “creamos un personaje”

**Fuente:** Tabla 17

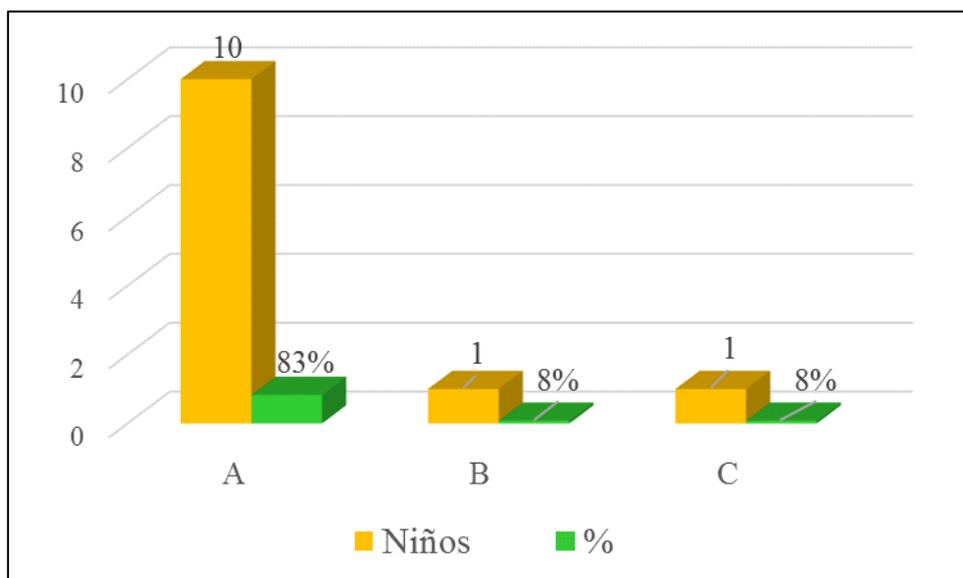
En la tabla 17 y figura 13, los resultados obtenidos son: el 75% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A” es decir en nivel de logro, el 17% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 8% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Se concluye que la mayoría de niño muestra creatividad para representar personajes y sus acciones.

**Tabla 16**

*Nivel de logro obtenido en la décima tercera sesión: “Juguemos al noticiero”.*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	10	83%
B	1	8%
C	1	8%
Total	12	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo



**Figura 14.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en la décima tercera sesión: “Juguemos al noticiero”

**Fuente.** Tabla 18

En la tabla 18 y figura 14, los resultados obtenidos son: el 83% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir en nivel de logro, el 8% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 8% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Se concluye que la mayoría de los niños se expresa de manera espontánea al jugar a narrar noticias.

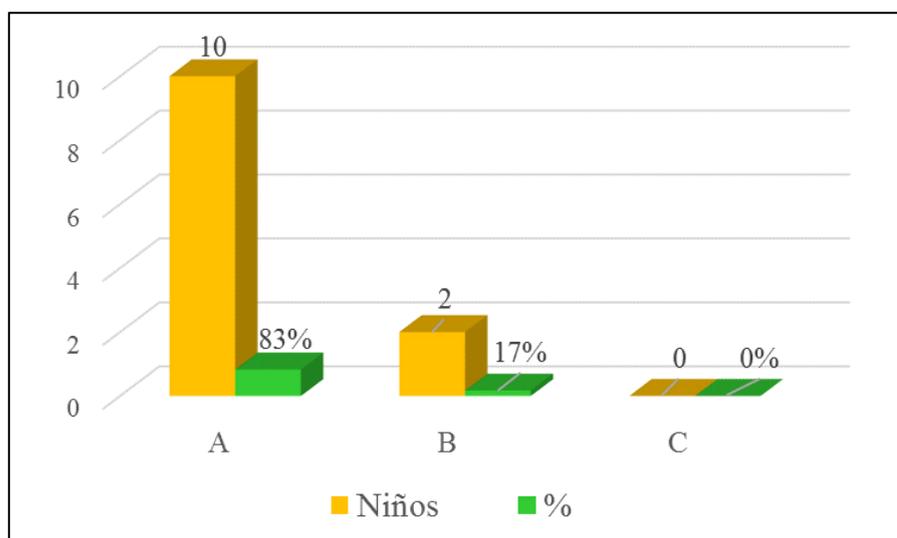
**5.1.3 Evaluar el juego dramático para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-çmi segundo hogar, Sullana, año 2020 mediante un pos test**

**Tabla 17**

*Nivel de logro de los aprendizajes en el área de comunicación obtenidos en el Post test*

Nivel de aprendizaje	niños/as	%
A	10	83%
B	2	17%
C	0	0%
Total	12	100%

**Fuente.** Lista de cotejo



**Figura 15.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en el post test.

**Fuente.** Tabla 19

En la tabla 19 y figura 16, con respecto a la aplicación del post test aplicado en los niños de 4 años se obtuvo como resultados: el 83% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir nivel de logro, el 17 % alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 0% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Se puede concluir que el post test la mayoría de los niños se ubica en el nivel de logro, es decir tienen mejores aprendizajes en relación a las competencias se comunica oralmente y crea

proyectos desde los lenguajes artísticos.

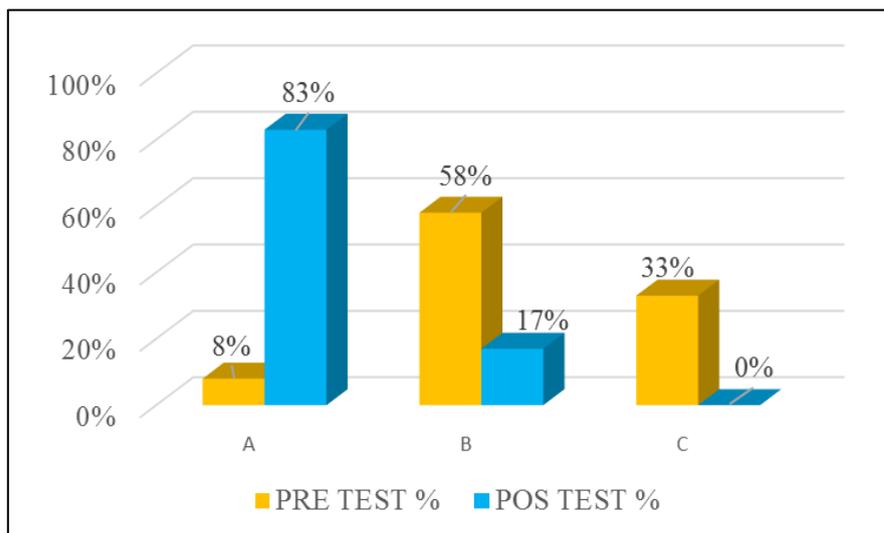
**5.1.4 Comparar los resultados del área de comunicación después haber aplicado el juego dramático en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.**

**Tabla 18**

*Nivel de logro de los aprendizajes en el área de comunicación obtenidos entre el pre test y el post test*

Valoración	PRE TEST		POS TEST	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%
A	1	8%	10	83%
B	7	58%	2	17%
C	4	33%	0	0%
Total	12	100%	12	100%

**Fuente:** Lista de cotejo



**Figura 16.** Gráfico de barra del nivel de logro obtenido en el pre test y el post test

**Fuente.** Tabla 20

En la tabla 20 y figura 16, con respecto a la aplicación del pre test aplicado a los niños de 4 años, se obtuvo los siguientes resultados: el 8% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir en nivel de logro, el 58% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 33% alcanzaron un nivel C” es decir en inicio. Con respecto a la aplicación del post test aplicado en los niños de 4 años, se obtuvo como resultados que el 83% de

los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir en nivel de logro, el 17% alcanzaron un nivel “B”, es decir en proceso y el 0% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. De acuerdo a los resultados se puede concluir que hay una diferencia significativa entre los resultados del pre test y post test, se evidencia que el porcentaje de niños en el nivel de logro aumenta en el post test y disminuye el porcentaje de estudiantes en inicio.

### 5.1.5 Contraste de hipótesis

a. H1: El juego dramático mejora significativamente el desarrollo de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.

H0: El juego dramático no mejora significativamente el desarrollo de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020.

b. Nivel de significancia: 0.05 (95%)

c. Estadístico de prueba: Prueba Wilcoxon

**Tabla 19.**

Prueba de rango de Wilcoxon

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	11 <sup>b</sup>	6,00	66,00
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	12		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

**Tabla 20.**

Estadísticos de la prueba de hipótesis

Post test - Pre test

Z	-2,943 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El valor conseguido de  $p < 0,05$ ; en tal sentido, se acepta la hipótesis de investigación por evidenciar mejoras en los resultados obtenidos por los estudiantes entre la pre test y post test.

## 5.2 Análisis de resultados

### 5.2.1 Identificar el nivel de los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020 mediante un pre test

Con respecto a los resultados obtenidos mediante el pre test se obtuvo que los niños y niñas presentan un bajo nivel de aprendizaje en el área de comunicación ya que se obtuvieron los siguientes resultados: el 8% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir nivel de logro, el 58% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 33% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio.

Estos resultados nos permiten determinar que los niños tienen dificultades en relación a sus aprendizajes en el área de comunicación asociados a las dimensiones, se comunica oralmente en su lengua materna y crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Estos resultados son similares a los de Acaro (2017) en su 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. Mar vista- Paita, 2015*” al inicio de su estudio comprobó que el 53% de los estudiantes se encontraban en un inicio, es decir no han logrado

aprendizajes asociados a las competencias del área de comunicación.

Por esta razón es importante poner en práctica estrategias didácticas innovadoras para fortalecer el logro de competencias comunicativas. ya que el área de comunicación implica desarrollar diversas manifestaciones por lo cual la aplicación del arte dramático debe estar siempre en el ambiente de el niño y niña y así desarrollarán mejor sus capacidades lingüísticas.

De esta manera el (Minedu, 2016) indica que la comunicación surge de manera fundamental y de manera natural. Ya que los niños de temprana edad se manifiestan en su forma de hablar, señas, miradas, llanto, gestos y posteriormente se expresa de manera oral con distintos símbolos.

### **5.2.2 Diseñar y aplicar una estrategia didáctica basada en el juego dramático para mejorar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020**

Para dar cumplimiento de dicha investigación se diseñaron estrategias didácticas para aplicar 13 sesiones de aprendizaje en las cuales se aplica el juego dramático. En el desarrollo de las sesiones y de acuerdo a los resultados de las 13 listas de cotejo se evidencia el logro del aprendizaje de las competencias del área de comunicación. Como resultados se tiene que los aprendizajes fueron mejorando paulatinamente, es así que en la primera sesión los resultados indicaron que el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir nivel de logro, el 58% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 25% de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Por otro lado, en la última sesión que fue la décima tercera los resultados fueron: el 83% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir nivel de

logro, el 17 % alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y el 0 % de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio. Con estos resultados se corrobora la efectividad de los juegos dramáticos como estrategia que mejora los aprendizajes en el área de comunicación.

Estos resultados son similares a los de Guerrero y Borja, (2018) quienes en su investigación *“Los títeres como recurso pedagógico en la dramatización en los niños y niñas en la institución educativa N°30029-Miraflores Sapallanga”*, desarrollaron talleres de dramatización de cuentos y de esa manera lograron habilidades comunicativas y sociales en los niños y niñas, por eso concluyeron que la dramatización dentro del aula es un recurso pedagógico enriquecedor ya que al interactuar muestran su creatividad y expresividad así mismo sienten interés y entusiasmo.

Cuando se habla de estrategias se refiere a un proceso creativo donde lo más importante es lograr resultados que sean favorables, De tal manera que el juego dramático es un recurso que se dirige a un mejor aprendizaje en los niños y niñas es conseguir e incrementar una mejor expresión.

En este sentido Vilcherrez (2017) señala que los juegos dramáticos ofrecen a los niños la posibilidad de experimentar de manera libre y sin temor, ello debido a que estas actividades le satisfacen y lo motivan. “el juego dramático desempeña el rol de papá, mamá, hermanos, maestros, amigos, vecinos, profesionales, desarrollando así su individualidad; el juego es un mecanismo regulador que ayuda al niño a madurar emocionalmente, nivelando y reduciendo las tensiones existentes en los grupos” (p.23).

### **5.2.3 Evaluar el juego dramático para desarrollar los aprendizajes del área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020 mediante un post test**

Respecto a la aplicación del juego dramático como estrategia didáctica del instrumento de investigación la lista de cotejo en el Post test los resultados demostraron que el 0 % de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio, un 58% alcanzaron un nivel “B”, mientras que el 83% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir nivel de logro.

De la misma manera, los resultados hallados en el presente trabajo de investigación se corroboran por otros estudios como López y Duarte (2018), en su trabajo de investigación titulado “*El juego dramático. una estrategia para mejorar la expresión oral*” lo cual demostraron que las actividades del juego dramático mejoran la expresión oral, así mismo se concluyó que si influye de manera significativa en los niños y que al ser aplicada se obtendrá resultados favorables.

Podemos decir que la aplicación del juego dramático en el aula permitirá a los niños mejorar sus pronunciaciones como también sus habilidades comunicativas y conocimientos de la realidad, por lo que demuestra que si se integra el papel dramático favorece en la enseñanza de sus habilidades.

En esta línea es necesario tener en cuenta a Obando (2018) señala que el juego dramático en la primera infancia educa a los niños en la expresión integral, con el fin de que en la adultez no inhiban sus emociones ni el uso de su derecho a la palabra, ayuda a combatir los estereotipos, potencia la espontaneidad y la libertad individual al enfrentarse a la realidad.

#### **5.2.4 Comparar los resultados del área de comunicación después haber aplicado el juego dramático en los niños de 4 años de la I.E. N° 073-mi segundo hogar, Sullana, año 2020**

La comparación de los resultados del Pre test y post test de la aplicación del juego dramático en los estudiantes , A manera de Pre test el 17% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A es decir nivel de logro ,mientras que el Post test los resultados fueron diferentes demostraron que el 83% de los estudiantes alcanzaron un nivel “A”, es decir nivel de logro y un 58% alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso mientras que el 17 % del post test alcanzaron un nivel “B” es decir en proceso y un 25% del pre test los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio, mientras que el 0% de post test de los estudiantes alcanzaron un nivel “C” es decir en inicio.

Teniendo en cuenta Palomino (2017) en su estudio denominado *“Efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, olivos 2016”* Al inicio de la investigación se identificó un bajo nivel, después de haber aplicado los talleres del juego dramático los resultados fueron mejorando en la cual se concluyó que en efecto mejora a la expresión oral es decir aumentó su promedio. Se realizaron actividades que desarrollen la expresión en los niños y niñas, en donde ellos han participado en confianza anticipando en las diversas actividades de la aplicación de los juegos dramáticos.

En tal sentido con los resultados obtenidos tenemos presente que en un primer momento se presentaron problemas en dicha área. Por lo que la aplicación del juego dramático brinda resultados favorables a los niños y niñas ya que puedan desarrollar sus capacidades y poder desenvolverse aprendiendo a través del juego logrando un

buen aprendizaje de manera que se está contribuyendo el lograr objetivos a través del arte dramático motivando a los niños y sobre todo fomentando su creatividad.

Por lo tanto, cabe mencionar al autor Montenegro (2018), sustenta que “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”.

### **5.2.5 Contrastación de hipótesis**

En relación a la contrastación de la hipótesis de investigación se trabajó con los resultados del pre test y post test y se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, por lo cual se trabajó con un nivel de significancia de 0.05 el cual es menor que 0,05 ( $p < 0,05$ ). Cuyos resultados que se obtuvieron se demuestra la veracidad de la hipótesis en la cual se afirmó que si existe una diferencia entre el pre test y post test, Por ello se afirma que es significativa en el logro de aprendizaje obtenido. La prueba determina que la aplicación de juegos dramáticos mejora los aprendizajes en el área de comunicación. Estos resultados obtenidos los corrobora Ludeña (2018) que en su tesis titulada “Juegos dramáticos como estrategia para la mejora de habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E.P. Shool kínder del centro poblado san Jacinto, distrito Nepeña”, el cual al realizar su contrastación halló que el nivel de significancia fue de 0,000; el cual es menor que 0,05 ( $p < 0,05$  es decir que existe la diferencia de manera significativa entre el logro del aprendizaje en el pre test como también en el post test pues se concluyó un

resultado favorable al aplicar la estrategias didáctica.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación podemos afirmar que el juego dramático si posee la capacidad de facilitar y permitir desarrollar una buena enseñanza y aprendizaje en los niños. Podemos decir que la comunicación se basa en poder socializar en distintas actividades como es hablar escuchar, es decir poder expresarse, es por ello el juego dramático en el aula permitirá a los niños mejorar sus pronunciaciones como también sus habilidades comunicativas y conocimientos de la realidad, por lo que demuestra que si se integra el papel dramático favorece en la enseñanza de sus habilidades.

En este sentido Ruiz (2018), manifiesta que la función principal de los juegos dramáticos es ayudar al desarrollo de la imaginación y creatividad del niño. Estos juegos ayudan al infante a expresar sus emociones y experiencias a través de gestos o expresiones orales, esto lo hace de manera libre y autónoma que le ayudan a formar su personalidad; también mediante estos juegos el niño aprende a socializar, trabaja de manera cooperativa y aprende a respetar las ideas o acuerdos de grupo.

## VI. Conclusiones

Al finalizar la investigación, se arriba a las siguientes conclusiones:

Al iniciar la investigación mediante la aplicación del pre test se determinó que los niños de la I.E. N° 073-mi segundo hogar en relación a sus aprendizajes en el área de comunicación el 58% se ubican en el nivel “B” es decir en proceso, lo que significa que necesitan apoyo para lograr competencias asociadas al área de comunicación.

La aplicación de sesiones de aprendizaje utilizando la estrategia del juego dramático mejora los aprendizajes en el área de comunicación de esta manera se halló en la primera sesión el 17% de niños está en nivel de logro y en la última sesión el 83% de niños alcanza el nivel de logro. De esta manera se evidencia la efectividad de los juegos dramáticos en la mejora de los aprendizajes del área de comunicación.

Al evaluar a los niños de la I.E. N° 073-mi segundo hogar con el post test se determina que el 83% de los niños se ubica en el nivel “A” es decir ha logrado los aprendizajes asociados al área de comunicación, esto demuestra que la estrategia del juego dramático mejora los aprendizajes en el área de comunicación.

Al comparar los resultados del pre test y post test se encuentra diferencias significativas, en el pre test el 17% están en nivel “A” (logro) y en el post test el 83% de los estudiantes se ubica en nivel “A” (logro), es decir los juegos dramáticos favorecen los aprendizajes en el área de comunicación.

Los juegos dramáticos utilizados como estrategia favorecen los aprendizajes en el área de comunicación, pues el valor de la Prueba de rango de Wilcoxon es de 0,00 es decir menor a  $p < 0,05$ .

## **Aspectos complementarios**

### **Recomendaciones**

#### **a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

Continuar las investigaciones aplicando las estrategias del juego dramático para la mejora de los aprendizajes en el área de comunicación a una muestra más grande, así mismo tener un grupo de control para poder hacer las comparaciones respectivas.

#### **b) Recomendaciones desde el punto de vista académico**

Difundir los resultados de la investigación, en diferentes instituciones educativas, ello como parar de la responsabilidad social universitaria, y de esa manera contribuir a la construcción del conocimiento científico.

#### **c) Recomendaciones desde el punto de vista práctico**

Se recomienda a la institución educativa utilizar técnicas de interpretación didácticas del juego dramático ya que es un medio facilitador además que tiene un impacto emocional ya que fomenta la creatividad de los estudiantes.

Promover que los docentes utilicen el juego dramático ayuda a generar un clima de confianza en los niños que hace posible el poder expresarse comunicarse y manifestarse ya que el arte dramático dentro de este proceso se convierte en un elemento clave para el logro de los objetivos que se desean alcanzar.

## Referencias bibliográficas

- Acaro, A. (2017). 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. Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1698>
- Bernard, R. (2008). Dramatización infantil, expresar a través del teatro. Madrid-España: Editorial Narcea.
- Bunge, M. (2014). La investigación científica. México, Siglo XXI.
- Carrascal, C., Payares, A., Payares, E., Salguero, L., y Villacob, K. (2015). Dimensión comunicativa en la educación inicial de la atención integral a la primera infancia de niños y niñas del nivel de transición del colegio la unión, barrio la victoria. Sincelejo, 2015. Sincelejo: Universidad de Sucre.
- Cepeda, S. (2019). La expresión artística a través del cuerpo. Disponible en: <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/195168/Mart%C3%ADn-Cepeda-TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cerda, R. (2016). Juego dramático en la inteligencia emocional de niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa Celestin Freinet, DMQ, período 2016. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11646/1/T-UCF-0010-1900.pdf>
- Chomsky, N. (1992). El lenguaje y el entendimiento. Barcelona: Planeta-De Agostini
- Cook, C. (1917). The Play Way. London: Heinemann. En: El teatro como estrategia

didáctica en la enseñanza ele: aspectos teóricos de Rocío P. Solís Universidad de las Palmas de Gran Canaria (España). Disponible en: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/revista\\_01\\_01\\_2018/revista\\_01\\_01\\_2018\\_23.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/revista_01_01_2018/revista_01_01_2018_23.pdf)

Díaz, V. y Calzadilla, A. (2016). Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de la Salud. *Revista Ciencias de la Salud*, vol. 14, no. 1, 2016, pp.115-121. Redalyc. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56243931011>

Dorantes, J., Hernández, J. y Tobón, S. (2016). Juicio de expertos para la validación de un instrumento de medición del síndrome de burnout en la docencia. *Ra Ximhai*, 12(6),327-346. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194023>

Eines, J. y Montavani, A. (1980). El juego dramático en la escuela. *Revista Cuadernos de Pedagogía de Barcelona* No 52. Disponible en: <https://www.cervantesvirtual.com>

Espinoza, E. (2017). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. *Conrado*, 15(69), 171-180. Epub 02 de septiembre de 2019. Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400171&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400171&lng=es&tlng=es).

Frías, D. (2021). Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida. Universidad de Valencia. España. Disponible en:

<https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>

Flores, D. (2020), La dramatización de títeres para mejorar la expresión oral en estudiantes de tres años de la I.E. N 101 Ayabaca-Piura 2019. Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21872>

García, R. (2019). Los juegos dramáticos y su relación con las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa “Antonio Raimondi”-Pacasmayo. Disponible en: [https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/1585948/1/trabajo Investigación Richar Garcia pdf.pdf](https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/1585948/1/trabajo%20Investigaci3n%20Richar%20Garcia%20pdf.pdf)

González, H. (2015). La dramatización en educación infantil. Universidad de Valladolid. España

Guerrero, S. y Borja, B. (2018). Los títeres como recurso pedagógico en la dramatización en los niños y niñas en la institución educativa N° 30029 - Miraflores - Sapallanga. Disponible en: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2336>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill.

Loayza, Q. y Burgos, C. (2019). Influencia del juego dramático en las habilidades sociales de estudiantes de cuatro años de la I.E. Jaime White, Puerto Maldonado 2018. Disponible en: <http://repositorio.unamad.edu.pe>

López, P. (2004). Población muestra y muestreo. Punto Cero, 09(08), 69-74. Disponible en:

[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es).

Ludeña, T. (2018). 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. Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2008>

Mendoza, D. y Moreta, N. (2017). El juego dramático y su incidencia en la iniciación a la lectura de los niños y niñas del centro de educación inicial “Saint Amand Montrond” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el período lectivo 2012 - 2013. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2134>

MINEDU. (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular de Educación Inicial. Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Montenegro, D. y Tello, G. (2017). Los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial- Chiclayo- 2017. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo

Moron, C. (2017). El Juego Dramático en Educación Infantil. Temas Para La Educación, 12, 7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>

Obando, R. (2018). El juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional. Computers and Industrial Engineering, 2(January), 6.

<http://ieeauthorcenter.ieee.org>

Osco, E. (2018). La importancia de la expresión dramática en el desarrollo de la creatividad. Udocz.com

Palomino, C. (2017). Efecto del juego dramático en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°377 Divino Niño Jesús, olivos 2016. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1060>

PISA (2016). Resultados PISA, evaluaciones internacionales. Disponible en: <http://umc.minedu.gob.pe/pisa/>

Prieto, S. (2018). Las danzas folklóricas como estrategia en el desarrollo de la expresión corporal en los niños de 4 años de la I.E 15261 Puerta Pulache- Las Lomas- Piura- Perú 2017. Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4425>

Romero, S. (2018). La expresión corporal en educación infantil. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34955/TFG-O-1484.pdf;jsessionid=3E0E02AC1C04ECA0E469FF6965451F78?sequence=1>

Rosas, J., y Rivera, G. (2017). El juego dramático y la socialización de los niños y niñas del Jardín Elvira García y García Chaupimarca-Pasco, 2017. Universidad César Vallejo. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/26821>

Rubio, C. (2019). El juego dramático y su relación con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.P. “Risas y trazos” del distrito de Magdalena del Mar, Lima- 2018. Disponible en:

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/unjfsc/3114/rubio%20floreano%20ursula.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Ruiz, C. (2018). Me divierto expresándome a través de los juegos dramáticos. Disponible en: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14062>

Saiz, M. (2018). Metodología para la evaluación de la Calidad de Servicios. Disponible en: [https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema\\_3\\_metodologia\\_para\\_la\\_evaluacion.pdf?sequence=7&isAllowed=y](https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema_3_metodologia_para_la_evaluacion.pdf?sequence=7&isAllowed=y)

Santana, S. (2017). La dramatización y su aporte en la expresión creativa en niños/as de 4 – 5 años de la escuela de educación básica “Ciudad de Vinces”, Cantón Vinces, Provincia de los Ríos. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents. Disponible en: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2951>

Soler, G., López, L., y Duarte, J. (2019). El juego dramático. una estrategia para mejorar la expresión oral. *Educación y Ciencia*, 21, 61–79. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2018.21.e9390>

Sumba, A. (2016). Dificultades en el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la escuela Alfonso María Borrero de la Parroquia Santa Ana del Cantón Cuenca. Disponible en: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12682/1/UPS-CT006507.pdf>

Tataje, O. (2018). Expresión corporal en los niños de 4 años de la institución educativa inicial No 525 Reyna del Carmen, Villa María del Triunfo, 2016. Disponible

en:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21615/Tataje\\_GOE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21615/Tataje_GOE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Tobón, S. (2013). Evaluación de las competencias en la educación básica. México: Santillana.

Torres, L. (2017). La dramatización como estrategia pedagógica basado en el enfoque colaborativo para mejorar la expresión oral en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 026 de Huallanca en el año 2016. Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3664>

Ulco, T. (2019). La expresión dramática en el desarrollo del lenguaje oral en las niñas y niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil “Ruminazaret”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia El Bomboli. Disponible en: <http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/568/collaguazo%20ulco%20tatiana%20belen.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Vásquez, L. (2020). El rincón de escenificación en el desarrollo de capacidades comunicativas en el nivel inicial. 1–39. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/7743/TE-21132.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vilcherrez, M. (2017). El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa No 1314 del centro poblado Carrasquillo- Buenos Aires- Morropón- Piura- 2017. I (120), 0–1. Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe>

Vygotsky, L. (1979). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. Vygotsky (Ed.), El desarrollo de los procesos psíquicos superiores (pp. 141-158). Barcelona: Editorial Crítica.

Zerda, M. (2017). Los juegos dramáticos permiten desarrollar mi creatividad y mi expresión. 4, 9–15. Disponible en: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/7743/TE-21132.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## Anexos

### Anexo 1: Carta de autorización para ejecución del proyecto

  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
"Año de la Universalización de la Salud"

Chimbote, 30 de setiembre 2020

**OFICIO N° 195-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA**

Sr(a).  
**Lic. Marcela Elizabeth Yacila Zapata**  
Directora de la I.E. N° 073 - "MI segundo Hogar"  
Calle santa clara #401  
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Herrada Márquez Cielo Tamar** con código de matrícula N° 0407181054, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quien ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **"EL JUEGO DRAMATICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LOS APRENDIZAJES DEL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°073 - "MI SEGUNDO HOGAR"** durante los meses de octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,  
  
  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
Pase. Dr. Segundo Arístides Díaz Flores  
Directora

Cc:  
Archivo

Urb. Buenos Aires As Zona Seminario Mz.  
F Lr 2a-2b - Nuevo Chimbote, Peru  
Cel. 951094239  
www.uladech.edu.pe



## Anexo 2: Instrumento de recolección de datos



### Lista de cotejo

Área: Comunicación

Competencias: se comunica oralmente en su lengua materna.

Crea proyectos desde su lenguaje artístico



Nro.	INDICADORES	Criterios	
		SI	NO
<b>Dimensión 1: Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>			
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático.		
2	Utiliza la comunicación gestual.		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes.		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.		
5	Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático.		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.		
10	Toma iniciativa para el juego dramático.		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.		
12	Participa del juego dramático mostrando interés.		
13	Asume diferentes roles durante el juego.		
<b>Dimensión 2: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b>			
14	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.		
15	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.		
16	Puede asociarse con el espacio.		
17	Utiliza recursos para representar personajes.		

18	Utiliza recursos para representar situaciones.		
19	Muestra creatividad.		
20	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar.		
21	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático.		

## Anexo 3: Formato de consentimiento informado



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

Título del estudio: EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 073-MI SEGUNDO HOGAR, SULLANA, AÑO 2020.

Investigador (a): Cielo Tamar Herrada Marquez

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 073-MI SEGUNDO HOGAR, SULLANA, AÑO 2020

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Dicha investigación se orienta en el juego dramático en el área de comunicación en las competencias se comunica oralmente y crea proyectos desde los lenguajes artísticos en niños, ya que el juego dramático es elemental para el desarrollo del aprendizaje del niño.

**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. Aplicación de Pre test (Lista de cotejo)
2. Participación en sesiones de Aprendizaje
3. Aplicación del post –test (Lista de Cotejo)
4. Evidencias(fotografías)

**Riesgos:** (Si aplica)

**Beneficios:**

Permite incentivar al niño y niña en el uso del juego dramático para así desarrollar las competencias del área de comunicación.

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

**Confidencialidad:**

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

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 960255956

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

Cynthia Ruiz Correa  
\_\_\_\_\_  
Nombres y Apellidos  
Participante 

21-10-2020  
\_\_\_\_\_  
Fecha y Hora 11:20 a.m.

Eido Tamar Herrada Marquez  
\_\_\_\_\_  
Nombres y Apellidos  
Investigador 

21-10-2020  
\_\_\_\_\_  
Fecha y Hora 11:00 a.m.



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

Titulo del estudio: EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 073-MI SEGUNDO HOGAR, SULLANA, AÑO 2020.

Investigador (a): Cielo Tamar Herrada Marquez

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 073-MI SEGUNDO HOGAR, SULLANA, AÑO 2020

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Dicha investigación se orienta en el juego dramático en el área de comunicación en las competencias se comunica oralmente y crea proyectos desde los lenguajes artísticos en niños, ya que el juego dramático es elemental para el desarrollo del aprendizaje del niño.

**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. Aplicación de Pre test (Lista de cotejo)
2. Participación en sesiones de Aprendizaje
3. Aplicación del post –test (Lista de Cotejo)
4. Evidencias(fotografías)

**Riesgos:** (Si aplica)

**Beneficios:**

Permite incentivar al niño y niña en el uso del juego dramático para así desarrollar las competencias del área de comunicación.

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

**Confidencialidad:**

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

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 960255956

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

Daniela Fabiola Chero More  
Nombres y Apellidos Participante 

21-10-2020

Fecha y Hora 11:40 am

Cito Tumar Herradu Marquez  
Nombres y Apellidos Investigador 

21-10-2020

Fecha y Hora 11:40 am



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

Titulo del estudio: EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 073-MI SEGUNDO HOGAR, SULLANA, AÑO 2020.

Investigador (a): Cielo Tamar Herrada Marquez

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 073-MI SEGUNDO HOGAR, SULLANA, AÑO 2020

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Dicha investigación se orienta en el juego dramático en el área de comunicación en las competencias se comunica oralmente y crea proyectos desde los lenguajes artísticos en niños, ya que el juego dramático es elemental para el desarrollo del aprendizaje del niño.

**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. Aplicación de Pre test (Lista de cotejo)
2. Participación en sesiones de Aprendizaje
3. Aplicación del post –test (Lista de Cotejo)
4. Evidencias(fotografías)

**Riesgos:** (Si aplica)

**Beneficios:**

Permite incentivar al niño y niña en el uso del juego dramático para así desarrollar las competencias del área de comunicación.

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

**Confidencialidad:**

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

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 960255956

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

Teresita Rojas Yankeque  
Nombres y Apellidos  
Participante 

21-10-2020  
Fecha y Hora 10:30 am.

CRelo Tumar Herrada Marquez  
Nombres y Apellidos  
Investigador 

21-10-2020  
Fecha y Hora 10:00 am.

#### Anexo 4: Evidencias de validación de instrumento

##### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nro.	DIMENSIÓN/ITEMS	Pertinencia I		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>								
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático.	X		X		X		
2	Utiliza la comunicación gestual.	X		X		X		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes.	X		X		X		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.	X		X		X		
5	. Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático	X		X		X		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego	X		X		X		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de ue o.	X		X		X		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.	X		X		X		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.	X		X		X		
10	Toma iniciativa para el juego dramático	X		X		X		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.	X		X		X		
12	Participa del juego dramático demostrando interés	X		X		X		
13	Asume diferentes roles durante el juego	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b>								
14	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.	X		X		X		
15	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.			X		X		
16	Puedo asociarse con el espacio	X		X		X		

17	Utiliza recursos para representar personajes.	X		X		X		
18	Utiliza recursos para representar situaciones	X		X		X		
19	Muestra creatividad	X		X		X		
20	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar.	X		X		X		
21	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático.	X		X		X		

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

Todo bien con la cantidad de ítems a evaluar

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable ( X )

Aplicable después de corregir ( )

No aplicable ( )

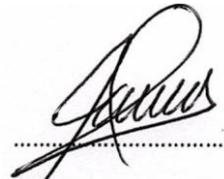
Janet Consuelo, Torres Salazar

DNI: 03631165

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: con\_jante@,hotmail.com

Fecha: 30/09/2020



.....  
Firma del experto

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

Nro.	DIMENSIÓN/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>								
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático.	X		X		X		
2	Utiliza la comunicación gestual.	X		X		X		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes.	X X						
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.	X		X		X		
5	Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático	X						
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego	X						
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.	X						
8	Desarrolla aspectos simbólicos.	X		X		X		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.	X		X				
10	Toma iniciativa para el juego dramático	X						
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.	X						
12	Participa del juego dramático demostrando interés	X		X		X		
13	Asume diferentes roles durante el juego	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b>								
14	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.							

15	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.	X		X				
16	Puedo asociarse con el espacio	X		X		X		
17	Utiliza recursos para representar personajes.	X		X		X		
18	Utiliza recursos para representar situaciones	X		X		X		
19	Muestra creatividad	X		X		X		
20	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar.	X		X		X		
21	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático.	X		X		X		

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

Todo bien con la cantidad de ítems a evaluar

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable ( X )  
 Aplicable después de corregir ( )  
 No aplicable ( )

Nombre y apellido del juez evaluador:

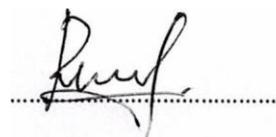
Rosita del Pilar, Mauricio Nieves

DNI 70053430

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: rosita\_manie@hotmail.com

Fecha: 30/09/2020



Firma del experto

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

Nro	DIMENSIÓN/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>								
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático.	X		X		X		
2	Utiliza la comunicación gestual.	X		X		X		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes.	X X						
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.	X		X		X		
5	Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático	X						
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego	X						
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.	X						
8	Desarrolla aspectos simbólicos.	X		X		X		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.	X		X				
10	Toma iniciativa para el juego dramático	X						
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.	X						
12	Participa del juego dramático demostrando interés	X		X		X		
13	Asume diferentes roles durante el juego	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b>								
14	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.							
15	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes	X		X				

	durante el juego dramático.							
16	Puedo asociarse con el espacio	X		X		X		
17	Utiliza recursos para representar personajes.	X		X		X		
18	Utiliza recursos para representar situaciones	X		X		X		
19	Muestra creatividad	X		X		X		
20	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar.	X		X		X		
21	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático.	X		X		X		

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

Todo bien con la cantidad de ítems a evaluar

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable ( X )

Aplicable después de corregir ( )

No aplicable ( )

Nombre y apellido del juez evaluador:

Luz Ancelma, Chiroque Herrera

DNI: 03656127

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: LUZANSELMA\_0303@hotmail.com

Fecha: 30/09/2020



Firma del experto

### Anexo 5: Base de datos

Pre test:

niños y niñas	Se comunica oralmente en su lengua materna.												Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.								Total		
	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático.	Utiliza la comunicación gestual.	Utiliza recursos verbales para representar personajes.	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.	Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático.	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.	Desarrolla aspectos simbólicos.	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.	Toma iniciativa para el juego dramático.	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.	Participa del juego dramático mostrando interés.	Asume diferentes roles durante el juego.	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.	Puedo asociarse con el espacio.	Utiliza recursos para representar personajes.	Utiliza recursos para representar situaciones.	Muestra creatividad.	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es el espacio que va a jugar.	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático	Número	Literal
	A	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	C
	B	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	13	B
	C	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	7	C
	D	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	5	C
	E	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	B
	F	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	5	C
	G	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	C
	H	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	8	B
	I	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4	C
	J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	A
	K	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	7	C
L	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	10	B	

LEYENDA		
LISTA DE COTEJO	1	SI
	0	NO

BAREMO	Codigo	Calificación	Puntuación
	Logrado	A	(15-21)
	Proceso	B	(14-8)
	Inicio	C	(7-0)

## Post test

niños y niñas	Se comunica oralmente en su lengua materna.												Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.								Total		
	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático.	Utiliza la comunicación gestual.	Utiliza recursos verbales para representar personajes.	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.	Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático.	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.	Desarrolla aspectos simbólicos.	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.	Toma iniciativa para el juego dramático.	Designa a los compañeros que papal tomar durante el juego.	Participa del juego dramático mostrando interés.	Asume diferentes roles durante el juego.	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.	Puedo asociarse con el espacio.	Utiliza recursos para representar personajes.	Utiliza recursos para representar situaciones.	Muestra creatividad.	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar.	Creo representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático	Número	Literal
A	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	13	B
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	A
C	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	12	B
D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	A
E	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	16	A
F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	18	A
G	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	A
H	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	A
I	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	A
J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	A
K	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	A
L	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	A

LEYENDA		
LISTA DE COTEJO	1	SI
	0	NO

BAREMO	Codigo	Calificación	Puntuación
	Logrado	A	(15-21)
	Proceso	B	(14-8)
Inicio	C	(7-0)	

## Anexo 6: Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

#### I DATOS GENERALES

- I.1. I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”  
**I.2. DISTRITO** : Sullana  
**I.3. PROVINCIA** : Sullana  
**I.4. PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova  
**I.5. PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamara  
**I.6. EDAD** : 4 años  
**I.7. DENOMINACIÓN** : “Jugando con nuestros amigos los trabajadores de la comunidad”  
**I.8. ÁREA** : Comunicación  
**I.9. FECHA** :  
**I.10. TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos

#### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Lista de cotejo

--	--	--	--	--

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Se inicia la sesión, presentando un sobre sorpresa conteniendo una escalera mágica de la canción los trabajadores de la comunidad. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sfHq3fVPaXs">https://www.youtube.com/watch?v=sfHq3fVPaXs</a></p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> La profesora pregunta a los niños: ¿Quiénes son? ¿Dónde los han visto? ¿serán importantes estos trabajadores? ¿Qué dice la canción?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué pasaría si no existiera los trabajadores de la comunidad?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b> El día de hoy vamos conocer y aprender los trabajadores de la comunidad.</p>	<p>Celular Música Sobre grande Escalera mágica</p>	10´
D E S	<p><b><u>ANTES DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>DETERMINACIÓN DE PROPÓSITOS</b> La docente les cuenta lo que ayer se sintió enferma le dolía mucho, pero mucho su barriga y tuvo que acudir al doctor para que la revise y le recete un jarabe o pastillas y así mejore.</p> <p><b>FORMULACIÓN DE INDICACIONES</b> ¿Cuándo nos enfermamos necesitamos del ir a visitar al</p>	<p>Jarabe Pastillas Imágenes en tarjeta Cinta</p>	30´

A  
R  
R  
O  
L  
L  
O

doctor?

¿Cuándo queremos arreglar nuestra casa a quien llamamos?

Prestamos mucha atención para conocer los trabajadores de nuestra comunidad.

### DURANTE EL DISCURSO

#### **EXPOSICIÓN DEL MATERIAL**

La docente explica a los niños y niñas a través de tarjetas en donde contiene los trabajadores de la comunidad más conocidos y que realizan cada uno de ellos y por qué es importante el trabajo que cada uno de ellos realizan para el bien de la comunidad



#### **EJECUCIÓN DE LA TAREA**

Invitamos a los niños y niñas a participar de una actividad en donde después de identificar los trabajadores de la comunidad, ahora debe expresar que herramientas utilizan cada uno de ellos tomando en cuenta la diferencias de cada uno de ellos por el trabajo que realizan, y si conocen alguno de ellos o han necesitado de su trabajo.

#### **CONTRASTACIÓN DE PRODUCTOS**

Les preguntamos a los niños y niñas si les gusto conocer los diversos trabajadores.

### DESPUÉS DEL DISCURSO

#### **REFLEXIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD**

Preguntamos:

¿Qué hemos realizado el día de hoy?

¿Les gusto conocer los trabajadores de la comunidad?

¿les gustaría representar alguno de ellos?

<b>C I E R R E</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se nos ha presentado alguna dificultad, como la enfrentamos?</p> <p>Retroalimentamos lo que aprendimos y agradecemos la participación de los niños.</p>		5´
--	---	--	----

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades: • Obtiene información del texto oral.

- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>			
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático		
2	Utiliza la comunicación gestual.		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.		
5	Interactúa verbalmente durante el transcurso del juego dramático.		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.		
10	Toma iniciativa para el juego dramático.		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.		
12	Participa del juego dramático mostrando interés.		
13	Asume diferentes roles durante el juego.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### I DATOS GENERALES

1. **I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”
2. **DISTRITO** : Sullana
3. **PROVINCIA** : Sullana
4. **PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova
5. **PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamara
6. **EDAD** : 4 años
7. **DENOMINACIÓN** : ¡yo quiero ser!
8. **ÁREA** : Comunicación
9. **FECHA** :
10. **TEMPORALIZACIÓN**: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS “</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos</li> </ul>	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN</u></b></p>	Música Celular Computadora	5´

<p><b>O</b></p>	<p>Todos me preguntan qué es lo que quiero ser          Cuando sea grande ya lo decidiré...          Mientras eso llega me quiero divertir          Soñando tantas cosas me sentiré feliz          Presta atención a lo que te digo          Porque no se responder...          Si tu quisieras cantar conmigo          ¡Me ayudarás a escoger!          Yo quiero ser astronauta          Y a las estrellas llegar, y a las estrellas llegar          Yo quiero ser almirante          Los siete mares surcar, los siete mares surcar          Yo quiero ser ingeniero          Y lindas casas hacer, y lindas casas hacer          Yo quiero ser jardinero          Y hacer la paz florecer, y hacer la paz florecer          ¡Yo quiero ser!          ¡Yo quiero ser!</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=rydr3cFyBRk">https://www.youtube.com/watch?v=rydr3cFyBRk</a></p> <p>¿Qué nos dice la canción?          ¿Conocen algunos estos trabajos de la comunidad?          ¿Qué les gustaría de grandes?          ¿Por qué?</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></b>          ¿Qué pasaría si no existiera los trabadores de la comunidad?</p>		
<p><b>D E S A R R O L L</b></p>	<p><b><u>ASAMBLEA</u></b>          Invitamos a los niños a colocarse en asamblea, y conversamos sobre el desarrollo de la actividad, recordando las normas de uso y el cuidado de los materiales.</p> <p><b><u>EXPLORACIÓN DE MATERIALES</u></b>          La docente les presenta siluetas de oficios y profesiones hechos</p>	<p>Siluetas          Material de reciclaje</p>	<p>25´</p>

L  
O

de material de reciclaje como:



**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Los niños y niñas representan lo que quieren ser cuando sean grandes utilizando material de reciclaje el que tiene en casa, la docente presento algunas ideas para que lo elabores recibirán las orientaciones correspondientes y con ayuda de un familiar lo realizaran.

**VERBALIZACIÓN**

Una vez que todos han terminado en compañía de un adulto grabaran un video donde dramatizaran un poco del oficio que han escogido y el que les gustaría ser cuando sean grandes.

<b>C I E R R R</b>	¿A quién hemos representado? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué debemos hacer?  Retroalimentamos lo que aprendimos y agradecemos la participación de los niños.		<b>15</b>
--	--	--	-----------

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: Crea proyectos desde su lenguaje artístico

Capacidades: • Explora y experimenta los lenguajes del arte.

- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Crea proyectos desde su lenguaje artístico</b>			
1	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.		
2	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.		
3	Puede asociarse con el espacio.		
4	Utiliza recursos para representar personajes.		
5	Utiliza recursos para representar situaciones.		
6	Muestra creatividad.		
7	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar		
8	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

#### I DATOS GENERALES

- I.11. I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”  
**I.12. DISTRITO** : Sullana  
**I.13. PROVINCIA** : Sullana  
**I.14. PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova  
**I.15. PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamara  
**I.16. EDAD** : 4 años  
**I.17. DENOMINACIÓN** : “Conocemos y entrevistamos ¡ Súper policía!”  
**I.18. ÁREA** : Comunicación  
**I.19. FECHA** :  
**I.20. TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos

#### II. II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p>	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p style="text-align: center;"><b>I N I C I O</b></p>	<p>Les damos la bienvenida Mencionamos las normas de convivencia que mantendremos en el transcurso de la mañana</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Jugamos al semáforo, recalcando los colores que se utiliza y la función de cada uno de ellos, para poder realizar esta actividad.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿A que jugamos? ¿El semáforo es importante? ¿Qué pasaría si no respetará los colores? ¿Habrá personas que nos ayudan a ver el orden de los autos de la gente?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué pasaría si no existieran los semáforos o los policías?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b> El día de hoy vamos a escribir una tarjeta de invitación a nuestros padres, a través de la estrategia la maestra escribe, los niños dictan.</p>	<p>Paletas de colores para el juego del semáforo. Timones de auto.</p>	<p>10´</p>
<p style="text-align: center;"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>ANTES DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>DETERMINACIÓN DE PROPÓSITOS</b> El día de ayer he salido a comprar al centro, estaba caminando con mi cartera en la mano, de pronto alguien vino me arranchó la cartera y salió corriendo, pero la intervino inmediatamente un policía y lo atrapó al darse cuenta que me había robado, el policía me devolvió mi cartera, pero el día de hoy le he invitado para que nosotros le entrevistemos.</p> <p><b>FORMULACIÓN DE INDICACIONES</b> ¿Qué necesitamos para entrevistar al policía? Después de ello realizaremos la entrega del material a usar, fotosheck, micrófono, chaleco de prensa, libreta de apuntes, etc.</p>	<p>Fotosheck Micrófono Chaleco de prensa Libreta de apuntes</p>	<p>30´</p>

	<p>Explicamos a los niños que pasos tendremos que realizar para llevar a cabo la entrevista.</p> <p><b>1ro preparar nuestra pregunta:</b> ¿Qué nos gustaría preguntar al policía?</p> <p><b>2do. Nos ponemos nuestros implementos para la entrevista.</b></p> <p><b>3do. Acordamos las normas que vamos a requerir, para la entrevista.</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>DURANTE EL DISCURSO</u></b></p> <p><b>EXPOSICIÓN DEL MATERIAL</b> Explicamos a los niños con imágenes reales, en que consiste entrevista, cuando se debe realizar y el por qué es importante y cuál es el rol del entrevistador y del entrevistado.</p> <p><b>EJECUCIÓN DE LA TAREA</b> Invitamos a pasar a nuestro entrevistado: “el policía”. (Se presentará), luego motivamos a los niños a realizarles preguntas de forma ordenada al Señor policía. Una vez acabada las preguntas o después de un determinado tiempo, agradecemos al policía por su amable visita y por ayudarnos.</p> <p><b>CONTRASTACIÓN DE PRODUCTOS</b> Le preguntamos a los niños si le gusto la entrevista que le hemos hecho al Señor policía. Recordamos que predicciones habían hecho antes de la entrevista eran las correctas las contrastamos con la nueva información.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>DESPUÉS DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD</b> Preguntamos: ¿Qué hemos realizado el día de hoy? ¿A quién hemos entrevistado? ¿Cuál fue el rol que cumplimos nosotros?</p>		
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Les gustó entrevistar el día de hoy? ¿Aprendieron que es una entrevista? ¿Podrás tú, entrevistar algún miembro de tu familia? ¿Cómo lo harías?</p> <p>Retroalimentamos lo que aprendimos y agradecemos la participación de los niños.</p>		<p style="text-align: center;">5´</p>

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades: • Obtiene información del texto oral.

- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>			
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático		
2	Utiliza la comunicación gestual.		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.		
5	Interactúa verbalmente durante el transcurso del juego dramático.		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.		
10	Toma iniciativa para el juego dramático.		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.		
12	Participa del juego dramático mostrando interés.		
13	Asume diferentes roles durante el juego.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

### I.DATOS GENERALES

11. I.E. : N° 073 “Mi Segundo Hogar”  
 12. DISTRITO : Sullana  
 13. PROVINCIA : Sullana  
 14. PROFESORA : Gladysther Maldonado Córdova  
 15. PRACTICANTE : Herrera Márquez Cielo Tamara  
 16. EDAD : 4 años  
 17. DENOMINACIÓN : Dramatizamos a un animal salvaje  
 18. ÁREA : Comunicación  
 19. FECHA :  
 20. TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>Aplica procesos creativos.</li> <li>Socializa sus procesos y proyectos</li> </ul>	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración. <b>MOTIVACIÓN</b> Mostraremos a los niños la simulación de una ventana rectangular, que tendrá unas cortinas a base de papel	Cortina de papel crepe Imágenes en A3	5´

<p><b>O</b></p>	<p>crepe, detrás comenzaran a salir animalos sal compas de la música.</p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b>          ¿De qué trata el cuento musical?          ¿ustedes les gusta los animales salvajes?          ¿tienen en casa algún animal salvaje de juguete?          ¿Qué animalito les gustaría ser?</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></b>          ¿Ustedes creen que los animales salvajes pueden vivir en casa con nosotros?</p> <p><b><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></b>          El día de hoy vamos a representar a través de un títere al animalito salvaje que más nos gusta, para lo cual lo utilizaremos materiales reciclados.</p>		
<p><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b><u>ASAMBLEA</u></b>          La docente les indica estar cómodos para empezar a realizar las actividades.</p> <p><b><u>EXPLORACIÓN DE MATERIALES</u></b>          La docente les presentará el material sin antes recordarles las normas para el uso y cuidado de estos, les mostrará: títeres de animales salvajes , y enseñara a realizar uno de ellos.</p> <div data-bbox="400 1413 675 1646" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="770 1406 1070 1711" data-label="Image"> </div> <p><b><u>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</u></b>          Los niños acuerdan su propuesta para plasmar la representación, escogiendo los títeres, a utilizar para su representación, improvisando así sus diálogos de acuerdo a lo que observaron en el cuento musical, cada niño escoge lo</p>	<p>Material de reciclaje          Cono de papel higiénico          Goma          Cinta          Silicona          Ojos movibles          Tempera de colores          Pinceles          Esponja          Hojas de colores          Tijera          Plumones</p>	<p><b>25´</b></p>

	<p>que el animal salvaje que más les gusta.</p> <p><b><u>EXPRESIVIDAD</u></b></p> <p>La docente invitará a los niños a presentar su propuesta de representación de títeres de manera que con ayuda de algún familiar en casa lo realizaran y se tomaran su foto respectiva como evidencia.</p>		
<p><b>C I E R R E</b></p>	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Qué dificultades tuvimos?</p> <p>¿Te gusto representar a tu animal salvaje favorito?</p>		<p><b>15</b></p>

### **LISTA DE COTEJO**

Área: Comunicación

Competencias: Crea proyectos desde su lenguaje artístico

Capacidades: • Explora y experimenta los lenguajes del arte.

- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Crea proyectos desde su lenguaje artístico</b>			
1	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.		
2	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.		
3	Puede asociarse con el espacio.		
4	Utiliza recursos para representar personajes.		
5	Utiliza recursos para representar situaciones.		
6	Muestra creatividad.		
7	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar		
8	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS GENERALES

1. **I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”
2. **DISTRITO** : Sullana
3. **PROVINCIA** : Sullana
4. **PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova
5. **PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamara
6. **EDAD** : 4 años
7. **DENOMINACIÓN** : ¡Valoramos el trabajo de mamá!
8. **ÁREA** : Comunicación
9. **FECHA** :
10. **TEMPORALIZACIÓN**: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</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, convencer o agradecer</li> </ul>	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Se inicia la sesión, la docente presenta el siguiente video. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mY1CSZVIHn4">https://www.youtube.com/watch?v=mY1CSZVIHn4</a></p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> La profesora pregunta a los niños: ¿De quién hablar la canción? ¿Cómo se llama tu mamá? ¿Qué lo que te gusta de tu mamá? ¿Te gustaría ser como ella? ¿En que trabaja tu mamá?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué pasaría si nuestra mamá no trabajaría?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b> El día de hoy vamos conocemos y valoramos el trabajo de mamá</p>	Celular Música	10´
D E S A R R O L L O	<p style="text-align: center;"><b><u>ANTES DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>DETERMINACIÓN DE PROPÓSITOS</b> La docente les presenta una caja mágica con la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;">Veo, veo ¿Qué ves? Una cosita ¿Y qué cosita es? Empieza con la "M" ¿Qué será, qué será, qué será?</p> <div style="text-align: center;">  <p><b>Caja Mágica</b></p> </div> <p><b>FORMULACIÓN DE INDICACIONES</b> ¿Qué habrá en la caja?</p>	Dialogo Caja mágica Imágenes Cinta de embalaje	30´

¿Qué opinan?  
¿Sera objetos, imágenes, títeres, etc.?  
Les gustaría conocer lo que hay dentro de la caja mágica  
Prestamos mucha atención para conocer las imágenes que hay dentro de la caja.

### **DURANTE EL DISCURSO**

#### **EXPOSICIÓN DEL MATERIAL**

La docente explica a los niños y niñas a través de las imágenes que poco a poco le presenta:



#### **EJECUCIÓN DE LA TAREA**

Invitamos a los niños y niñas a participar de una actividad en donde después de identificar los trabajos de mamá, ahora deben expresar que trabajo realiza cada una de su mamá y realizar las comparaciones los trabajadores de la comunidad, ahora debe expresar que de cada uno de ellos por el trabajo que realizan.

Cada niña o niño debe representar lo que más les gusta de los trabajos de sus mamás.

#### **CONTRASTACIÓN DE PRODUCTOS**

Les preguntamos a los niños y niñas si les gusto conocer las diversas actividades o trabajos que realizan cada una de su mamá y si les gusto representarla.

### **DESPUÉS DEL DISCURSO**

#### **REFLEXIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD**

Preguntamos:

¿Qué hemos realizado el día de hoy?

¿Les gusto conocer los trabajos de sus mamás?

¿Qué les gusto más?

Materiales que  
tengan en casa  
para representar a  
mamá

<b>C I E R R E</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Se nos ha presentado alguna dificultad, como la enfrentamos? Retroalimentamos lo que aprendimos y agradecemos la participación de los niños.		5'
--	--	--	----

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades: • Obtiene información del texto oral.

- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>			
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático		
2	Utiliza la comunicación gestual.		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.		
5	Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático.		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.		
10	Toma iniciativa para el juego dramático.		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.		
12	Participa del juego dramático mostrando interés.		
13	Asume diferentes roles durante el juego.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

### I DATOS GENERALES

21. **I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”
22. **DISTRITO** : Sullana
23. **PROVINCIA** : Sullana
24. **PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova
25. **PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamara
26. **EDAD** :4 años
27. **DENOMINACIÓN** : Somos vendedores
28. **ÁREA** : Comunicación
29. **FECHA** :
30. **TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS “</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>● Aplica procesos creativos.</li> <li>● Socializa sus procesos y proyectos</li> </ul>	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
	Les damos la bienvenida Mencionamos las normas de convivencia que mantendremos en el transcurso de la mañana		

<p style="text-align: center;"><b>I N I C I O</b></p>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> La docente les presenta la canción: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TPdiCJs0TtA">https://www.youtube.com/watch?v=TPdiCJs0TtA</a></p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué nos dice la canción? ¿Sobre qué nos habla? ¿Ustedes van a la tienda? ¿A qué van a la tienda? ¿Saben cuanto cuesta una galleta, tallarín, etc.?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué podemos hacer para conocer los precios y los productos que venden en una tienda?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b> El propósito de hoy es representar a los vendedores de una tienda.</p>	<p>Celular Laptop Música Video Dialogo</p>	<p>10´</p>
<p style="text-align: center;"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b>ASAMBLEA</b> La docente les indica estar cómodos para empezar a realizar las actividades.</p> <p><b>EXPLORACIÓN DE MATERIALE</b> La docente les presentará el material sin antes recordarles las normas para el uso y cuidado de estos, les mostrará productos que se pueden encontrar en una tienda como:</p>  <p>Arroz, tallarín, chicles, leche, chocolates, galletas, yogurt, sal, etc.</p> <p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> La docente pregunta: ¿Qué nombre le pondrá a su tienda? Cada niño con ayuda de un familiar construirá una tienda en donde ellos serán los vendedores y una familia será el comprador.</p>	<p>Productos Arroz Azúcar Yogurt Leche detergente. Etc cartón plumón hojas de colores colores mesa silla dinero de mentira mandil frutas y verduras</p>	<p>30´</p>

	 <p><b>EXPRESIVIDAD</b>  Los niños dialogan lo que más les gusta de la actividad realizada y que productos tendrán en su tienda que construirán en casa con ayuda de un familiar se tomarán la foto correspondiente.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?  ¿Se nos ha presentado alguna dificultad, como la enfrentamos?  Retroalimentamos lo que aprendimos y agradecemos la participación de los niños.</p>		5´

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: Crea proyectos desde su lenguaje artístico

Capacidades: • Explora y experimenta los lenguajes del arte.

- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Crea proyectos desde su lenguaje artístico</b>			
1	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.		
2	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.		
3	Puede asociarse con el espacio.		
4	Utiliza recursos para representar personajes.		
5	Utiliza recursos para representar situaciones.		
6	Muestra creatividad.		
7	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar		
8	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### I DATOS GENERALES

1. I.E. : N° 073 “Mi Segundo Hogar”
2. DISTRITO : Sullana
3. PROVINCIA : Sullana
4. PROFESORA : Gladysther Maldonado Córdova
  
5. PRACTICANTE : Herrera Márquez Cielo Tamara
6. EDAD : 4 años
7. DENOMINACIÓN : Dialogamos para conocer mejor acerca de nuestras rutinas familiares
8. ÁREA : Comunicación
9. FECHA :
10. TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	<b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>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, convencer o agradecer</p>	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p>	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra contara de manera muy creativa la historia de la familia Rodríguez, pero antes recordaran de las normas establecidas que se deben respetarse durante el juego simbólico</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>La historia empieza así cuenta la historia de una familia que Vivian muy felices papá Mario tenía su negocio propio y vendía juguetes en el lugar san José todos los días se iba trabajar y su esposa María trabajaba en la casa cocinaba muy ricas comidas y atendía a sus hijos André y Arantza que tenía también sus mascotas un gato que se llamaba Mimí y su perros Bethoben y layka ,los niños se iban a su jardín les gustaba estudiar mucho y eran niños muy obedientes cuidaban sus mascotas y eran niños muy ordenados y limpios y en su casa amaban mucho a Dios así todo los días días papá se iba trabajar y mamá cocinaba lavaba ropas y limpiaba su casa y los niños se iban a su jardín y las mascotas cuidaban su casa de los rateros, pero un día se enfermaron sus mascotas el perro y su gato estaban muy mal y lo llevaron al veterinario felizmente se curaron, la maestra contara esta historia con una voz potente y dramática y con sus ,materiales didácticos al finalizar se le invitará a los niños para sus opciones libre del tema tratado todos deberán participar del tema tratado.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> La profesora pregunta a los niños: ¿De quienes trato la historia?</p>	<p>Cuento Imágenes Laptop celular</p>	<p>10´</p>

	<p>¿Cuál era su rutina de los padres papa, mama hijos?          ¿Sus padres tienen su deber? ¿Cuáles son menciona? ¿Ustedes tiene sus deberes?          ¿Quiénes tiene mascotas en su casa?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b>          ¿Qué sucediera si no tendría familia?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b>          El día de hoy vamos conocer y aprender conocer mejor acerca de nuestras rutinas familiares</p>		
<p style="text-align: center;"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>ANTES DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>DETERMINACIÓN DE PROPÓSITOS</b>          Establecemos los acuerdos de convivencia para la participación durante la actividad, participar de manera ordenada, escuchar atentos al amigo, levantar la mano para pedir la palabra.</p> <p><b>FORMULACIÓN DE INDICACIONES</b>          ¿Te gustara representar la historia presentada?          ¿Qué personaje representarías? ¿Por qué?          ¿De qué manera lo harías?</p> <p style="text-align: center;"><b><u>DURANTE EL DISCURSO</u></b></p> <p><b>EXPOSICIÓN DEL MATERIAL</b>          La docente explica a los niños y niñas que imiten a los personajes de la historia de la familia Rodríguez, pero antes cada niña o niño deberá compartir con sus compañeros y profesora sobre sus rutinas de su familia que tienen en su casa familia todos deberán participar, además de mostrarle las imágenes del cuento para que tengan una guía de como representaría a los personajes con ayuda de algún familiar utilizando materiales que tengan en casa al alcance.</p> <p><b>EJECUCIÓN DE LA TAREA</b>          Invitamos a los niños y niñas a participar de una actividad Seguidamente los niños deberán dramatizar de la historia, ellos mismos deberán organizarse de los personajes de la historia, así mismo lo realizaron a través del juego simbólico utilizando los recursos o materiales que tengan en casa y dramatización en familia participan opinando entre ellos mismos y respetando sus opiniones lo desarrollaron sus juegos en armonía.</p> <p><b>CONTRASTACIÓN DE PRODUCTOS</b>          Les preguntamos a los niños y niñas si les gusto conocer, además de participar contando situaciones que ellos ven en sus hogares</p>	<p style="text-align: center;">Dialogo Objetos en casa</p>	<p style="text-align: center;">30´</p>

	<p>las actividades que sus padres lo realizaban, y su contexto que lo rodea, fue muy creativo y organizado su actividad de juego simbólico.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>DESPUÉS DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Preguntamos:</p> <p>¿Qué hemos realizado el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto la historia contada?</p> <p>¿Qué personaje te identificas más?</p> <p>¿Por qué escociste ese personaje?</p> <p>¿Te gustaría representar otro personaje más?</p>		
<p><b>C</b></p> <p><b>I</b></p> <p><b>E</b></p> <p><b>R</b></p> <p><b>R</b></p> <p><b>E</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se nos ha presentado alguna dificultad, como la enfrentamos?</p> <p>Retroalimentamos lo que aprendimos y agradecemos la participación de los niños.</p>		<p>5´</p>

## LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades: • Obtiene información del texto oral.

- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>			
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático		
2	Utiliza la comunicación gestual.		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.		
5	Interactúa verbalmente durante el transcurso del juego dramático.		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.		
10	Toma iniciativa para el juego dramático.		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.		
12	Participa del juego dramático mostrando interés.		
13	Asume diferentes roles durante el juego.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

### I DATOS GENERALES

1. **I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”
2. **DISTRITO** : Sullana
3. **PROVINCIA** : Sullana
4. **PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova
5. **PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamara
6. **EDAD** :4 años
7. **DENOMINACIÓN** : Hoy somos un chef preparando una receta nutritiva
8. **ÁREA** : Comunicación
9. **FECHA** :
10. **TEMPORALIZACIÓN**: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS “</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos</li> </ul>	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN</u></b>            Juagamos a descubrir lo que hay en la cesta nutritiva, la canción de las frutas y ellos van describiendo cada fruta, después de esta actividad dialogamos ¿Qué alimentos había en la cesta? ¿De qué color son? ¿Serán alientos nutritivos? ¿Por qué? ¿Para que servirán?</p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b>            ¿Han consumido estos alimentos antes? ¿Han preparado con mamá antes una receta con estos alimentos? ¿Cómo han consumido estos alimentos?</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></b>            Recordamos la importancia que tiene alimentarse nutritivamente para no enfermarse y sabemos que hay muchos niños que se están enfermando productos de no comer alimentos nutritivos ¿Qué receta nutritiva podemos preparar? ¿Qué actividad creen que vamos a realizar hoy?</p> <p><b><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></b>            Después de escuchar sus aportes damos a conocer el propósito de hoy es: Preparar una receta nutritiva convirtiéndonos como chef y alimentarnos nutritivamente.</p>	<p>Canción            Celular            Laptop            Música            Cesta            frutas</p>	5´
D E S A R R O L L O	<p><b><u>ASAMBLEA</u></b>            La docente les indica estar cómodos para empezar a realizar las actividades.</p> <p><b><u>EXPLORACIÓN DE MATERIALES</u></b>            Creamos un clima de expectativa, para que los niños y niñas puedan escuchar una pequeña lectura de la receta se le presenta un títere de un chef llamando “Lucas” quien ha triado en un sobre una información importante de una receta y los niños deben adivinar, la docente enseña las imágenes de la receta</p>	<p>Imágenes de frutas            Títere de chef            Fruta picada            Yogurt            Tazón            Cucharon            Plato            Cuchara            Mandil            Gorro de chef</p>	25´



**Ingredientes**



**Procedimiento**

1. Cortar la fruta.
2. Mézclalas en un tazón.
3. Agrégale una tacita de yogur.



La docente presenta diversas frutas cortadas, yogurt, plato, cuchara, tazón

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Todos los niños y niñas se ponen su mandil y su gorro de chef para poder realizar la preparación de una rica ensalada de fruta en donde cada niño debe preparar con las frutas que más les gusta y en casa con ayuda de algún familiar para la preparación.

**EXPRESIVIDAD**

Preguntamos a los niños y niñas que fruta es la que más les gusta, y que quisieran tener en su ensalada de frutas

C  
I  
E  
R  
R  
E

Dialogamos acerca de la actividad realizada, como se sintieron, que aciertos y dificultades tuvieron, y para qué nos sirve lo aprendido del día de hoy.

15

### **LISTA DE COTEJO**

Área: Comunicación

Competencias: Crea proyectos desde su lenguaje artístico

Capacidades: • Explora y experimenta los lenguajes del arte.

- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Crea proyectos desde su lenguaje artístico</b>			
1	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.		
2	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.		
3	Puede asociarse con el espacio.		
4	Utiliza recursos para representar personajes.		
5	Utiliza recursos para representar situaciones.		
6	Muestra creatividad.		
7	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar		
8	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### I DATOS GENERALES

1. **I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”
2. **DISTRITO** : Sullana
3. **PROVINCIA** : Sullana
4. **PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova
5. **PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamar
6. **EDAD** : 4 años
7. **DENOMINACIÓN** : Recordamos lo mucho que amamos a papá
8. **ÁREA** : Comunicación
9. **FECHA** :
10. **TEMPORALIZACIÓN**: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>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, convencer o agradecer</p>	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea, juntos empiezan a descubrir que habrá en un sobre mágico, el sobre contiene un cuento titulado: “mi papá no apesta”, luego se realizan las siguientes interrogantes: ¿De qué trataba el cuento? ¿Cómo se llamaba la niña? ¿Qué paso con ella? ¿Cómo se sentía? ¿Qué hizo la maestra? ¿Qué paso cuando los niños llegaron a casa de Ana?</p> <p>¿Ustedes aman mucho a su papá? ¿Cómo se lo demuestran?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>La profesora pregunta a los niños: ¿Recuerdan que se hizo cuando fue el día de la madre? ¿Creen que existirá el Día del Padre? ¿les gustaría celebrar este día? ¿Como? ¿Por qué?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p> <p>Niños y niñas les cuento que tengo un regalo, y tiene una tarjeta que dice que es para el mejor papa del mundo ¿Qué creen que habrá adentro? ¿Esta pesado o liviano?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>La docente les comunica que hoy: Recordamos lo mucho que amamos a papá.</p>	<p>Celular Laptop Cuento Imágenes Cinta Tarjeta</p>	10´
D E S A R R O L L O	<p style="text-align: center;"><b><u>ANTES DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>DETERMINACIÓN DE PROPÓSITOS</b></p> <p>Establecemos los acuerdos de convivencia para la participación durante la actividad, participar de manera ordenada, escuchar atentos al amigo, levantar la mano para pedir la palabra.</p> <p><b>FORMULACIÓN DE INDICACIONES</b></p> <p>En asamblea los niños dictan las posibles alternativas que pueden haber, los niños y niñas en orden van</p>	<p>Dialogo Polos Camisa Gorro Pantalón</p>	30´

	<p>descubriendo los objetos que hay: un polo, un pantalón, un gorro, etc.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>DURANTE EL DISCURSO</u></b></p> <p><b>EXPOSICIÓN DEL MATERIAL</b> Los niños y niñas van mencionando de quien son las prendas, para que sirven, donde se ponen, que color son, y comentamos si ellos están contentos.</p> <p>La docente realiza preguntas como ¿Qué podemos hacer con estas prendas? ¿Les gustaría vestirse como su papá y hacer lo que él hace en su trabajo en casa?</p> <p style="text-align: center;"><b><u>DESPUÉS DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD</b> Con ayuda de un familiar jugamos a ser como papá y nos grabamos un video. Dialogan sobre lo realizado si les gusto la actividad, como se sintieron, si todos participaron, que aprendieron, para que les servirá lo desarrollado el día de hoy</p>	Short	
<p style="text-align: center;"><b>C I E R R E</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se nos ha presentado alguna dificultad, como la enfrentamos?</p> <p>Retroalimentamos lo que aprendimos y agradecemos la participación de los niños.</p>		5´

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades: • Obtiene información del texto oral.

- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>			
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático		
2	Utiliza la comunicación gestual.		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.		
5	Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático.		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.		
10	Toma iniciativa para el juego dramático.		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.		
12	Participa del juego dramático mostrando interés.		
13	Asume diferentes roles durante el juego.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

### I DATOS GENERALES

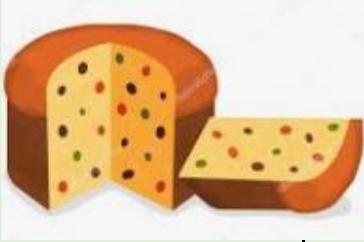
31. I.E. : N° 073 “Mi Segundo Hogar”  
32. DISTRITO : Sullana  
33. PROVINCIA : Sullana  
34. PROFESORA : Gladysther Maldonado Córdova  
35. PRACTICANTE : Herrera Marquez Cielo Tamar  
36. EDAD : 4 años  
37. DENOMINACIÓN : ¿Así me siento hoy?  
38. ÁREA : Comunicación  
39. FECHA :  
40. TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<ul style="list-style-type: none"><li>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li><li>Aplica procesos creativos.</li><li>Socializa sus procesos y proyectos</li></ul>	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b><u>MOTIVACIÓN</u></b></p> <p>La docente le muestra a los niños y niñas un corazón en donde también ellos con ayuda de mamá tiene en casa, explicándoles que el juego consiste en que esta actividad: los niños deben tener diversas emociones tristeza, alegría, miedo, rabia, dolor</p> <p>Después del saludo se pide que cada niño tome el corazón que muestra cómo se siente en ese momento. Que todos piensen por un momento por qué creen que se sienten así.</p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b></p> <p>¿Cómo te sentiste con la actividad?</p> <p>¿Qué emoción has expresando dentro de tu corazón?</p> <p>¿Por qué se sintieron así?</p> <p>¿siempre tienen esas emociones?</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></b></p> <p>¿Ustedes creen que podemos representar como nos sentimos?</p> <p><b><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>El día de hoy vamos a expresar y representar como nos sentimos con una situación o un hecho que nos haiga pasado.</p>	<p>Corazones hechos de cartulina roja, dibujando rostros con diferentes expresiones y pegados a un palito de helado.</p>	5'
D E S A R R O	<p><b><u>ASAMBLEA</u></b></p> <p>La docente les indica estar cómodos para empezar a realizar las actividades.</p> <p><b><u>EXPLORACIÓN DE MATERIALES</u></b></p> <p>La docente les presentará su corazón y explicará el motivo por el cual se siente de esa manera y comenta</p>	<p>Material de reciclaje Cono de papel higiénico Goma Cinta Silicona Ojos movibles Tempera de</p>	25'

<p>L L O</p>	<p>los motivos de su niño a través de una representación.</p>  <p><b><u>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</u></b></p> <p>Los niños y niñas es la primera en elegir un corazón y explica los motivos de su estado de ánimo, a través de una representación por una situación que le ha pasado en donde se coloca un gorro de navidad muestra un panteón y un regalo.</p>   <p>Estimulando a los niños para que continúen la actividad</p> <p><b><u>EXPRESIVIDAD</u></b></p> <p>La docente invitará a los niños y niñas luego les pide que elijan sus corazones, que los muestren, y si lo desean pueden comentar cómo se sienten ahora y si ha habido algún cambio en su estado de ánimo. Si lo desean pueden compartirlo con sus compañeros y la docente. Además de realizar su representación enviándola por un video demostrando su creatividad.</p>	<p>colores Pinceles Esponja Hojas de colores Tijera Plumones</p>	
<p>C I E R R E</p>	<p>Cuando hemos, terminado la actividad, preguntando sobre la actividad: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué no les gustó?</p>		<p>15</p>

### **LISTA DE COTEJO**

Área: Comunicación

Competencias: Crea proyectos desde su lenguaje artístico

Capacidades: • Explora y experimenta los lenguajes del arte.

- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Crea proyectos desde su lenguaje artístico</b>			
1	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.		
2	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.		
3	Puede asociarse con el espacio.		
4	Utiliza recursos para representar personajes.		
5	Utiliza recursos para representar situaciones.		
6	Muestra creatividad.		
7	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar		
8	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I DATOS GENERALES

1. **I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”
2. **DISTRITO** : Sullana
3. **PROVINCIA** : Sullana
4. **PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova
5. **PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamar
6. **EDAD** : 4 años
7. **DENOMINACIÓN** : Ayudo en casa
8. **ÁREA** : Comunicación
9. **FECHA** :
10. **TEMPORALIZACIÓN**: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Se inicia la sesión, la docente les presenta la siguiente canción: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WnnvZfS0xoI">https://www.youtube.com/watch?v=WnnvZfS0xoI</a></p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> La profesora pregunta a los niños: ¿De qué nos habla la canción? ¿Qué labores se pueden realizar en casa? ¿será importante ayudar en casa? ¿En qué ayudas en tu casa?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué pasaría si no se realizara ninguna actividad en casa para mantenerla limpia?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b> El día de hoy como ayudo en casa</p>	<p>Celular Música</p>	<p>10´</p>
D E S A R R O L L O	<p style="text-align: center;"><b><u>ANTES DEL DISCURSO</u></b></p> <p><b>DETERMINACIÓN DE PROPÓSITOS</b> Establecemos los acuerdos de convivencia para la participación durante la actividad, participar de manera ordenada, escuchar atentos al amigo, levantar la mano para pedir la palabra.</p> <p><b>FORMULACIÓN DE INDICACIONES</b> ¿Si queremos tener nuestra casa limpia que debemos hacer? ¿Qué labores se realizan en casa para mantenerla limpia? ¿Porque ayudan a su mamá en las tareas del hogar? ¿Todos los miembros de la familia lo realizan? Prestamos mucha atención para conocer las diversas actividades que se realizan en casa y como ayuda cada miembro de la familia.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>DURANTE EL DISCURSO</u></b></p> <p><b>EXPOSICIÓN DEL MATERIAL</b></p>	<p>Canción Casa de cartón pequeña Imágenes Cinta</p>	<p>30´</p>

La docente explica a los niños y niñas mostrándoles una casa

**Yo tengo una casita que es así y así  
Que por la chimenea sale el humo así y así  
Que cuando quiero entrar, yo golpeo así y así  
Me limpio los zapatos así y así y así**



Luego les muestra imágenes de actividades que se realizan en casa:



**EJECUCIÓN DE LA TAREA**

Invitamos a los niños y niñas a participar de una actividad en donde después cada niño debe utilizar un material que tenga en casa y representar como ayuda en casa o lo que les gustaría realizar.

**CONTRASTACIÓN DE PRODUCTOS**

Les preguntamos a los niños y niñas si les gustaría dibujar las actividades realizadas lo que les ha gustado y con ayuda de un familiar

DESPUÉS DEL DISCURSO

**REFLEXIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD**

Se les explicara que no solo mamá tiene que hacer las labores del hogar los demás miembros también pueden colaborar.

Preguntamos:

¿Qué hemos realizado el día de hoy?

<p><b>C</b> <b>I</b></p>	<p>¿Qué es lo más importante para ti de la actividad? ¿Cómo lo aprendimos?</p>		<p>5'</p>
------------------------------	--	--	-----------

<b>E R R E</b>	¿Qué más te hubiera gustado aprender? ¿Para qué te sirve lo que aprendiste?		
----------------------------	--	--	--

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades: • Obtiene información del texto oral.

- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>			
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático		
2	Utiliza la comunicación gestual.		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.		
5	Interactúa verbalmente durante el trascurso del juego dramático.		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.		
10	Toma iniciativa para el juego dramático.		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.		
12	Participa del juego dramático mostrando interés.		
13	Asume diferentes roles durante el juego.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

### I DATOS GENERALES

1. **I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”
2. **DISTRITO** : Sullana
3. **PROVINCIA** : Sullana
4. **PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova
5. **PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamara
6. **EDAD** : 4 años
7. **DENOMINACIÓN** : Creamos un personaje
8. **ÁREA** : Comunicación
9. **FECHA** :
10. **TEMPORALIZACIÓN**: 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<b>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos</li> </ul>	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N	Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.	Dialogo Video	5´

<p>I C I O</p>	<p><b><u>MOTIVACIÓN</u></b>          Mostraremos a los niños y niñas el siguiente video:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RAaJZCfoqWA">https://www.youtube.com/watch?v=RAaJZCfoqWA</a></p> <p><b><u>SABERES PREVIOS</u></b>          ¿De qué trato el video?          ¿Qué súper héroes tenemos y cuidan en nuestra comunidad?          ¿Cuál es su misión ahora?          ¿Qué misión tiene ahora estos héroes?</p> <p><b><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></b>          ¿Ustedes creen que tiene poderes?</p> <p><b><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></b>          El día de hoy es aprender a crear un personaje que tenga súper poderes.</p>	<p>Laptop Celular</p>	
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p><b><u>ASAMBLEA</u></b>          La docente les indica estar cómodos para empezar a realizar las actividades.</p> <p><b><u>EXPLORACIÓN DE MATERIALES</u></b>          La docente les presenta algunos materiales por los cuales puede crear un personaje como: cartón, cinta, goma, hojas de colores, plumón, silicona, conos de papel higiénico, etc.</p> 	<p>Plumón Silicona conos de papel higiénico bolsa plumón goma colores cartón hoja de colores</p>	<p>25´</p>

	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p><b><u>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</u></b>          Los niños y niñas proponen que personaje desean ser y con qué material puede utilizar y con ayuda de un familiar deben realizar.</p> <p><b><u>EXPRESIVIDAD</u></b>          La docente invitará a los niños a presentar su propuesta de representación de la creación de su personaje.</p>		
<b>C I E R R E</b>	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?          ¿Cómo lo aprendimos?          ¿Qué dificultades tuvimos?          ¿Te gusto representar a tu animal salvaje favorito?</p>		<b>15</b>

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: Crea proyectos desde su lenguaje artístico

Capacidades: • Explora y experimenta los lenguajes del arte.

- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Crea proyectos desde su lenguaje artístico</b>			
1	Explora el espacio para jugar con sus compañeros.		
2	Utiliza el cuerpo, gestos, movimientos y actitudes durante el juego dramático.		
3	Puede asociarse con el espacio.		
4	Utiliza recursos para representar personajes.		
5	Utiliza recursos para representar situaciones.		
6	Muestra creatividad.		
7	Utiliza herramientas necesarias para realizar el juego dramático, como es en el espacio que va a jugar		
8	Crea representaciones gráficas para expresar lo que realizo durante el juego dramático		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### I. DATOS GENERALES

- I.1. I.E.** : N° 073 “Mi Segundo Hogar”  
**I.2. DISTRITO** : Sullana  
**I.3. PROVINCIA** : Sullana  
**I.4. PROFESORA** : Gladysther Maldonado Córdova  
  
**I.5. PRACTICANTE** : Herrera Márquez Cielo Tamara  
**I.6. EDAD** : 4 años  
**I.7. DENOMINACIÓN** : Juguemos al noticiero  
**I.8. ÁREA** : Comunicación  
**I.9. FECHA** :  
**I.10. TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos

### II SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	<b>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> <p>Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, o vencer o agradecer</p>	Lista de cotejo

### III DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p style="text-align: center;"><b>I N I C I O</b></p>	<p>Iniciamos dando la bienvenida en la asamblea, con el cartel de asistencia, las normas de convivencia e iniciando la oración.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Se inicia la sesión, presentando una caja sorpresa donde dentro habrá piezas que al unirlos se forman objetos tecnológicos como:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> La profesora pregunta a los niños: ¿Qué son? ¿Los conocen? ¿Los han visto alguna vez? ¿Cómo los podemos utilizar? ¿Serán importantes? ¿Tienen alguno en casa?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué pasaría si no existiera estos medios tecnológicos?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b> El día de hoy vamos a conocer y aprender a hacer un noticiero.</p>	<p>Rompecabezas Diálogo Cinta Caja mágica Imágenes</p>	<p style="text-align: center;">10´</p>
<p style="text-align: center;"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p style="text-align: center;"><u><b>ANTES DEL DISCURSO</b></u></p> <p><b>DETERMINACIÓN DE PROPÓSITOS</b> Establecemos los acuerdos de convivencia para la participación durante la actividad, participar de manera ordenada, escuchar atentos al amigo, levantar la mano para pedir la palabra.</p> <p><b>FORMULACIÓN DE INDICACIONES</b> ¿Cuál de ellos tienes en tu casa? ¿Para qué sirven? ¿Saben ustedes qué quiere decir comunicarse?</p> <p style="text-align: center;"><u><b>DURANTE EL DISCURSO</b></u></p> <p><b>EXPOSICIÓN DEL MATERIAL</b> Dialogamos: “Hace muchos años cuando ustedes todavía no habían nacido, no existía la televisión, la radio, el teléfono, ni la</p>		<p style="text-align: center;">30´</p>

	<p>computadora.</p> <p>-¡Las personas no podían comunicarse con facilidad!</p> <p>-La profesora no podía comunicar a los papitos si un niño estaba enfermo en el salón, porque no existía el celular.</p> <p>-A las casas no llegaba la señal de la televisión, ni de la radio.</p> <p>-Para poderse comunicar una noticia importante las personas tenían que caminar mucho de una casa a otra.</p> <p>- Ahora, ya podemos comunicarnos más rápido, porque el hombre ha inventado estos objetos (TV, Radio, Celular;)</p> <p>- Señalando cada objeto tecnológico, hablamos brevemente de su utilidad.</p> <p>- Por ejemplo, si un niño se pone mal en la clase, la profesora saca su celular, llama a la mamá y le comunica que su hijito (a) está mal.</p> <p>Si quiero saber lo que pasa en el mundo se enciende el TV., La radio o el internet e inmediatamente se sabe las noticias que están pasando.</p> <p>Preguntamos nuevamente ¿Qué quiere decir comunicarse?</p> <p>Es cuando una persona habla y otra persona escucha.</p> <p><b>EJECUCIÓN DE LA TAREA</b></p> <p>La docente les pide a los niños que con ayuda de un familiar puedan realizar un noticiero que elaboren un micrófono de material de reciclaje</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Para que haya una buena comunicación lo más importante es saber escuchar.</p> <p><b>CONTRASTACIÓN DE PRODUCTOS</b></p> <p>Los niños y niñas deben grabar su noticiero con ayuda de un familiar, expresando alguna noticia que sea interesante para él o ella.</p> <p style="text-align: center;"><u>DESPUÉS DEL DISCURSO</u></p> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Preguntamos:</p> <p>¿Qué hemos realizado el día de hoy?</p>	<p>Imágenes</p> <p>Dialogo</p> <p>Cuento</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Diamantina</p> <p>Silicona</p> <p>Hojas de color</p> <p>Hojas bond</p> <p>Goma</p> <p>Tecno por</p> <p>Vaso descartable</p> <p>Plumones</p> <p>Cinta</p> <p>Microporoso</p>	
<p style="text-align: center;"><b>C I E</b></p>	<p>¿Qué es lo más importante para ti de la actividad?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Qué más te hubiera gustado aprender?</p>		<p style="text-align: center;">5´</p>

<b>R R E</b>	¿Para qué te sirve lo que aprendiste?		
----------------------	---------------------------------------	--	--

### LISTA DE COTEJO

Área: Comunicación

Competencias: se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades: • Obtiene información del texto oral.

- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Nro.	INDICADORES	Usa	
		SI	NO
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b>			
1	Se expresa oralmente sus gustos y preferencias en el juego dramático		
2	Utiliza la comunicación gestual.		
3	Utiliza recursos verbales para representar personajes		
4	Se organiza en grupo para realizar el juego dramático.		
5	Interactúa verbalmente durante el transcurso del juego dramático.		
6	Muestra un desarrollo afectivo y social con sus compañeros de juego.		
7	Asume roles y los comparte con sus compañeros de juego.		
8	Desarrolla aspectos simbólicos.		
9	Resuelve conflictos mediante la comunicación en el juego dramático.		
10	Toma iniciativa para el juego dramático.		
11	Designa a los compañeros que papel tomar durante el juego.		
12	Participa del juego dramático mostrando interés.		
13	Asume diferentes roles durante el juego.		

# INFORME FINAL

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

7%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

7%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo