

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR LA  
SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.  
ININPE JV, BARRIO BELÉN, SORITOR, 2022**

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

**AUTORA**

**NEYRA HERRERA, JESUS ANGELITA  
ORCID: 0000-0002-6279-6353**

**ASESORA**

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

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2022**

## **2. Equipo de Trabajo**

### **AUTORA**

Neyra Herrera, Jesús Angelita

ORCID: 0000-0002-6279-6353

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

### **ASESORA**

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

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

---

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

**PRESIDENTE**

---

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

**MIEMBRO**

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

**MIEMBRO**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

**ASESORA**

#### **4. Dedicatoria y agradecimiento**

##### **Dedicatoria**

A Dios, por ser el camino, la verdad y la vida.

A mi amada familia, por compartirme su amor, alegría y esperanza.

##### **Agradecimiento**

A todo el personal docente de nuestra alma mater Uladech y en especial a la Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete, por su admirable capacidad didáctica y gran conocimiento en metodología de la investigación, cuya contribución ha permitido la culminación de la presente investigación.

## **5. Resumen y abstract**

### **Resumen**

El presente estudio se planteó ante la constatación de que los niños de 5 años requerían desarrollar su nivel de socialización. El objetivo fue determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022. La metodología consistió en una investigación cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño preexperimental, del tipo pretest y posttest de un solo grupo, con una muestra de 15 niños, aplicándose la técnica de la observación directa y como instrumento la lista de cotejo, el cual fue validado mediante juicio de expertos y con una alta confiabilidad mediante Kuder-Richardson (0.91), considerando los principios éticos de: protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia y no maleficencia, justicia e integridad científica. El resultado principal evidenció que después de aplicar el juego dramático se obtuvo una mejora de la socialización manifestada en un 86.67% de nivel logrado. Se concluyó que la aplicación del juego dramático en sus variantes de pantomima, cuento popular y dramatización de títeres fueron del agrado y participación activa de los niños de 5 años, favoreciendo su socialización. La prueba de hipótesis de Wilcoxon ( $p=0.00<0.05$ ), demostró que los niños mejoraron significativamente las capacidades sociales de integración, adaptación, aceptación y comunicación.

Palabras clave: adaptación, comunicación, integración, socialización.

## **Abstract**

The present study was proposed in response to the finding that 5-year-old children needed to develop their level of socialization. The objective was to determine how dramatic play improves socialization in 5-year-old children from the I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022. The methodology consisted of a quantitative research, at an explanatory level, with a pre-experimental design, of the pre-test and post-test type, with a single group, with a sample of 15 children, applying the technique of direct observation and as an instrument the checklist, which was validated by expert judgment and with high reliability by Kuder-Richardson, considering the ethical principles of: protection of the person, free participation and right to be informed, beneficence and non-maleficence, justice and scientific integrity. The main result showed that after applying the dramatic game, an improvement in socialization was obtained, manifested in 86.67% of the level achieved. It was concluded that the application of the dramatic game in its variants of pantomime, popular story and puppet dramatization were to the liking and active participation of 5-year-old children, favoring their socialization. Wilcoxon's hypothesis test ( $p=0.00<0.05$ ), showed that children significantly improved social integration, adaptation, acceptance and communication skills.

**Keywords:** adaptation, communication, integration, socialization.

## 6. Contenido

1. Título de la investigación.....	i
2. Equipo de Trabajo .....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento .....	iv
5. Resumen y abstract.....	v
6. Contenido.....	vii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros .....	ix
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura .....	6
III. Hipótesis.....	26
3.1 Hipótesis General.....	26
3.2 Hipótesis específicas .....	26
IV. Metodología.....	28
4.1 Diseño de la investigación .....	28
4.1.1 Tipo de Estudio .....	28
4.1.2 Nivel de Investigación .....	28
4.1.3 Diseño de Investigación .....	28
4.2 Población y muestra .....	29
4.2.1 Población .....	29
4.2.2 Criterios de Inclusión y Exclusión .....	30
4.2.3 Muestra .....	30
4.2.4 Técnica de Muestreo .....	31
4.3 Definición y Operacionalización de Variables e Indicadores .....	32
4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	34
4.4.1 Técnicas de Recolección de Datos .....	34
4.4.2 Instrumento de Recolección de Datos .....	34
4.4.2.1 Validez del Instrumento.....	35
4.4.2.2 Confiabilidad del Instrumento. ....	35
4.5 Plan de Análisis.....	36
4.5.1 Procedimiento.....	37

4.6 Matriz de Consistencia.....	39
4.7 Principios Éticos .....	41
V. Resultados.....	42
5.1 Resultados.....	42
5.2 Análisis descriptivo.....	42
VI. Conclusiones.....	69
Aspectos Complementarios.....	72
Referencias bibliográficas .....	73
Anexos.....	79
Anexo 1 Instrumento de Recolección de Datos .....	80
Anexo 2 Evidencias de Validación de Instrumento .....	82
Anexo 3. Evidencias de trámite de recolección de datos .....	85
Anexo 4 Formatos de Consentimiento Informado.....	86
Anexo 5 Pantallazos de la tabulación de datos.....	89
Anexo 6: Sesiones de Aprendizaje .....	93



## 7. Índice de figuras, tablas y cuadros

### Figuras

Figura 1. Gráfico de barras de la Socialización antes y después del juego dramático .....	42
Figura 2. Gráfico de barras sobre la integración social – Pretest y Postest.....	45
Figura 3. Gráfico de barras sobre la adaptación social – Pretest y Postest .....	47
Figura 4. Gráfico de barras sobre la aceptación social – Pretest y Postest.....	48
Figura 5. Gráfico de barras sobre la comunicación social – Pretest y Postest.....	49
Figura 6. Gráfico de barras sobre la socialización – Pretest y Postest.....	50

### Tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo .....	30
Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo .....	31
Tabla 3. Socialización antes y después del juego dramático Pretest - Postest.....	43
Tabla 4. Nivel de la integración social en niños de 5 años – Pretest y Postest.....	45
Tabla 5. Nivel de la adaptación social en niños de 5 años – Pretest y Postest.....	47
Tabla 6. Nivel de la aceptación social en niños de 5 años – Pretest y Postest.....	48
Tabla 7. Nivel de la comunicación social en niños de 5 años – Pretest y Postest.....	49
Tabla 8. Nivel de socialización en niños de 5 años – Pretest y Postest .....	50
Tabla 9. Prueba de normalidad de los datos de la socialización de los niños de 5 años .....	51
Tabla 10. Prueba de hipótesis: mejora del juego dramático en la socialización .....	52
Tabla 11. Prueba de hipótesis: mejora del juego dramático en la integración social .....	53
Tabla 12. Prueba de hipótesis: mejora del juego dramático en la adaptación social .....	55
Tabla 13. Prueba de hipótesis: mejora del juego dramático en la aceptación social .....	56
Tabla 14. Prueba de hipótesis: mejora del juego dramático en la comunicación social .....	57

### Cuadros

Cuadro 1. Inteligencias múltiples y aprendizajes mediante el juego dramático.....	13
Cuadro 2. Matriz de operacionalización de variables.....	32
Cuadro 3. Resultados de la prueba Kuder Richard.....	35
Cuadro 4. Matriz de consistencia .....	39

## **I. Introducción**

La presente tesis lleva por título “El juego dramático para mejorar la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022”.

En México, durante los dos últimos años, los niños fueron confinados a estar en sus hogares y socializar de forma virtual, lo que provocó estados de ansiedad, incertidumbre y actitudes agresivas (Ruiz, 2021). En Chile, se observaron efectos negativos en el desarrollo emocional y el nivel de socialización debido al impacto acumulado de las inmovilizaciones sociales obligatorias (Oyarzún, 2021). En Perú, la pandemia del Covid-19 obligó a hacer de internet una de las pocas formas de hacer actividades lúdicas, socializar y efectuar actividades de aprendizaje. En este contexto el uso de internet pasó de 41.1% en 2019 a 69.8% en el 2020, mientras que 59% de los niños de 6 a 11 años utilizó el internet mediante celular en 2020 (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2021).

A nivel local, Las Lomas-Piura, un estudio determinó que el juego dramático favorece las capacidades de socialización en niños de 5 años (Morán, 2019); otro estudio, concluyó que el juego dramático tiene cualidades propias que lo hacen que adquiera relevancia en el proceso de socialización infantil (Vilcherrez, 2017), mientras que en la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba, 2022, la evaluación diagnóstica consideró que la problemática asociada a la pandemia resultante del Covid-19 generó un efecto no favorable en la socialización de los niños. lo cual evidenciaba dificultades para realizar actividades de integración social, adaptación social, aceptación social y comunicación social.

Entre las posibles causas de la baja socialización de los niños puede citarse: la nula interacción social obligatoria originada por las restricciones sanitarias, la despreocupación o la falta de conocimiento de los padres para afrontar esta situación inédita de pandemia en la relación con sus hijos pequeños. La baja socialización podría ocasionar un perjuicio significativo en el desarrollo social, personal y de aprendizaje, puesto que la socialización es una función humana básica que no puede estar disminuida o poco desarrollada.

El problema general de la investigación fue ¿De qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022? Y el objetivo general se propuso fue determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Mientras que los objetivos específicos fueron: evaluar la socialización antes y después de implementar el juego dramático, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022; diseñar y aplicar el juego dramático para mejorar la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022; medir el efecto del juego dramático para mejorar la integración social, como dimensión de la socialización, en los niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022; identificar la forma en que el juego dramático mejora la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022; evaluar la incidencia del juego dramático para mejorar la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022, establecer la manera en que el juego dramático mejora la

comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

La hipótesis general de la investigación asumió que: el juego dramático mejora significativamente la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022. Asimismo, las hipótesis específicas asumieron que el juego dramático mejora significativamente las dimensiones: integración social, adaptación social, aceptación social y comunicación social.

La justificación teórica del estudio corroboró la Teoría de las inteligencias múltiples respecto a los elementos teóricos del juego dramático implementados en el aula y también corroboró la Teoría socio cultural de Vygotsky respecto al desarrollo de la socialización en niños de 5 años. De igual forma, se aportó al conocimiento científico, pues no existían investigaciones cuantitativas de tipo explicativo realizadas en la jurisdicción donde se realizó el estudio.

Como justificación práctica, se sustentó el beneficio directo a 15 niños, de ambos sexos, pues se mejoró su socialización en sus cuatro dimensiones: la integración social, la adaptación social, la aceptación social y la comunicación social; mientras que la justificación metodológica, se sustenta en que se aplicó un instrumento de medición validado por juicio de expertos y con una confiabilidad interna obtenida mediante Kuder-Richardson, para medir el nivel de la socialización en niños de 5 años, antes y después de la aplicación del juego dramático.

El tipo de estudio fue cuantitativo, de nivel explicativo, con diseño preexperimental, del tipo pretest y posttest, con un solo grupo. La población fue conformada por 42 niños y mediante muestreo no probabilístico intencional se seleccionó

como muestra a 15 niños de 5 años, de ambos sexos, quienes fueron evaluados con la técnica de la observación directa y una lista de cotejo como instrumento de recojo de datos. Los principios éticos aplicados fueron: protección de la persona (reserva de la identidad de los niños de 5 años), libre participación y derecho a estar informado (firma del consentimiento informado), beneficencia y no maleficencia, justicia e integridad científica. La data obtenida fue procesada utilizando el programa Microsoft Excel v. 2019 para la elaboración de tablas y figuras, mientras que se empleó el programa de evaluación estadística SPSS v. 27, para realizar las inferencias estadísticas.

El principal resultado fue que el nivel logrado aumentó desde un 20%, antes del juego dramático, a un 86.67%, después de aplicarse el juego dramático, aceptándose la hipótesis de que el juego dramático mejora significativamente la socialización en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022. En similar sentido, respecto al nivel logrado de las dimensiones de la socialización obtenido antes y después de la aplicación del juego dramático, el nivel logrado de la dimensión integración social, aumentó desde un 6.67% a un 66.67%; el nivel logrado de la dimensión adaptación social, aumentó desde un 6.67% a un 73.33%, el nivel logrado de la dimensión aceptación social, aumentó desde un 6.67% a un 60.00% y el nivel logrado de la dimensión comunicación social, aumentó desde un 6.67% a un 80.00%.

La conclusión más importante es que la aplicación del juego dramático basado en pantomimas, cuentos populares y dramatización de títeres, mejoraron hasta un 86.67% la socialización en los niños de 5 años, lo cual se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon la cual obtuvo un valor  $p=0.00$ , con un nivel de significancia de  $p<0.05$ , donde el 86.67% de los niños alcanzó un nivel logrado, por lo que los niños mejoraron su

integración social, adaptación social, aceptación social y comunicación social. En ese sentido, se recomienda a estudiantes de educación inicial realizar estudios comparativos sobre la aplicación del juego dramático utilizando diseños preexperimentales con pretest y postest, con grupo de control.

La investigación está organizada en seis capítulos. En el primero, se describe la introducción al estudio, conformada por el tema de investigación, la problemática, la interrogante, los objetivos general y específicos, las hipótesis, las justificaciones: teórica, práctica y metodológica, una síntesis de la metodología, principales resultados y la conclusión más importante. El segundo capítulo es la revisión de literatura, constituida por los antecedentes y las bases teóricas de las dos variables de la investigación. En el tercer capítulo se formulan tanto la hipótesis general como las específicas. En el cuarto capítulo, se detallan los resultados obtenidos mediante tablas, figuras y mediante una descripción según sea el tipo de objetivo realizado. En el quinto capítulo, se realiza la discusión de los resultados, presentando el dato más importante, contrastándolo con lo obtenido en los antecedentes, sustentando una explicación de acuerdo a la revisión de literatura y efectuando un aporte como investigadora. Y, en el último capítulo, se describen las conclusiones del estudio de acuerdo a los objetivos de la investigación.

## II. Revisión de literatura

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1 Internacionales

Gutiérrez et al (2019), presentaron su tesis de grado titulada “El juego dramático como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los niños y niñas del Jardín Social Monteblanco”, sustentada en la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Fundación Universitaria Los Libertadores, Venezuela, teniendo como objetivo diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego dramático para favorecer la convivencia armónica de los niños del nivel pre jardín, dentro de la institución participante. Fue una investigación cualitativa, de tipo descriptiva, con una población de estudio de 45 niños y niñas. Concluyeron que el juego dramático es uno de los medios más valiosos para el desarrollo de la intervención pedagógica, coincidiendo con la mayoría de los autores en señalar que se desarrolla la creatividad y las habilidades comunicativas.

Buenaño (2017) elaboró su tesis de licenciatura denominada “Expresión dramática en las habilidades sociales, en niños y niñas de 5 a 6 años, de la Unidad Educativa Fiscal “Cabo Minacho”, Tumbaco - Quito, Período 2016”, sustentada en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador. Su objetivo fue determinar la manera en que la expresión dramática incide en las habilidades sociales de los investigados. Fue una investigación de carácter socioeducativo, con un nivel descriptivo, su diseño fue bibliográfico, con un enfoque cuali-cuantitativo, utilizando instrumentos como la entrevista aplicada a una docente y la observación a veinte niños y niñas en total. Los resultados del proceso investigativo concluyeron que la

expresión dramática podría ser una alternativa en el desarrollo de las habilidades sociales, a través de los títeres, pantomima, teatro infantil, juego dramático; porque en los niños se evidenció timidez, problemas de autoestima, dificultad para expresar deseos, opiniones y para relacionarse con los demás.

Gordón (2017), presentó su tesis de licenciatura titulada “El juego dramático y su incidencia en el entorno social de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela María Teresa Dávila de Rosania parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha”, sustentada en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Tuvo como objetivo: determinar la incidencia del juego dramático en el entorno social en los niños y niñas investigados de 4 a 5 años. Tuvo un enfoque cualitativo, con una investigación de campo, bibliográfica, documental, de tipo exploratoria y alcance descriptivo, considerando una muestra de 60 niños y niñas. Se concluyó que los docentes no aplican adecuadamente el juego dramático en la socialización del entorno social, generando niños cohibidos y sin espontaneidad en la comunicación, requiriéndose estrategias metodológicas que utilicen adecuadamente los recursos disponibles y con adecuada preparación del docente.

### **2.1.2 Nacionales**

Rosas y Rivera (2017), elaboraron su tesis de maestría titulada: “El juego dramático y la socialización de los niños y niñas del Jardín Elvira García y García Chaupimarca-Pasco, 2017”, sustentada en la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, teniendo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego dramático y la socialización de los niños y niñas investigadas. Fue una investigación no experimental, correlacional, descriptiva, empleándose como técnicas: la observación, la



encuesta y el análisis documental, y como instrumentos: lista de cotejo, cuestionario y fichas bibliográficas, teniendo como población y muestra 40 y 20 estudiantes respectivamente. Se concluyó que al existir una correlación muy fuerte entre las variables, existe una relación entre el juego dramático y la socialización de los niños investigados.

Silva (2017) realizó su tesis de maestría denominada “Autoestima y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 105-Jicamarca, 2017” sustentada en la Universidad San Ignacio de Loyola. Tuvo como objetivo determinar el grado de relación entre las variables: Autoestima y habilidades sociales. Fue una investigación descriptiva correlacional, de diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 90 estudiantes de cinco años de la institución ya mencionada, a quienes se les aplicó una ficha de observación para evaluar la autoestima y otra para evaluar las habilidades sociales. Se concluyó que existe una relación significativa entre la autoestima y las habilidades sociales, presentando los alumnos una autoestima social regular, unas habilidades sociales de nivel regular (60%), habilidades básicas de nivel regular (80%), habilidades avanzadas de nivel regular (47,8%).

Riquero (2017) realizó el estudio denominado “Contribución del juego dramático al desarrollo de habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial” que presenta como tesis de licenciatura a la Pontificia Universidad Católica del Perú. Su objetivo fue analizar cómo el juego dramático contribuye al desarrollo de habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales. La investigación se desarrolló con metodología cualitativa, estudio de casos de nivel descriptivo, en una muestra de 14 niños de un salón de tres años que asistían

al Centro Alternativo de Educación Inicial, ubicado en la zona urbana del 10 distrito de Magdalena (Lima). La información se recogió a través de la observación natural. En conclusión, se comprendió que el juego dramático es el medio fundamental para el desarrollo de habilidades sociales para las edades de educación inicial.

### **2.1.3 Locales**

Morán (2019) elaboró su investigación denominada “El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas – Piura 2019”, sustentada en la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica de Chimbote, considerando como objetivo determinar los efectos de la aplicación del juego dramático para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años. La metodología empleada fue de tipo aplicada, de nivel explicativo y diseño preexperimental con un enfoque cuantitativo, teniendo una población de 47 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes. Las conclusiones obtenidas señalan que las estrategias y actividades didácticas centradas en el juego dramático ayudaron a desarrollar las habilidades de socialización de los niños y niñas de cinco años.

Vilcherrez (2017), elaboró su investigación titulada: “El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura – 2017”, sustentada en la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica de Chimbote, considerando como objetivo determinar los efectos del juego dramático para contribuir al proceso de socialización de los niños y niñas investigadas. La investigación fue de tipo cuantitativa, de nivel explicativo y diseño preexperimental, con pretest y

postest, teniendo una muestra de 27 estudiantes, a quienes se aplicó una lista de cotejo con la técnica de la observación. Se concluyó que la aplicación de los juegos dramáticos ayudó al proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años, ya que estos juegos tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización infantil.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 *El juego Dramático***

#### **2.2.1.1 Dramatización.**

La dramatización es la representación de un drama efectuado por una o un grupo de personas. Asimismo, puede definirse como el desarrollo en el escenario de un texto dramático, el mismo que puede obedecer a un guion predeterminado o un texto desarrollado en forma espontánea (Definista, 2017).

La Real Academia Española (RAE) refiere que dramatización es el acto y efecto de dramatizar y que dicho verbo se refiere a expresar mediante formas y condiciones dramáticas, las cuales manifiestan apariencias dramáticas o afectadas (RAE, 2022).

Como se aprecia, la dramatización es el acto individual o colectivo mediante el cual en un escenario se representa a través de diálogos, expresiones gestuales y corporales, afectadas o exageradas un contenido argumental de manera predeterminada o espontánea. Se debe hacer notar que en el texto dramático, a diferencia de otros géneros narrativos, desaparece el narrador y solo intervienen los personajes quienes son los que buscan generar en el espectador diversas experiencias y emociones a partir del argumento dramático.

#### **2.2.1.2 Concepto de Juego Dramático.**

Rodríguez (2021) explica que el juego dramático constituye un juego en el que los niños asumen roles y actúan según el papel asignado, de tal manera que los niños pueden representar a alguien diferente de ellos mismos, escenificando mediante el drama diversas situaciones.

Sarlé (2014) señala que el juego dramático configura un juego que permite al niño representar una situación reconstruyéndola en otra a partir de sus capacidades imaginativas y de operacionalización simbólica. Mediante este juego, los niños asumen roles sociales diversos mediante la representación que su conocimiento o experiencia tiene de dichos roles. Se hace notar que los niños mediante el juego dramático no tratan de copiar o imitar una realidad sino que buscan recrearla y reconstruirla, yendo más allá de la realidad perceptiva, para dotar a dicha realidad que se representa de los propios significados que el niño le asigna a través de la imaginación y el acto simbólico.

### **2.2.1.3 Juego Dramático y la Teoría de las Inteligencias Múltiples.**

Kiessling (2015) señala que el juego dramático puede sustentarse en la teoría de las inteligencias múltiples sustentada por Howard Gardner, quien concibe a la inteligencia humana como un conjunto de capacidades autónomas interrelacionadas, donde cada una de dichas capacidades puede ser diferente a las otras y no necesariamente considerar a todas como un conjunto indivisible, sino como habilidades individualizadas (Unade, 2020).

La Teoría de las Inteligencias Múltiples señala 8 clases de inteligencia, entendiendo como inteligencia la capacidad para solucionar problemas o producir beneficios de valor. En este sentido, un gran matemático no puede considerarse más inteligente que un futbolista, sino que ambos han desarrollado una inteligencia diferente.

De igual forma, una persona con grandes calificaciones académicas puede haber desarrollado su inteligencia lógico-matemática, pero no puede haber desarrollado su inteligencia intrapersonal, de allí su dificultad para establecer relaciones con otras personas; por lo que se puede inferir que todos los seres humanos desarrollamos inteligencias en mayor o menor medida (Regader, 2018). Dichas inteligencias se detallan a continuación:

- Inteligencia Lingüística-verbal. Es la que desarrolla el dominio del lenguaje y las capacidades comunicativas eficientes en diversas situaciones. Es la inteligencia que se observa en personas que aprenden varios idiomas, que son oradores, periodistas, comunicadores, políticos, poetas, escritores, etc.

- Inteligencia lógico-matemática. Es la que desarrolla el dominio del pensamiento lógico y la solución de problemas que requieren habilidades matemáticas. Es la inteligencia que se observa en los matemáticos, físicos, ingenieros, economistas, contadores, informáticos, etc.

- Inteligencia visual-espacial. Es la que desarrolla el dominio de apreciar la realidad desde diversas perspectivas. Es la inteligencia que se observa en arquitectos, diseñadores, publicistas, fotógrafos, mecánicos, topógrafos, etc.

- Inteligencia corporal-cinestésica. Es la que desarrolla el dominio de la flexibilidad o velocidad corporal. Es la inteligencia que se observa en deportistas, bailarines, danzarines, actores, cirujanos, escultores, artesanos, etc.

- Inteligencia intrapersonal. Es la que desarrolla el dominio del conocimiento interior para afrontar impactos emocionales negativos. Es la inteligencia que se observa en psicólogos, terapeutas, consejeros, filósofos, teólogos, etc.

- Inteligencia interpersonal o social. Es la que desarrolla el dominio de la empatía, comprensión e interacción satisfactoria con otras personas. Es la inteligencia que se observa en líderes sociales, psicólogos, consejeros, educadores, médicos, empresarios, administradores, emprendedores, etc.

- Inteligencia naturalista. Es la que desarrolla el dominio de utilizar recursos del entorno natural vinculados a la flora y fauna. Es la inteligencia que se observa en biólogos, agrónomos, meteorólogos, ecologistas, veterinarios, apicultores, jardineros, etc.

Se debe indicar que debido a una arraigada costumbre social en los ambientes educativos se valora en demasía la inteligencia matemática y la inteligencia verbal, por lo que es una función del docente estimular el dominio de las diversas inteligencias que el alumno puede desarrollar. En lo que comprende a la presente investigación mediante el uso del juego dramático se estarían estimulando diversas inteligencias del estudiante del nivel inicial, tales como la inteligencia lingüística-verbal, la lógico-matemática, la visual-espacial, la corporal-cinestésica, la musical, la intrapersonal y la intrapersonal-social.

Al respecto, Baldwin (2014, citado por Kiessling, 2015) señala que el juego dramático genera diversos aprendizajes según la inteligencia que se desarrolla y elabora un cuadro que especifica la manera en cómo el juego dramático tiene relación con diversos aprendizajes según la inteligencia que interviene, tal como se describe:

Cuadro 1. Inteligencias múltiples y aprendizajes mediante el juego dramático

Inteligencias	Aprendizaje
Lingüística-verbal	El uso del juego dramático desarrolla el lenguaje y la expresión oral tanto en el desarrollo de textos con guiones predeterminados, en los que se desarrolla la comprensión de textos, como en textos desarrollados de forma improvisada.
Lógico-matemática	Se desarrolla la inducción, la deducción, la inferencia, pues la dramatización involucra la solución de un conflicto que debe resolverse.

Visual-espacial	Al requerirse de un espacio físico donde el juego dramático debe realizarse, los participantes desarrollan sus capacidades de ubicación en el espacio.
Corporal-cinestésica	La dramatización requiere de un esfuerzo y control físico, corporal, gestual y de movimiento.
Musical	El juego dramático puede acompañarse de ritmos musicales, ya acompañando a los diálogos o las danzas, desarrollando experiencias musicales.
Intrapersonal	Los participantes aprenden a reconocer, transmitir y gestionar emociones y sentimientos.
Interpersonal-social	Mediante el juego dramático se desarrollan capacidades de cooperación y trabajo en equipo, de escucha, respeto y empatía con el interlocutor, potenciando la socialización humana.
Naturalista	Puede estimularse el amor a la naturaleza mediante personajes o piezas dramáticas.

Nota: Baldwin (2014, citado por Kiessling, 2015)

#### **2.2.1.4 Importancia y Características del Juego Dramático.**

Rodríguez (2021) refiere que la importancia del juego dramático se sustenta en que mediante dicho juego el niño aprende diversas habilidades que contribuyen a su desarrollo integral durante la primera infancia. También destaca que las experiencias generadas a través del juego dramático no son sustituibles por la mera instrucción desarrollada por adultos, toda vez que las experiencias que genera el juego dramático abarcan habilidades diferentes como el razonamiento abstracto, el lenguaje y la expresión oral, las habilidades sociales, las habilidades motrices y la autonomía, la creatividad, la identidad personal, el conocimiento emocional, desarrollo de la empatía frente a sus compañeros, procesos de diálogo y escucha, etc.

Por su parte, Sarlé (2014) señala que el juego dramático ofrece tres características fundamentales: 1) El poder para asumir un rol y representarlo. Por ejemplo, asumir y representar un rol que normalmente no lo desempeñan, como: un rey, un militar, una mamá, una enfermera, etc.; 2) La realización de acciones concordantes con el rol que se representa. Por ejemplo: el rey ordena, tiene subordinados que le obedecen, etc.; una enfermera atiende a los enfermos, se desenvuelve dentro de un establecimiento de salud,

etc.; 3) La interacción lúdica con sus pares, lo que le permite socializar en un entorno lúdico, interactuando colectivamente con los roles de los otros.

#### **2.2.1.5 El Juego Dramático en Niños de 5 Años.**

Como actividades que se pueden emplear para potenciar el juego dramático en niños de 5 años, se pueden mencionar: la recreación de historias, de tal manera que el niño puede representar una historia, modificar la historia asignada o crear una versión propia de la misma. También se puede utilizar títeres o marionetas, ya sean compradas o hechas por ellos mismos, a través de los cuales pueden expresar sus ideas, pensamientos y emociones. Igualmente, se pueden promover la creación de kits dramáticos, constituidos por diferentes elementos que permitan al niño usarlos en las representaciones, tales como muñecos, títeres, disfraces, elementos decorativos, etc. (Rodríguez, 2021).

#### **2.2.1.6 Dimensiones del Juego Dramático en Niños de 5 Años**

El juego dramático tiene diversas dimensiones, pero para la presente investigación se consideraron las siguientes:

- Juego dramático de pantomima. Es el juego en el que el niño dramatiza la situación o el rol de un personaje sin la utilización de la expresión oral, es decir, la dramatización se ejecuta sin el uso de palabras (Herrera, 2016). Este juego de pantomima es muy útil, puesto que el niño al desactivarse intencionalmente la expresión oral se concentra en el movimiento del cuerpo, en sus gestos, en sus ademanes, haciéndose más intensa y profunda la concentración del niño con su propio cuerpo. Este tipo de juego dramático de pantomima potencializa y fomenta las dimensiones de integración social y aceptación social de la socialización, ya que a pesar de que no existe comunicación oral,



el niño tiene que desarrollar la forma de integrarse a un grupo del juego y también adaptarse a dicho grupo.

Entre los juegos más indicados de este tipo de juego dramático de pantomima para utilizarlos con niños de 5 años podemos mencionar el juego de las emociones, el cual consiste en que la docente o un alumno muestra una figura que significativa que genera una emoción en el niño y que este identifica que puede ser de alegría, tristeza, cólera o miedo y el niño y el niño mediante mímica especialmente de su rostro, manos y gestos corporales imita la emoción que le produce.

Otro juego es el denominado juego del espejo, el cual consiste en que un alumno realiza movimientos corporales sin usar ningún tipo de expresiones orales y un segundo alumno tiene que reproducir exactamente mediante la mímica dichos movimientos. Un tercer alumno es el jurado y dice cuando el alumno no ha realizado la mímica adecuadamente. El alumno que se equivoca va saliendo, hasta que el que se queda es el ganador.

Otro tipo de juego dramático basado en la pantomima es el denominado juego de los pases, el cual consiste en imaginar que están jugando diversos deportes, ya sea fútbol, vóley, básquet, etc., pero que lo están realizando en cámara lenta y cada jugador entrega el balón a otro miembro del equipo en cámara lenta.

- Juego dramático de cuento popular. Es el juego que consiste en dramatizar un cuento de los llamados cuentos populares o cuentos muy conocidos por la mayoría de niños (Herrera, 2016). La ventaja de dramatizar estos cuentos es el hecho de que la mayoría de los niños ya saben lo medular del cuento y mediante la dramatización pueden dar rienda suelta a su imaginación y creatividad y a la vez potenciar sus capacidades de

integrarse socialmente al grupo que efectúa la representación dramática, así como también desarrollar la aceptación en el grupo y efectuar la comunicación social que obliga el contenido textual del cuento. Entre los cuentos más conocidos en el mundo occidental podemos mencionar el cuento de Caperucita Roja, Los Tres Cerditos, y Pinocho. Es necesario indicar que este tipo de dramatización de cuentos puede también ser utilizado por la docente para generar y orientar valores positivos en los niños, como el esfuerzo, la solidaridad, la obediencia, etc.

- Juego dramático con títeres. Este juego realiza la dramatización de situaciones o personajes mediante la utilización de muñecos o títeres manipulables (Herrera, 2016). La ventaja de estos juegos es que pueden utilizarse como juegos de roles, por lo cual su diversidad es amplia, ya que pueden representarse personajes y situaciones vinculadas a las funciones de personajes como los doctores, bomberos, policías, piratas, docentes, etc. De esta manera, a la par que se satisface un anhelo del niño de representar a un personaje que no es, se orienta a desarrollar capacidad de socialización entre los niños, tales como la integración, adaptación, aceptación y comunicación. En este sentido el juego dramático de roles es un recurso didáctico muy potente para la socialización del niño (Herrera, 2016)

### **2.2.2 La Socialización**

Rosas y Rivera (2017) señala que la socialización está constituida por un proceso en el que ser humano se adapta a las circunstancias del entorno, integrándose de forma eficaz al medio social. En este contexto, la socialización permanece toda la vida y permite adquirir e interiorizar conocimientos y habilidades diversas según el tipo de sociedad o grupo especial con el que se interrelacione, de los cuales aprende valores, creencias

religiosas, mitos y, en general, los diversos componentes socioculturales que asume a través de su comportamiento y actitudes.

Por su parte, Peiró (2020) se refiere a la socialización como el proceso en el que un sujeto interrelaciona con otros, aprendiendo y desarrollando una serie de capacidades para integrarse con el entorno social. Asimismo, refiere que la socialización es un proceso que permanece durante toda la vida, pero que su impacto más fundamental se registra en la niñez y la adolescencia, puesto que es durante dichas etapas que se desarrollan diversas habilidades como las cognitivas, motrices y neurológicas, las que en su conjunto configuran la personalidad del individuo, la cual le permite interrelacionarse con el mundo.

#### **2.2.2.1 La Teoría Socio Cultura de Vygotsky y la Socialización.**

La teoría sociocultural de Vygotsky es parte integrante del enfoque llamado constructivismo, que junto con las teorías formuladas por Piaget, Ausubel y Bruner, es el paradigma que prevalece en la mayoría de los modelos, sistemas, programas y currículos educativos de países del mundo occidental (Kiessling, 2015).

Vygotsky señala que es el contexto o medio sociocultural el que moldea el pensamiento, la conciencia y el aprendizaje de la persona, teniendo como sustrato el lenguaje. Asimismo, esta teoría vincula al sujeto con su entorno, pero no lo asume como un sujeto pasivo y mero receptor de conocimiento, sino que lo conceptúa como un sujeto constructor activo de su conocimiento, a través de la interacción que efectúa con el entorno y generando una reestructuración del conocimiento adquirido antes de la nueva interacción con el medio; por lo que se fundamenta que el sujeto construye un nuevo conocimiento a partir de su conocimiento anterior y en interacción con el entorno que le

rodea. De esta manera, el proceso del conocimiento es un proceso continuo de construcción y reconstrucción del conocimiento, el cual se logra principalmente por la interacción con el entorno social y cultura en el que se desenvuelve el individuo. (Guerra, 2020).

Para potenciar el aprendizaje del individuo, Vygotsky genera un concepto denominado Zona de Desarrollo Próximo, que vienen a ser las diferencias existentes entre el nivel de aprendizaje que puede realizar el niño por sus propios medios y el nivel de aprendizaje que obtendría si recibiera la ayuda de un tutor adulto o con un par suyo que tenga un conocimiento más desarrollado (Guerra, 2020). Por lo que en este punto, el nivel de socialización puede elevarse si el docente o un par con conocimiento más avanzado prestan una ayuda al alumno; de esta manera, el aprendizaje anterior que tenía el alumno al lograr una interacción activa con el docente o su par de mayor desarrollo, logra una reestructuración de su nivel de socialización previo.

#### **2.2.2.2 La Socialización y su Importancia en el Nivel Infantil.**

La etapa infantil es la edad más propicia para cimentar los aprendizajes que en el futuro van a determinar logros significativos; y el proceso de socialización, qué duda cabe, constituye uno de los indicadores que permiten identificar en qué medida el niño está bien adaptado, integrado, aceptado y comunicado con los demás; y ello es importante en la medida que el ser humano es un ser que no puede vivir sin los demás, pues necesita del otro para la subsistencia y el desarrollo (Espinoza, Flores y Hernández, 2017).

Por su parte, Rosas y Rivera (2017) señalan que el nivel de socialización es muy importante para los niños, puesto que aprender a socializar bien les permite aprender a respetar y valorar normas de convivencia con sus pares y sus mayores, así como

desarrollar su estado psicológico y emocional a partir de la interacción con los otros. Asimismo, toda esa interacción externa con otros individuos tiene significativa influencia en la construcción de su identidad personal, por lo que el enseñar al niño a tener buenas relaciones con quienes se interrelaciona le permite disminuir sus miedos frente a situaciones con terceros y mayor predisposición de ayudar y ser solidario con los demás.

Finalmente, es bueno indicar que Peiró (2022) señala que existen tres tipos de socialización: primaria, secundaria y terciaria. La socialización primaria se desarrolla cuando se es niño o adolescente, siendo estas dos etapas de cambios significativos en donde más influye la socialización, tanto con respecto a relaciones familiares como entre relaciones escolares. Asimismo, hace notar que con el advenimiento de la era digital, las nuevas tecnologías y el uso del internet también están teniendo un impacto en la socialización de los niños y adolescentes. Respecto a la socialización secundaria esta se desarrolla en la interacción con instituciones en las cuales el individuo socializa mediante el trabajo y el estudio en la universidad o en institutos. Por último, la socialización terciaria se observa en personas que han cometido delitos y que realizan un proceso de readaptación para integrarse nuevamente a la sociedad.

### **2.2.2.3 Dificultades de la Socialización a los Cinco Años de Edad.**

Según señalan Espinoza, Flores y Hernández (2017) hay ciertas limitaciones que se presentan en la socialización de los niños de 5 años de edad, las cuales empiezan en el hogar, pues los padres constituyen los primeros agentes socializadores del niño, lo cual continúa en la etapa del nivel inicial al encontrar un nuevo grupo, diferente al de su familia, con el que el niño tiene que interactuar y hacer frente a diversas costumbres y actitudes de los otros niños que recién conoce en el aula.

El niño de 5 años, si ya ha cursado los niveles iniciales de 3 años y 4 años, tiene la ventaja de que por lo menos ya ha tenido interacción con pares de esos años de edad, por lo que la socialización no debería representar un problema grave. Sin embargo, siempre hay casos en los que, por cambio de colegio, cambio de aula, por la incorporación al aula de niños nuevos o por el propio desarrollo conductual del niño es que se generan dificultades para desarrollar la socialización del niño de 5 años. Por otra parte, pueden generarse conflictos en el propio hogar del niño, como la separación de los padres, problemas económicos a nivel familiar, maltrato infantil de familiares o amigos del barrio, etc., todo lo cual puede repercutir negativamente en el desarrollo de la socialización en el aula.

Paz y Juárez (2020) refieren que entre las dificultades que el niño de 5 años presenta en su socialización figuran: la timidez, generada por la expectativa de relaciones negativas con otros niños; la inseguridad, generada por la no confianza y la baja autoestima en ellos mismos, la cual no ha sido fortalecida por los padres en el seno de hogar; la frustración, ante resultados no logrados ya sea en resultados académicos o también en resultados no logrados de tipo emocional; el egocentrismo, el cual es una característica propia de los niños de 5 años de edad y que consiste en creer que lo que le interesa y lo que opina el niño es más importantes que los intereses u opiniones de los demás; la agresividad, que aunque es una característica innata de los niños de esa edad, hay que ayudarles a controlar, ya que de no mediar control alguno puede derivar en consecuencias negativas a niveles físicos o emocionales.

#### **2.2.2.4 La Socialización y sus Dimensiones.**

De acuerdo con Acaro (2016), la socialización tiene cuatro dimensiones:

- Integración social. Es la capacidad mediante la cual el niño comparte en un contexto social, ya sea escolar o familiar, un conjunto de normas, principios y valores. Esta capacidad involucra que el individuo se integre al grupo social y el grupo también lo acepte. En este sentido, la integración social del individuo se produce cuando el grupo social lo acepta como un ser activo, productivo y comunicativo de sus ideas, conocimientos y sentimientos (Acaro, 2016).

En el caso del niño, la capacidad socialmente integradora es fundamental para su adecuada socialización; y es mediante los juegos, como el caso del juego dramático, que los niños pueden conocer el nombre de sus pares, aprender a hacer amigos, realizar tareas en grupo, comunicarse e interactuar con otros, etc.

- Adaptación social. Es la capacidad del niño que le permite interesarse, comprometerse y actuar de manera cómoda y satisfecha en un contexto social determinado, como puede ser en su familia o en su aula de clase (Acaro, 2016). Por su parte, Londoño (2013) señala que la adaptación social es la capacidad del niño para edificar interacciones positivas y significativas con sus pares y con sus profesores, de tal forma que el niño logra adaptarse a las diferencias que tiene con los demás y a las que los demás tienen con él, contribuyendo esta capacidad del niño a mejorar su convivencia.

- Aceptación social. Es la capacidad mediante la cual el niño agrada a un grupo y es aceptado como miembro por dicho grupo. La aceptación social es a la vez una necesidad humana fundamental, generando frustración y sentimientos negativos cuando el grupo rechaza al individuo (Acaro, 2016).

Goleman (1996) señala que la capacidad para ser aceptado socialmente y la construcción de habilidades para desarrollarse en grupos sociales diversos es tan

importante como el desarrollar una elevada capacidad en un área académica determinada, puesto que el ser humano es un ser social que necesita interactuar con diversos grupos y dependiendo de dicha interacción puede alcanzar diversas metas.

Como parte de la casuística de la aceptación social, Sánchez-Escobedo y Vales (2020) refieren que los alumnos con alto rendimiento académico en ciencias y matemáticas son aceptados socialmente por sus pares por su mayor inteligencia y responsabilidad, pero a la par son considerados menos sociales que los que tienen alto rendimiento en deportes o idiomas. Asimismo, refieren que los alumnos con alto rendimiento académico generan respeto y son escuchados por sus pares, a la par que son valorados como amigos por sus pares de todos los niveles intelectuales. En contra parte a dichas consideraciones, Rentzsch, Shütz, y Schröder-Abé (2011, citados por Sánchez-Escobedo y Vales, 2020) señalan que los alumnos con alto rendimiento académico cuando son estereotipados como nerds sufren una baja en su nivel de aceptación social.

Comunicación social. Es la capacidad interactiva del niño mediante la cual intercambia con terceros diversos mensajes, utilizando códigos orales, escritos, gestuales o corporales. Mediante la comunicación social, el niño comunica a sus pares sus sentimientos, ideas, emociones y deseos y a la vez recibe de sus pares la respuesta a dicha recepción (Acaro, 2016). Para que exista comunicación real debe el emisor recibir la respuesta del receptor, si solo el emisor emite su mensaje, pero el receptor no responde, se considera una comunicación incompleta, aunque también algunos autores consideran que la no respuesta, es decir, cuando el receptor no responde, en un sentido laxo también es una respuesta, pues puede significar indiferencia, es decir, que no le importe el mensaje



recibido, o también puede significar cierta consideración en el sentido que el remitente no quiera incomodar con su respuesta al emisor.

### ***2.2.3 El Juego Dramático y su Relación con la Socialización Infantil***

De acuerdo con Kiessling (2015) una de las características fundamentales del juego dramático es que permite el trabajo con el mundo emocional y, en tal sentido, genera condiciones para aprender su reconocimiento, comprensión y el modo para gestionarlas. Cabe anotar que, es a partir del mundo emocional como las personas nos interrelacionamos con otras, cuando para comunicarnos expresamos nuestras alegrías, nuestras tristezas, miedos, esperanzas, etc.

Asimismo, el juego dramático que se impulsa durante los 5 años de edad, coincide con que es en la etapa de 0 a 6 años donde se desarrollan la mayor cantidad de sinapsis cerebrales, las cuales generan las pistas para el aprendizaje, denominadas sinaptogénesis. Asimismo, durante esta etapa los pequeños están más receptivos al juego simbólico y dramático, el mismo que puede ser orientado a finalidades educativas como el desarrollar su nivel de socialización (Kiessling, 2015).

Precisamente, una de las modalidades del juego dramático es la de asumir roles, el “jugar a ser”, el cual es un excelente estimulador de la imaginación y a la vez de promover la socialización, pues permite que el niño mediante el rol que asume, pueda comprender lo que es el rol que asume y empatizar con esa labor que puede ser el asumir el rol como docente, como carpintero, como enfermera, como un hermano mayor, un padre, una madre, etc.; y en todos esos roles que lleva a cabo socializa con esos entes que imagina y que posteriormente en la realidad puede confirmar o reorientar de acuerdo a su propia experiencia (Kiessling, 2015).

Finalmente, debe acotarse que el papel del docente en la orientación del juego dramático como desarrollador de la socialización es fundamental, pues a través de la escogencia de un tipo u otro de juego dramático puede potencializar actividades que eleven el nivel de socialización de los niños, para lo cual el docente debe escucharlos atentamente, observar sus intereses particulares y aprendizajes previos, también debe ayudarlos a reconocer sus emociones, expresarlas y comunicarlas, así como también crear un entorno seguro, empático y facilitador de su socialización (Kiessling, 2015).

### **2.3 Variables**

Variable independiente: El juego dramático.

Variable dependiente: La socialización.

### **III. Hipótesis**

#### **3.1 Hipótesis General**

H1: El juego dramático mejora significativamente la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

H0: El juego dramático no mejora significativamente la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

#### **3.2 Hipótesis específicas**

##### **Hipótesis específica 1**

- H1: El juego dramático mejora significativamente la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.
- H0: El juego dramático no mejora significativamente la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

##### **Hipótesis específica 2**

- H1: El juego dramático mejora significativamente la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.
- H0: El juego dramático no mejora significativamente la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

### **Hipótesis específica 3**

- H1: El juego dramático mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.
- H0: El juego dramático no mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

### **Hipótesis específica 4**

- H1: El juego dramático mejora significativamente la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.
- H0: El juego dramático no mejora significativamente la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

## **IV. Metodología**

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

#### **4.1.1 *Tipo de Estudio***

La presente investigación fue de tipo cuantitativa. Respecto a dicho tipo de investigación, Hernández, Fernández y Baptista (2014), señalan que este tipo de estudio mide cuantitativamente los comportamientos humanos, de tal forma que se evalúan hechos concretos y no subjetivos. Además, se utiliza la estadística descriptiva e inferencial para efectuar los registros cuantitativos.

#### **4.1.2 *Nivel de Investigación***

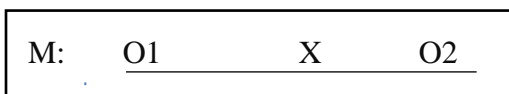
El nivel del presente estudio fue explicativo, pues se buscó explicar la acción del juego dramático para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba, 2022. Al respecto, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) señalan que el nivel explicativo de una investigación busca el conocimiento del por qué y las condiciones en las que se realiza un fenómeno, así como responder sobre las causas de los comportamientos del fenómeno o de cómo se relacionan las variables investigadas.

#### **4.1.3 *Diseño de Investigación***

El diseño de la investigación fue preexperimental, del tipo pretest y postest, con un solo grupo, y se midió el nivel de la socialización antes y después de aplicar doce sesiones de aprendizaje basadas en el juego dramático en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba, 2022. Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que el diseño es el “plan o estrategia concebida para

obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema” (p. 161). Por su parte, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) refieren que dentro del enfoque cuantitativo, uno de los tipos de diseño experimental es el denominado preexperimental, el cual administra de forma intencional un tratamiento o intervención, pero con un grado de control mínimo de las variables.

El diseño preexperimental tuvo el siguiente gráfico:



Donde:

M: Es la muestra conformada por 15 niños del aula de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba, 2022.

O1: Es la medición mediante observación directa de la socialización en los 15 niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba, 2022, antes de aplicarse el juego dramático (Pretest).

X: Es la aplicación del juego dramático en 12 sesiones de aprendizaje a los 15 niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba, 2022.

O2: Es la medición mediante observación directa de la socialización en los 15 niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba, 2022, después de aplicarse el juego dramático (Postest).

## **4.2 Población y muestra**

### **4.2.1 Población**

La población estuvo constituida por 42 niños del nivel inicial de la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba. De acuerdo con

Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014) una población está constituida por un conjunto de casos que tienen unas características determinadas.

**Tabla 1.**

*Distribución de la población en estudio según sexo*

<b>Aula</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
3 años	7	7	14
4 años	7	6	13
5 años	9	6	15
Total	23	19	42

Nota: Datos obtenidos de Matrícula 2022 - I.E.I. Ininpe JV-Soritor-Moyobamba

#### **4.2.2 Criterios de Inclusión y Exclusión**

##### **Inclusión**

Los criterios de inclusión de los niños de 5 años que fueron admitidos en la investigación, fueron los siguientes:

- Niños con edad de 5 años, cumplida.
- Niños matriculados en el año 2022.

##### **Exclusión**

Los criterios de exclusión de los niños de 5 años que fueron excluidos en la investigación, fueron los siguientes:

- Niños con más de 3 faltas durante el periodo de recolección de datos.
- Niños cuyos padres no aceptaron firmar el consentimiento informado para la presente investigación.

#### **4.2.3 Muestra**

La muestra estuvo conformada por los 15 niños del Aula de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, ubicada en el Barrio Belén, distrito de Soritor-Moyobamba, 2022. Según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014) una muestra es un subconjunto de la

población; asimismo, señalan que las muestras que se toman de una población se realizan por “economía de tiempo y recursos” (p. 172).

## **Tabla 2**

### *Distribución de la muestra en estudio según sexo*

<b>Aula de 5 años</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Sección única	9	6	15

**Nota:** Datos extraídos de la matrícula 2022- I.E.I. Ininpe JV-Soritor-Moyobamba

#### **4.2.4 Técnica de Muestreo**

Se utilizó el muestreo no probabilístico del tipo por conveniencia, pues, por accesibilidad de la investigadora, se tomó como muestra a todos los niños del aula de 5 años para ser investigados. De acuerdo con Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014) hay dos criterios para elegir una muestra: 1) el probabilístico, por el cual todos los elementos de una población tienen igual probabilidad de ser elegidos y es necesario determinar el tamaño de la muestra mediante una fórmula; y 2) el no probabilístico, por el cual la selección de la muestra se realiza por las características propias de la investigación y por las decisiones que toma el investigador al seleccionar la muestra, en lugar de regirse a un criterio estadístico general o un control determinado; siendo su mayor desventaja que no se puede calcular el error estándar de los datos, y, por lo tanto, no se puede generalizar los resultados a una población, sino que están limitados a la propia muestra.



### 4.3 Definición y Operacionalización de Variables e Indicadores

**Cuadro 2**

*Matriz de operacionalización de las variables*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Definición de dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición						
<b>Independiente:</b> El juego dramático.	Es el juego que dramatiza una situación o papel, reconstruyéndolo a partir de sus capacidades imaginativas y de operacionalización simbólica (Herrera, 2016).	Es el juego que consiste en dramatizar pantomimas, cuentos populares y manipulación de títeres que el niño realiza en sesiones de aprendizaje para mejorar su socialización.	Juego dramático de pantomima.	Son los juegos en los que el niño dramatiza la situación o el rol sin el uso de palabras (Herrera, 2016).	Juego de las emociones.	Sesión de aprendizaje 1.	Nominal SI: 2 ptos. NO: 0 ptos.						
					Juego del espejo.	Sesión de aprendizaje 2							
					Juego de los pases.	Sesión de aprendizaje 3. .Sesión de aprendizaje 4							
			Juego dramático de cuento popular.	Es el juego mediante el cual el niño dramatiza un cuento conocido (Herrera, 2016).	Juego de la Caperucita Roja.	Sesión de aprendizaje 5.							
					Juego de Pinocho.	Sesión de aprendizaje 6.							
					Juego de los tres cerditos.	Sesión de aprendizaje 7. Sesión de aprendizaje 8							
			Juego dramático con títeres.	Es el juego mediante el cual el niño dramatiza con títeres o muñecos manipulables (Herrera, 2016).	Juego de los doctores.	Sesión de aprendizaje 9.							
					Juego de los piratas.	Sesión de aprendizaje 10.							
					Juego de los cocineros.	Sesión de aprendizaje 11.							
					Juego de los bomberos.	Sesión de aprendizaje 12.							
					<b>Dependiente:</b> La socialización.	Es el proceso mediante el cual el niño interrelaciona con sus pares, aprendiendo y desarrollando una serie de capacidades para integrarse con el entorno social (Acaro, 2016).		Proceso mediante el cual el niño de 5 años logra integrarse, adaptarse, ser aceptado y comunicarse con su entorno social.	La integración social.	Es la capacidad mediante la cual el niño comparte en un contexto social, ya sea escolar o familiar, un conjunto de normas, principios y valores (Acaro, 2016).	Integración con sus pares.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	Nominal: SI: 2 ptos. NO: 0 ptos. Se convirtió a Ordinal: Logrado: (28-40) ptos. Proceso: (14-27) ptos. Inicio: (0-13) ptos.
												Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	
					Integración con la docente.	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.							
						Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.							
			La adaptación social.	Es la capacidad del niño que le permite interesarse, comprometerse y actuar de manera cómoda y satisfecha en un contexto social determinado (Acaro, 2016).	Adaptación con sus pares.	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.							
						Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.							
						Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tarea.							
						Se adapta con facilidad a los juegos que							

					proponen sus otros compañeros. Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.
				Adaptación con la docente.	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.
			La aceptación social.	Es la capacidad mediante la cual el niño agrada a un grupo y es aceptado como miembro por dicho grupo (Acaro, 2016).	Aceptación con sus pares.
					Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.
					Acepta los juegos propuestos por los otros niños.
					Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños.
					Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad.
				Aceptación con la docente.	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.
			La comunicación social.	Es la capacidad interactiva del niño mediante la cual intercambia con terceros, diversos mensajes utilizando códigos orales, escritos, gestuales o corporales (Acaro, 2016).	Comunicación con sus pares.
					Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.
					Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as.
					Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás..
					Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.
				Comunicación con la docente.	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.

**Nota:** Adaptación de instrumento validado en tesis de grado realizada por Adis Elita Acaro Cornejo, sustentada en el año 2016 en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, titulada: “El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista-Paita, 2015.

#### **4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

##### **4.4.1 *Técnicas de Recolección de Datos***

En la presente investigación, se utilizó como técnica la observación directa de la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022. La observación directa es una técnica en donde se logra la interacción del investigador con el investigado, permitiendo el registro de datos de forma adecuada (Instituto Tecnológico de Monterrey, 2010).

##### **4.4.2 *Instrumento de Recolección de Datos***

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo. De acuerdo con Ramírez (2010), la lista de cotejo es un instrumento habilitado para registrar datos dicotómicos, es decir, respuestas que indican si se cumple o no con una actividad, proceso o conducta.

En la presente investigación, mediante la lista de cotejo se evaluó con 2 puntos a los niños de 5 años que cumplieron con el ítem de la dimensión evaluada y se evaluó con 0 puntos a los niños de 5 años que no cumplieron con el ítem de la dimensión evaluada.

El instrumento constó de un total de 20 ítems que midieron las 4 dimensiones de la socialización. De ese modo, 5 ítems midieron la integración social, 5 ítems midieron la adaptación social, 5 ítems midieron la aceptación social y 5 ítems midieron la comunicación social.

El baremo del instrumento fue el siguiente:

- **Inicio:** (0-13) ptos.
- **Proceso:** (14-27) ptos.
- **Logrado:** (28-40) ptos.

#### 4.4.2.1 Validez del Instrumento.

La validez del instrumento fue realizada mediante juicio de expertos. La validación de un instrumento mediante juicio de expertos, consiste en que varias personas consideradas expertas en los temas que va a medir el instrumento, realizan un juicio de valor sobre la aplicabilidad y la suficiencia de los ítems de dicho instrumento.

El instrumento fue validado por juicio de tres expertos, todos con estudios de maestría en educación inicial, quienes en su totalidad señalaron que el instrumento es aplicable y los ítems evaluados son suficientes para medir la variable socialización.

#### 4.4.2.2 Confiabilidad del Instrumento.

Se realizó la confiabilidad interna del instrumento mediante la prueba de Kuder-Richardson. De acuerdo con Durán (2021), esta prueba se aplica para instrumentos cuyas respuestas sean dicotómicas (acierto-error). Como el instrumento de la presente investigación fue evaluado dicotómicamente para cada ítem, se aplicó dicha prueba con los resultados obtenidos de 15 niños de 5 años de una población escolar que no pertenecía a la muestra de estudio, sino con niños que pertenecieron a un aula de 5 años de una institución educativa cercana a la institución materia del presente estudio. Los resultados de dicha prueba fueron los siguientes:

#### **Cuadro 3.**

*Resultados de la prueba Kuder-Richardson*

$\Sigma$	2.59555556
s <sup>2</sup>	19.3066667
k	20
kr <sub>20</sub>	0.91111757

Nota: Los resultados evidenciaron una alta confiabilidad interna del instrumento.

#### **4.5 Plan de Análisis**

Primero, se utilizó el programa Microsoft Excel v. 2019 para elaborar la base de datos donde se registraron las respuestas, agrupándose las puntuaciones por indicadores y realizando la recodificación correspondiente en función al baremo.

Segundo, los datos obtenidos en el pre y postest fueron procesados mediante el programa informático Microsoft Excel v. 2019, elaborándose las tablas de distribución de frecuencias y figura de barras, las cuales se elaboraron por cada una de las cuatro dimensiones de la variable y de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Tercero, se utilizó el programa SPSS versión 25, para efectuar la prueba de normalidad de los datos. Como se seleccionó una muestra de  $m = 15$  datos, se utilizó los resultados de la prueba de Shapiro Wilk, que es la prueba recomendada para muestras con datos menores de 30, dejando de lado la prueba de Kolmogorov-Smirnov, que es una prueba recomendada para muestras mayores de 30 datos. Asimismo, como se hicieron dos evaluaciones (pretest y postest), y al obtenerse una frecuencia de datos con distribución no normal, se utilizó el estadístico de Wilcoxon para muestras relacionadas; pues no se obtuvieron datos con una distribución normal, en cuyo caso se hubiera utilizado la prueba T de Student.

Cuarto, se realizó la interpretación de resultados, detallando el significado y la explicación de los valores más relevantes de las tablas y figuras, las cuales se elaboraron conforme a los estándares proporcionados en la normativa de la APA versión 7.

#### **4.5.1 Procedimiento**

Para la recolección de datos, inicialmente se validó el instrumento mediante juicio de tres expertos, luego se pidió permiso a la directora de la institución educativa para la realización de la investigación en el aula del nivel inicial de 5 años. Seguidamente, se procedió a la firma del consentimiento informado a los padres de familia de los alumnos participantes. Asimismo, se realizó la prueba de Kuder-Richardson en alumnos de otra institución educativa cercana, obteniéndose una alta confiabilidad interna (0.91).

Se realizó una primera evaluación de la variable socialización de los niños de 5 años (pretest) de acuerdo a los criterios de inclusión establecidos. En la lista de cotejo, se fue registrando con dos o con cero puntos, si el alumno cumplía o no cumplía con cada uno de los veinte ítems considerados para evaluar las cuatro dimensiones de la variable, a razón de cinco ítems por dimensión. El pretest se realizó en tres sesiones de clase, a razón de cinco alumnos por sesión, utilizándose como técnica la observación directa de la variable socialización.

Se aplicaron 12 sesiones de aprendizaje basadas en el juego dramático, estructuradas con base en los elementos de la teoría de las inteligencias múltiples formulada por Daniel Goleman y lo propugnado por la teoría sociocultural de Vygotsky de la zona de desarrollo próximo. Dichas sesiones de aprendizaje tuvieron una duración de 60 minutos cada una, durante un lapso de tres semanas, las mismas que se desarrollaron formando grupos de 5 alumnos, teniendo cada grupo a un niño colaborador que más desarrollo alcanzó en las sesiones de aprendizaje, las cuales comprendieron: inicio (motivación extrínseca, motivación intrínseca, propósito, saberes previos y conflicto

cognitivo), desarrollo (aplicación de juegos dramáticos, de pantomimas, juegos dramatizando cuentos populares y dramatización con títeres) y metacognición (preguntas significativas sobre el juego dramático y la socialización)

Se realizó una segunda evaluación de la variable socialización de los niños de 5 años (postest), procediéndose en forma similar a lo realizado en el pretest, es decir, en la lista de cotejo, se fue puntuando con dos o con cero puntos, si el alumno cumplía o no cumplía con cada uno de los veinte ítems considerados para evaluar las cuatro dimensiones de la variable, a razón de cinco ítems por dimensión. El postest se realizó en tres sesiones de clase, a razón de cinco alumnos por sesión, utilizándose como técnica la observación directa de la variable socialización.

## 4.6 Matriz de Consistencia

**Cuadro 4**

Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología						
El juego dramático para mejorar la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022	<p><b>General</b></p> <p>¿De qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>H1: El juego dramático mejora significativamente la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p> <p>H0: El juego dramático no mejora significativamente la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativa.  <b>Nivel:</b> Explicativo.  <b>Diseño:</b>                      Pre experimental, del tipo pretest y posttest, con un solo grupo.</p> <p><b>Población:</b> 42 niños del nivel inicial  <b>Muestra:</b>                      15 niños de 5 años</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niños</th> <th>Niñas</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7</td> <td>8</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Variable 1:</b> Socialización.  <b>Variable 2:</b> Juego dramático</p> <p><b>Técnica:</b>                      Observación directa.</p> <p><b>Instrumento</b>                      Lista de cotejo.</p> <p><b>Criterio muestral:</b>                      Muestreo no probabilístico del tipo por conveniencia.</p> <p><b>Plan de análisis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Microsoft Excel v.2019.</li> <li>SPSS v.26.</li> </ul> <p><b>Principios éticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Protección de la persona.</li> <li>Libre participación y derecho a estar informado.</li> <li>Beneficencia y no maleficencia.</li> </ul>	Niños	Niñas	Total	7	8	15
	Niños	Niñas	Total							
7	8	15								
<p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo es la socialización antes y después de implementar el juego dramático, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022?</li> <li>¿De qué modo el diseño y la aplicación del juego dramático, mejoran la socialización en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022?</li> <li>¿Cuál es el efecto del juego dramático para mejorar la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022?</li> <li>¿De qué forma el juego dramático mejora la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022?</li> <li>¿Cuál es la incidencia del juego dramático para mejorar la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor,</li> </ul>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluar la socialización antes y después de implementar el juego dramático, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.</li> <li>- Diseñar y aplicar el juego dramático para mejorar la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</li> <li>- Medir el efecto del juego dramático para mejorar la integración social, como dimensión de la socialización, en los niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.</li> <li>- Identificar la forma en que el juego dramático mejora la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</li> <li>- Evaluar la incidencia del juego dramático para mejorar la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén,</li> </ul>	<p><b>Hipótesis específica 1</b></p> <p>H1: El juego dramático mejora significativamente la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p> <p>H0: El juego dramático no mejora significativamente la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p> <p><b>Hipótesis específica 2</b></p> <p>H1: El juego dramático mejora significativamente la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p> <p>H0: El juego dramático no mejora significativamente la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p> <p><b>Hipótesis específica 3</b></p> <p>H1: El juego dramático mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p> <p>H0: El juego dramático no mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p> <p><b>Hipótesis específica 4</b></p> <p>H1: El juego dramático mejora significativamente la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV,</p>								



	<p>2022?</p> <p>¿De qué manera el juego dramático mejora la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022?</p>	<p>Soritor, 2022.</p> <p>- Establecer la manera en que el juego dramático mejora la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p>	<p>Barrio Belén, Soritor, 2022</p> <p>H0: El juego dramático no mejora significativamente la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022</p>	<p>Justicia.</p> <p>Integridad científica.</p>
--	--	---	--	--

#### 4.7 Principios Éticos

Se aplicaron los siguientes principios éticos en concordancia a lo establecido en el Código de Ética para la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (Uladech, 2021):

**Protección de la persona**, se tuvo en cuenta que los participantes son menores de edad y son vulnerables y se protegió su identidad, por lo cual se codificó con un número a los niños participantes a fin de mantener su identidad en reserva y respetar sus derechos fundamentales, así como su dignidad humana.

**Libre participación y derecho a estar informado**, especialmente a los padres de familia de los menores participantes en la investigación, a quienes se les informó mediante un Protocolo de Consentimiento Informado sobre la finalidad de la investigación, así como que tenían la entera libertad de que sus hijos participen o no en la investigación.

**Beneficencia y no maleficencia**, se procuró que el ejercicio de la investigación maximice el beneficio y minimice el daño que se pudiera ocasionar a los niños participantes.

**Justicia**, la docente investigadora desarrolló su actividad con justicia y equidad frente a los niños participantes de la investigación, evitando las prácticas injustas en los procesos y procedimientos relacionados con la investigación.

**Integridad científica**, pues la docente investigadora desarrolló su desempeño profesional e investigador con rectitud y con ética, no teniendo ningún conflicto de interés con la investigación.

## V. Resultados

### 5.1 Resultados

El presente estudio fue organizado para dar respuesta al objetivo general que buscó determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022. Los resultados se organizaron conforme a lo establecido en los objetivos específicos:

### 5.2 Análisis descriptivo

#### 4.1.1 Evaluar la socialización antes y después de implementar el juego dramático, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

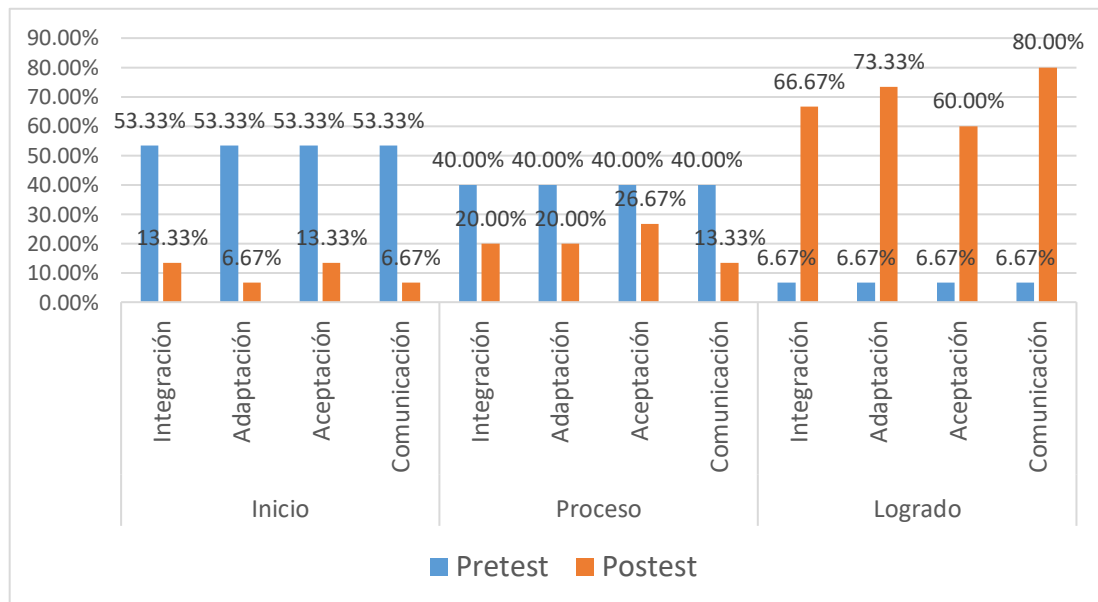
**Tabla 3**

*Socialización antes y después del juego dramático Pretest - Postest*

	Integración social		Adaptación social		Aceptación social		Comunicación social	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Inicio	53.33%	13.33%	53.33%	6.67%	53.33%	13.33%	53.33%	6.67%
Proceso	40.00%	20.00%	40.00%	20.00%	40.00%	26.67%	40.00%	13.33%
Logrado	6.67%	66.67%	6.67%	73.33%	6.67%	60.00%	6.67%	80.00%

**Figura 1**

*Gráfico de barras de la Socialización antes y después del juego dramático*



En la tabla 3 y la figura 1 el nivel de socialización de los niños de 5 años, antes y después del juego dramático, muestra en las cuatro dimensiones de la socialización que el porcentaje de niños con nivel inicio y proceso disminuyeron del pretest al postest (53.33%-6.67% y 40.00%-13.33%, respectivamente), mientras que el nivel logrado aumentó del pretest al postest (6.67%-80.00%). Se concluye que la mayoría de niños de 4 años, después del juego dramático, aumentaron su nivel logrado en las cuatro dimensiones.

#### ***4.1.2 Diseñar y aplicar el juego dramático para mejorar la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.***

Se diseñaron 12 sesiones de aprendizaje basadas en el juego dramático, como parte del área de personal social, teniendo en consideración el enfoque constructivista que propugna el Ministerio de Educación del Perú y la teoría de las inteligencias múltiples formulada por Daniel Goleman. Dichas sesiones de aprendizaje duraron 60 minutos cada una, durante un lapso de tres semanas, las mismas que se desarrollaron formando grupos de 5 alumnos, teniendo cada grupo a un niño colaborador que más haya desarrollado la competencia, teniendo en cuenta lo propugnado por la teoría sociocultural de Vygotsky. Se consideraron las tres partes fundamentales de una sesión de aprendizaje: inicio, desarrollo y metacognición.

En la parte del inicio se consideraron los dos tipos de motivaciones: tanto extrínseca, como intrínseca. La motivación extrínseca se abordó proponiendo una música infantil acorde al tema a desarrollar en la clase, mientras que la motivación intrínseca se desarrolló apelando a preguntas relacionadas con el mundo interior significativa para el

niño. Asimismo, se consideraron los saberes previos mediante preguntas relacionadas con el tema, a efectos de nivelar los saberes previos necesarios para el desarrollo del tema. También se formularon el propósito y la organización de la sesión de aprendizaje mediante afirmaciones concretas de lo que se quería lograr y la selección y forma de trabajo en grupos; y, finalmente, se ejecutó el conflicto cognitivo entre el saber previo y el nuevo conocimiento a obtener.

En la parte correspondiente al desarrollo, se consideraron tres tipos de juegos dramáticos como juego dramático de pantomima, el juego dramático de cuento popular y el juego dramático con títeres. Dentro del juego dramático de pantomima se aplicaron el juego de las emociones, el juego del espejo y el juego de los pases; dentro del juego dramático de cuento popular se aplicaron el juego de la Caperucita Roja, el juego de Pinocho y el juego de los tres cerditos. Como parte del juego dramático con títeres se aplicaron el juego de los doctores, el juego de los piratas, el juego de los cocineros y el juego de los bomberos.

La parte metacognitiva se desarrolló mediante preguntas significativas sobre cómo se sintieron los niños participantes, qué más les gustó del juego, cómo podrían implementarlo fuera del aula, etc.

Los tres tipos de juegos aplicados fueron del agrado y participación activa de los niños de 5 años y la mayoría fueron juegos no conocidos por los participantes, con la excepción de algunos niños que conocían algo de los cuentos populares utilizados. No hubo ningún tipo de accidentes y todo se desarrolló dentro de lo planificado.

**4.1.3 Medir el efecto del juego dramático para mejorar la integración social, como dimensión de la socialización, en los niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.**

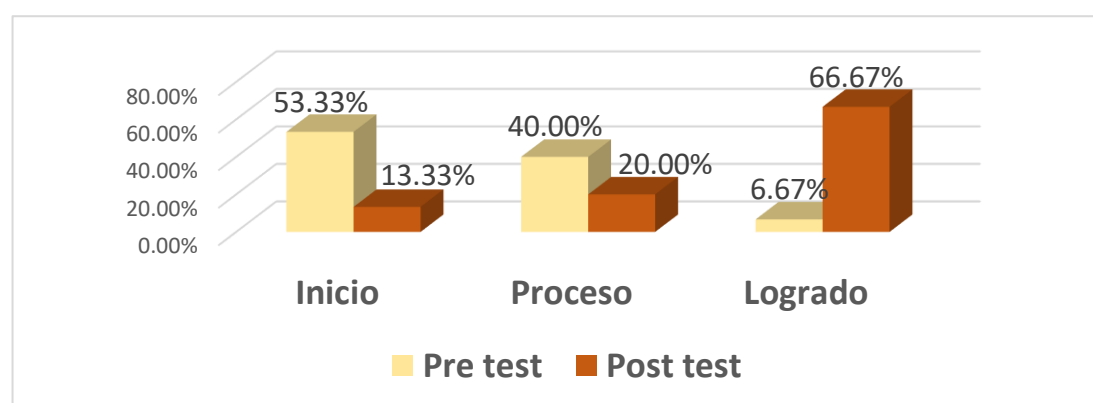
**Tabla 4**

*Nivel de la integración social en niños de 5 años – Pretest y Postest*

Evaluación	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	8	53.33%	2	13.33%
Proceso	6	40.00%	3	20.00%
Logrado	1	6.67%	10	66.67%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>

**Figura 2**

*Gráfico de barras sobre el nivel de la integración social – Pretest y Postest*



En la Tabla 4 y la figura 2, respecto a la integración social, como dimensión de la socialización en niños de 5 años, antes y después de implementar el juego dramático, se evidenció que el porcentaje de los niños con nivel inicio, disminuyó desde el 53.33% en el pretest al 13.33% en el postest; el porcentaje con nivel proceso, disminuyó desde el 40.00% en el pretest, al 20.00% en el postest y el porcentaje con nivel logrado, aumentó

desde el 6.67% en el pretest, al 66.67% en el postest. Se concluye que el mayor desarrollo de la integración social, después de aplicar el juego dramático, se obtuvo en el nivel logrado. Aceptándose la hipótesis de que el juego dramático mejora significativamente la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

**4.1.4 Identificar la forma en que el juego dramático mejora la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.**

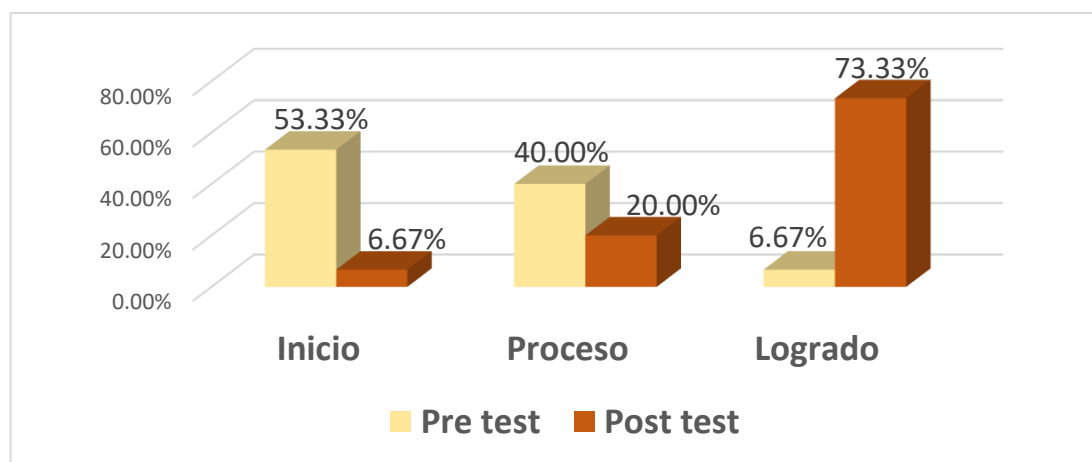
**Tabla 5**

*Nivel de la adaptación social en niños de 5 años – Pretest y Postest*

Evaluación	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	8	53.33%	1	6.67%
Proceso	6	40.00%	3	20.00%
Logrado	1	6.67%	11	73.33%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>

**Figura 3**

*Gráfico de barras sobre el nivel de la adaptación social – Pretest y Postest*



En la Tabla 5 y la figura 3, respecto a la adaptación social, como dimensión de la socialización en niños de 5 años, antes y después de implementar el juego dramático, se evidenció que el porcentaje de los niños con nivel inicio, disminuyó desde el 53.33% en el pretest al 6.67% en el posttest; el porcentaje con nivel proceso, disminuyó desde el 40.00% en el pretest, al 20.00% en el posttest y el porcentaje con nivel logrado, aumentó desde el 6.67% en el pretest, al 73.37% en el posttest. Se concluye que el mayor desarrollo de la adaptación social, después de aplicar el juego dramático, se obtuvo en el nivel logrado. Aceptándose que el juego dramático mejora significativamente la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

**4.1.5 *Evaluar la incidencia del juego dramático para mejorar la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.***

**Tabla 6**

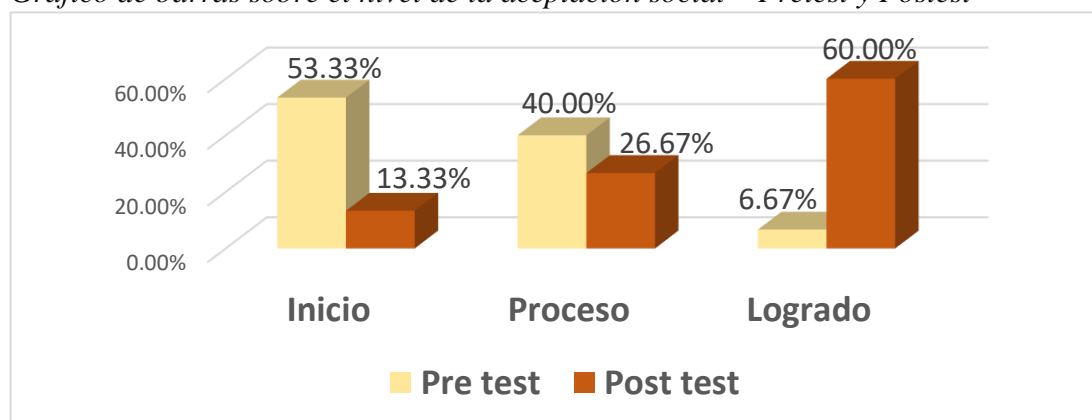
*Nivel de la aceptación social en niños de 5 años – Pretest y Postest*

Evaluación	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	8	53.33%	2	13.33%
Proceso	6	40.00%	4	26.67%
Logrado	1	6.67%	9	60.00%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>



**Figura 4**

*Gráfico de barras sobre el nivel de la aceptación social – Pretest y Postest*



En la Tabla 6 y la figura 4, respecto a la aceptación social, como dimensión de la socialización en niños de 5 años, antes y después de implementar el juego dramático, se evidenció que el porcentaje de los niños con nivel inicio, disminuyó desde el 53.33% en el pretest al 13.33% en el postest; el porcentaje con nivel proceso, disminuyó desde el 40.00% en el pretest, al 26.67% en el postest y el porcentaje con nivel logrado, aumentó desde el 6.67% en el pretest, al 60.00% en el postest. Se concluye que el mayor desarrollo de la aceptación social, después de aplicar el juego dramático, se obtuvo en el nivel logrado. Aceptándose que el juego dramático mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

**4.1.6** *Establecer la manera en que el juego dramático mejora la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022*

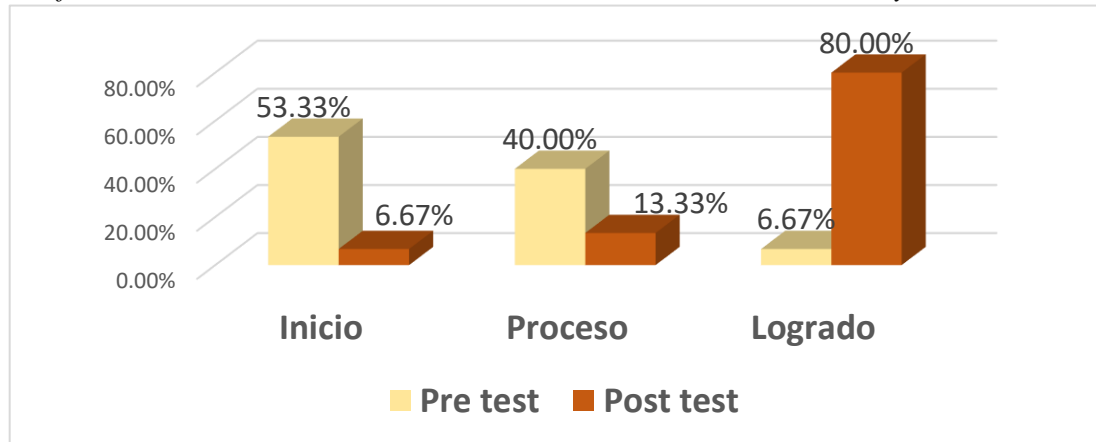
**Tabla 7**

*Nivel de la comunicación social en niños de 5 años – Pretest y Posttest*

Evaluación	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Inicio	8	53.33%	1	6.67%
Proceso	6	40.00%	2	13.33%
Logrado	1	6.67%	12	80.00%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>

**Figura 5**

*Gráfico de barras sobre el nivel de la comunicación social – Pretest y Posttest*



En la Tabla 7 y la figura 5, respecto a la comunicación social, como dimensión de la socialización en niños de 5 años, antes y después de implementar el juego dramático, se evidenció que el porcentaje de los niños con nivel inicio, disminuyó desde el 53.33% en el pretest al 6.67% en el posttest; el porcentaje con nivel proceso, disminuyó desde el 40.00% en el pretest, al 13.33% en el posttest y el porcentaje con nivel logrado, aumentó desde el 6.67% en el pretest, al 80.00% en el posttest. Se concluye que el mayor desarrollo de la comunicación social, después de aplicar el juego dramático, se obtuvo en el nivel logrado. Aceptándose que el juego dramático mejora significativamente la comunicación

social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

**4.1.7 Determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022**

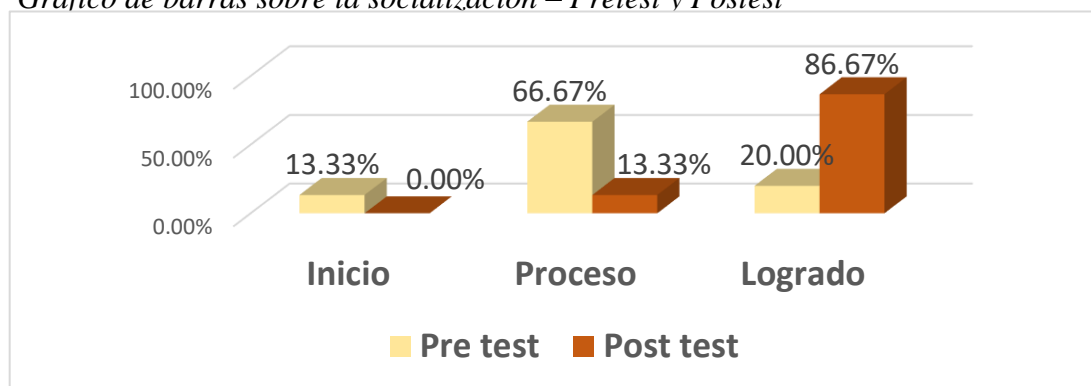
**Tabla 8**

*Nivel de socialización en niños de 5 años – Pretest y Postest*

Evaluación	Pretest		Postest	
	f	%	F	%
Inicio	2	13.33%	0	0.00%
Proceso	10	66.67%	2	13.33%
Logrado	3	20.00%	13	86.67%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>	<b>15</b>	<b>100.00%</b>

**Figura 6**

*Gráfico de barras sobre la socialización – Pretest y Postest*



En la Tabla 8 y la figura 6, respecto a la socialización en niños de 5 años, antes y después de implementar el juego dramático, se evidenció que el porcentaje de los niños con nivel inicio, disminuyó desde el 13.33% en el pretest al 0.00% en el postest; el porcentaje con nivel proceso, disminuyó desde el 66.67% en el pretest, al 13.33% en el postest y el porcentaje con nivel logrado, aumentó desde el 20.00% en el pretest, al 86.67%

en el postest. Concluyéndose que después de aplicar el juego dramático, el mejor resultado de la socialización se obtuvo en el nivel logrado.

### **Análisis inferencial**

#### **Prueba de normalidad**

H0: La socialización en los niños de 5 años presenta una distribución normal.

H1: La socialización en los niños de 5 años no tiene una distribución normal.

Si p-valor  $\geq 0.05$ , entonces se acepta H0 y se rechaza H1.

Si p-valor  $< 0.05$ , entonces se acepta H1 y se rechaza H0.

Mediante el programa SPSS versión 26, se aplicó la prueba estadística de Kolmogorov-Smirnov o Shapiro-Wilk.

### **Tabla 9**

#### *Prueba de normalidad de los datos de la socialización de los niños de 5 años*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Socializacionpretest	,255	15	,010	,890	15	,066
Socializacionpostest	,178	15	,200*	,912	15	,144

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

La Tabla 9 presenta los resultados de la evaluación de normalidad para los datos de la socialización de los niños de 5 años en pretest y postest, con 15 grados de libertad, menor de 50, seleccionándose la prueba de Shapiro Wilk, obteniéndose p-valor=0.066, para el pretest y p-valor=0.144 para el postest, ambos valores son  $\geq 0.05$ , entonces se acepta H0 y se desestima Ha, por lo que la socialización tiene una distribución normal y en ese caso se ejecutó una prueba paramétrica para la prueba de hipótesis, utilizándose la prueba de t Student para muestras emparejadas.

**Prueba de hipótesis:** determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Ho: No hay diferencia significativa en la socialización de los niños de 5 años, obtenida previamente y con posterioridad a la aplicación del juego dramático.

Ha: Si hay diferencia significativa en la socialización de los niños de 5 años, obtenida previamente y con posterioridad a la aplicación del juego dramático.

Nivel de confianza: 95%

$\alpha = 0.05$

Si p-valor  $\leq 0.05$ , entonces se rechaza H0 y se acepta H1.

Si p-valor  $> 0.05$ , entonces se acepta H0 y se rechaza H1.

**Tabla 10**

*Prueba de hipótesis sobre la mejora del juego dramático en la socialización*

		Diferencias emparejadas				T	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Par 1	Socializacionpretest - Socializacionpostest	-12,400	3,562	,920	-14,372 -10,428	-13,484	15	,000

La Tabla 10 muestra los resultados de la prueba de hipótesis T Student para muestras emparejadas del pretest y postest sobre la aplicación del juego dramático en la socialización, con 15 grados de libertad, obteniéndose un p-valor=0.0<0.05, por lo tanto, se rechaza H0 y se acepta H1, es decir, con la aplicación del juego dramático se logra una mejora significativa en la socialización de los niños de 5 años.

**Prueba de hipótesis:** medir el efecto del juego dramático para mejorar la integración social, como dimensión de la socialización, en los niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Ho: El juego dramático mejora significativamente la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Ha: El juego dramático no mejora significativamente la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Nivel de confianza: 95%

$\alpha = 0.05$

Si p-valor  $\leq 0.05$ , entonces se rechaza H0 y se acepta H1.

Si p-valor  $> 0.05$ , entonces se acepta H0 y se rechaza H1.

**Tabla 11**

*Prueba de hipótesis sobre la mejora del juego dramático en la integración social*

	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par I Integracionpretest - Integracionpostest	-3,333	2,093	,540	-4,492	-2,174	-6,168	15	,000

La Tabla 11 presenta los resultados de la prueba de hipótesis T Student para muestras emparejadas del pretest y postest sobre la aplicación del juego dramático en la mejora de la integración social como dimensión de la socialización, con 15 grados de

libertad, obteniéndose un  $p\text{-valor}=0.0<0.05$ , por lo tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ ; es decir, con la aplicación del juego dramático se logra una mejora significativa de la integración social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años.

**Prueba de hipótesis:** identificar la forma en que el juego dramático mejora la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

$H_0$ : El juego dramático mejora significativamente la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

$H_a$ : El juego dramático no mejora significativamente la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Nivel de confianza: 95%

$\alpha = 0.05$

Si  $p\text{-valor} \leq 0.05$ , entonces se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ .

Si  $p\text{-valor} > 0.05$ , entonces se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$ .

## Tabla 12

### *Prueba de hipótesis sobre la mejora del juego dramático en la adaptación social*

Par	Media	Desviación estándar	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)	
			Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior
1 Adaptacionpretest - Adaptacionpostest	-2,133	1,407	,363	-2,913	-1,354	-5,870	15	,000

La Tabla 12 presenta los resultados de la prueba de hipótesis T Student para muestras emparejadas del pretest y postest sobre la aplicación del juego dramático en la mejora de la adaptación social como dimensión de la socialización, con 15 grados de libertad, obteniéndose un  $p\text{-valor}=0.0<0.05$ , por lo tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ ; dicho en otras palabras, con la aplicación del juego dramático se logra una mejora significativa de la adaptación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años.

**Prueba de hipótesis :** evaluar la incidencia del juego dramático para mejorar la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

$H_0$ : El juego dramático mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

$H_a$ : El juego dramático no mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Nivel de confianza: 95%

$\alpha = 0.05$

Si  $p\text{-valor} \leq 0.05$ , entonces se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ .

Si  $p\text{-valor} > 0.05$ , entonces se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$ .



**Tabla 13***Prueba de hipótesis sobre la mejora del juego dramático en la aceptación social*

Par	Diferencias emparejadas	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1	Aceptacionpretest – Aceptacionprotest	-3,467	1,407	,363	-4,246	-2,687	-9,539	15	,000

La Tabla 13 presenta los resultados de la prueba de hipótesis T Student para muestras emparejadas del pretest y postest sobre la aplicación del juego dramático en la mejora de la aceptación social como dimensión de la socialización, con 15 grados de libertad, obteniéndose un p-valor=0.0<0.05, por lo tanto, se rechaza H0 y se acepta H1; en otras palabras, con la aplicación del juego dramático se logra una mejora significativa de la aceptación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años.

**Prueba de hipótesis:** establecer la manera en que el juego dramático mejora la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Ho: El juego dramático mejora significativamente la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Ha: El juego dramático no mejora significativamente la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

Nivel de confianza: 95%.

$\alpha = 0.05$ .

Si p-valor  $\leq 0.05$ , entonces se rechaza H0 y se acepta H1.

Si p-valor  $> 0.05$ , entonces se acepta H0 y se rechaza H1.

**Tabla 14**

*Prueba de hipótesis sobre la mejora del juego dramático en la comunicación social*

Par	Comunicacionpretest - Comunicacionpostest	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
1		-3,467	2,066	,533	-4,611	-2,323	-6,500	15	,000

La Tabla 14 presenta los resultados de la prueba de hipótesis T Student para muestras relacionadas del pretest y postest sobre la aplicación del juego dramático en la mejora de la comunicación social como dimensión de la socialización, con 15 grados de libertad, obteniéndose un p-valor=0.0<0.05, por lo tanto, se rechaza H0 y se acepta H1; en otras palabras, con la aplicación del juego dramático se logra una mejora significativa de la comunicación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años.

#### **4.2 Análisis de Resultados**

Respecto al objetivo específico: evaluar la socialización antes y después de implementar el juego dramático, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022, los resultados alcanzados muestran que el porcentaje de los niños con un nivel logrado de su socialización de 6.67% en el pretest aumentó al 80.00%, en el postest, concluyéndose que la mayoría de niños de 4 años, después del juego dramático aumentaron el nivel logrado de su socialización en las cuatro dimensiones. Antes de la implementación del juego dramático se observaron bajos niveles de integración social, adaptación social, aceptación social y comunicación social.

Una posible explicación de los resultados antes mencionados podría encontrarse en el hecho que los niños vienen precedidos de una experiencia vivencial que ha mermado sobremanera su socialización, como lo ha sido la pandemia del Covid-19, lo cual se manifestó con miedo, angustia, encierros, limitaciones a la presencialidad y en general, una afectación a la vida normal como la conocemos, todo lo cual incidió negativamente en la socialización de los niños de 5 años. Y luego de haberse implementado el juego dramático basado en pantomimas, cuentos populares y dramatización con títeres, se desarrolló la socialización en las dimensiones de integración, adaptación, aceptación y comunicación.

Respecto al objetivo específico: diseñar y aplicar el juego dramático para mejorar la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022, se observa que después de las doce sesiones de aprendizaje aplicadas teniendo como eje el juego dramático, en sus tres manifestaciones de juego dramático de pantomima, juego dramático de cuento popular y juego dramático con títeres y teniendo en cuenta el enfoque de la teoría de las múltiples inteligencias y la teoría socio cultural de Vygotsky, se pudo observar una recuperación significativa en el nivel de la socialización de los niños de 5 años, en sus cuatro dimensiones evaluadas: integración social, adaptación social, aceptación social y comunicación social.

Los resultados posteriores a la aplicación del juego dramático se manifestaron en una mejor integración social al momento de realizar actividades diversas, participar en grupos sin observar resistencia, participar cuando se requiere su intervención; una mayor adaptación social al participar espontáneamente en actividades diversas, interactuar con

sus pares y adaptarse en los juegos; una mayor aceptación social al aceptar a sus pares sin rechazo, aceptar juegos propuestos por otros niños y respetar normas propuestas por otros niños; una mayor comunicación social, al expresar con soltura sus opiniones y experiencias, conversar con otros niños, respetar y tolerar a sus compañeros. Asimismo, en las cuatro dimensiones evaluadas se notó una mejora sustantiva de los niños en relación con la docente.

Respecto al objetivo específico: medir el efecto del juego dramático para mejorar la integración social, como dimensión de la socialización, en los niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022, se midió que el efecto del juego dramático en la mejora de la integración social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años fue positivo; ello quedó evidenciado en el porcentaje de los niños con nivel de integración social logrado, el mismo que aumentó de un 6.67% en el pretest a un 66.67% en el posttest; haciendo uso de la prueba T Student se obtuvo  $p=0.000<0.05$ , aceptándose la hipótesis de que el juego dramático mejora significativamente la integración social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

En relación a dichos resultados, la investigación realizada por Morán (2020) titulada “El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas – Piura 2019”, al aplicar el juego dramático para la mejora de la integración social como dimensión de la socialización en niños de 5 años, obtuvo que el porcentaje de niños con nivel logrado se incrementó desde 5% en pretest a 95% en posttest, lo cual mediante

la prueba T Student obtuvo  $p=0.000 > 0.05$ , aceptando la hipótesis que la estrategia fundamentada en el juego dramático incide favorablemente en el desarrollo de la integración social.

Los resultados antes mencionados son similares a los obtenidos en el presente estudio, debido a que ambas investigaciones han trabajado con la misma edad de la población (5 años), el mismo diseño de investigación (pre experimental con pre y postest en un solo grupo), el mismo instrumento (lista de cotejo), fue desarrollada en una zona perteneciente a la región Piura, aunque la causa de la diferencia puede explicarse a que en la presente investigación se utilizó para mejorar la integración social el desarrollo de los juegos dramáticos basados en la pantomima y en los cuentos populares. La superioridad en el logro alcanzado también podría explicarse a que la investigación desarrollada por Morán fue antes de la pandemia, mientras que la presente se desarrolló en un periodo pospandemia del covid-19, contexto que de hecho ha tenido una incidencia negativa en el desarrollo de la integración social como socialización en los niños de 5 años.

Respecto a los resultados obtenidos, estos encuentran sustento teórico en lo formulado por Acaro (2016) quien sostiene que la integración social como capacidad está asociada al conjunto de normas, principios y valores que el niño comparte con sus pares para ser integrado a un grupo social como ente activo, productivo y comunicativo de sus ideas y sentimientos. En ese sentido, también puede fundamentarse lo sostenido por Espinoza, Flores y Hernández (2017) quienes refieren que la mayor dificultad en integrarse al grupo social se presenta cuando el niño encuentra un grupo nuevo diferente al de su familia, o como en el caso del presente estudio, alumnos nuevos que proceden de

otros centros educativos o que no han estudiado juntos con anterioridad, debido a ello la integración al nuevo cuerpo de valores, costumbres y principios tarda su tiempo en consolidarse, lo cual va realizándose a la par de ir conociendo los nombres de los niños, integrarse a juegos en grupo, etc.

Respecto al objetivo específico: identificar la forma en que el juego dramático mejora la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022, se identificó que el juego dramático tiene una forma positiva en la mejora la adaptación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años; ello quedó evidenciado en el porcentaje de los niños con nivel de adaptación social logrado, el mismo que aumentó de un 6.67% en el pretest a un 73.33% en el postest; haciendo uso de la prueba T Student se obtuvo  $p=0.000<0.05$ , aceptándose la hipótesis de que el juego dramático mejora significativamente la adaptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

En relación con los resultados antes mencionados, la investigación realizada por Morán (2020) titulada “El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas – Piura 2019”, al aplicar el juego dramático para mejorar la adaptación social como dimensión de la socialización en niños de 5 años, obtuvo que el porcentaje de niños con nivel logrado se incrementó desde 0% en pretest a 100% en postest, lo cual mediante la prueba T Student obtuvo  $p=0.000>0.05$ , aceptando que la estrategia fundamentada en el juego dramático incide favorablemente en el desarrollo de la adaptación social.

Los resultados antedichos son similares a los obtenidos en el presente estudio, debido a que ambas investigaciones han trabajado con la misma edad de la población (5 años), el mismo diseño de investigación (pre experimental con pre y posttest en un solo grupo), el mismo instrumento (lista de cotejo), fue desarrollada en una zona perteneciente a la región Piura, mientras que la diferencia respecto de la investigación anotada se centró en utilizar como juegos dramáticos los basados en el cuento popular y en los de dramatización con títeres. La superioridad en el logro alcanzado podría también explicarse si se considera a que la investigación desarrollada por Morán fue antes de la pandemia, mientras que el presente estudio se desarrolló en un periodo pospandemia del covid-19, contexto que de hecho tuvo incidencias negativas en el desarrollo de la adaptación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años.

Los resultados obtenidos pueden sustentarse a nivel teórico en lo formulado por Acaro (2016) quien sostiene que la adaptación social como capacidad está asociada a la capacidad del niño que le permite interesarse, comprometerse y actuar de manera cómoda y satisfecha en un contexto social. Asimismo, se puede citar la teoría sociocultural de Vygotsky quien plantea que el desarrollo de las capacidades está asociada a los estímulos y el clima del contexto dentro del que se desenvuelve el sujeto. En ese sentido, puede asumirse que en el estudio en mención esta capacidad tuvo menos dificultad en lograrse al ser asumida por todos los niños de 5 años, manifestándose en la superación de diferencias del niño con sus pares y edificar interacciones positivas y significativas con los sujetos de su contexto, contribuyendo a mejorar su socialización.

Respecto al objetivo específico: evaluar la incidencia del juego dramático para mejorar la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022, se evaluó que el juego dramático tiene incidencia positiva en la mejora de la aceptación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años; ello quedó evidenciado en el porcentaje de los niños con nivel de aceptación social logrado, el mismo que aumentó de un 6.67% en el pretest a un 60.00% en el posttest; haciendo uso de la prueba T Student se obtuvo  $p=0.000<0.05$ , aceptándose la hipótesis de que el juego dramático mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

En relación con los resultados antes mencionados, la investigación realizada por Morán (2020) titulada “El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas – Piura 2019”, al aplicar el juego dramático para mejorar la aceptación social como dimensión de la socialización en niños de 5 años, obtuvo que el porcentaje de niños con nivel logrado se incrementó desde 0% en pretest a 100% en posttest, lo cual mediante la prueba T Student obtuvo  $p=0.000>0.05$ , aceptando que la estrategia fundamentada en el juego dramático incide favorablemente en el desarrollo de la aceptación social.

Los resultados antedichos son similares a los obtenidos en el presente estudio, debido a que ambas investigaciones han trabajado con la misma edad de la población (5 años), el mismo diseño de investigación (pre experimental con pre y posttest en un solo



grupo), el mismo instrumento (lista de cotejo), fue desarrollada en una zona perteneciente a la región Piura, pero como diferencia es que en el presente estudio se incidió en la utilización de los juegos dramáticos basados en la pantomima y los juegos basados en los cuentos populares. La superioridad en el logro alcanzado podría también deberse a que la investigación desarrollada por Morán (2019) fue antes de la pandemia, mientras que la presente se desarrolló en un periodo pospandemia del covid-19, contexto que de hecho tuvo incidencias negativas en el desarrollo de la aceptación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años.

Los resultados obtenidos pueden sustentarse a nivel teórico en lo formulado por Becerra (2013) quien sostiene que mediante la aceptación social el niño es amado, aceptado o rechazado en los grupos de sus pares, entendiéndose que la baja capacidad de aceptación social involucra la exclusión del niño frente al grupo, lo cual genera serios problemas de intra y extra personalidad. Otro aspecto a tener en consideración es el señalado por Paz y Juárez (2020) quienes indican que el egocentrismo, que es una característica propia de los niños de 5 años, al creer que lo que les interesa y lo que opinan son más importantes que los intereses u opiniones de los demás puede tener incidencias negativas en el desarrollo de la aceptación social frente a sus pares.

Por su parte, Goleman (1996) fundamenta que la capacidad para ser aceptado socialmente es tan importante como la de desarrollar una capacidad en un área académica determinada. Finalmente, habría que considerar lo que Sánchez-Escobedo y Vales (2020) señalan al referir que ciertos niños son aceptados socialmente por sus pares por sus altos

rendimientos en ciencias y matemáticas, aunque también son considerados menos sociales que los que obtienen altos rendimientos en deportes o idiomas.

Respecto al objetivo específico: establecer la manera en que el juego dramático mejora la comunicación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022, se estableció que el juego dramático mejora de una manera positiva la comunicación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años; ello quedó evidenciado en el porcentaje de los niños con nivel de comunicación social logrado, el mismo que aumentó de un 6.67% en el pretest a un 80.00% en el postest; haciendo uso de la prueba T Student se obtuvo  $p=0.000<0.05$ , aceptándose la hipótesis de que el juego dramático mejora significativamente la aceptación social, como dimensión de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

En relación con los resultados antes mencionados, la investigación realizada por Morán (2020) titulada “El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas – Piura 2019”, al aplicar el juego dramático para mejorar la comunicación social como dimensión de la socialización en niños de 5 años, obtuvo que el porcentaje de niños con nivel logrado se incrementó desde 5% en pretest a 95% en postest, lo cual mediante la prueba T Student obtuvo  $p=0.000>0.05$ , aceptando que la estrategia fundamentada en el juego dramático incide favorablemente en el desarrollo de la comunicación social.

Los resultados antedichos son similares a los obtenidos en el presente estudio, debido a que ambas investigaciones han trabajado con la misma edad de la población, el mismo diseño de investigación, el mismo instrumento (lista de cotejo), fue desarrollada en una zona perteneciente a la región Piura, pero como diferencia es que en el presente estudio se incidió en la utilización de los juegos dramáticos basados en la dramatización con títeres y los basados en los cuentos populares. La superioridad en el logro alcanzado podría deberse a que la investigación desarrollada por Morán fue antes de la pandemia, mientras que la presente se desarrolló en un periodo pospandemia del covid-19, contexto que de hecho tuvo incidencias negativas en el desarrollo de la comunicación social como dimensión de la socialización en los niños de 5 años.

Respecto a los resultados obtenidos, pueden sustentarse a nivel teórico en lo formulado por Acaro (2016) quien sostiene que mediante la comunicación social el niño comunica a sus pares su mundo emocional conformado por sus sentimientos, ideas, emociones y deseos y a la vez recibe de sus pares la respuesta a dicha receptación. Por su parte, Guerra (2020) señala que Vygotsky fundamenta que es el contexto o medio sociocultural el que moldea el pensamiento, la conciencia y el aprendizaje de la persona, teniendo como sustrato el lenguaje, dentro de lo cual está inmersa la comunicación social. Asimismo, esta teoría considera al sujeto un constructor activo de su conocimiento, a través de la interacción que efectúa con el entorno y generando una reestructuración del conocimiento adquirido antes de la nueva interacción con el medio.

Respecto al objetivo general: determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022, se

determinó que el juego dramático mejora de manera positiva la socialización en los niños de 5 años, ello se evidenció al incrementarse el porcentaje de los niños con nivel de socialización logrado, que aumentó de un 20.00% en el pretest a un 86.67% en el posttest; haciendo uso de la prueba T Student se obtuvo  $p=0.000<0.05$ , aceptándose la hipótesis de que el juego dramático mejora significativamente la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

En relación con los resultados antes mencionados, la investigación realizada por Morán (2020) titulada “El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas – Piura 2019”, quien al aplicar el juego dramático para mejorar la socialización en niños de 5 años obtuvo que el porcentaje de niños en nivel logrado se incrementó desde 5% en pretest a 95% en posttest, lo cual mediante la prueba T Student obtuvo  $p=0.000>0.05$ , aceptando que la estrategia basada en el juego dramático se puede aplicar en diversos ámbitos educativos considerando su alto nivel de significancia en la mejora de la socialización.

Los resultados antedichos son similares a los obtenidos en el presente estudio, porque ambas investigaciones han trabajado con la misma edad de la población (5 años), el mismo diseño (pre experimental con pre y posttest en un solo grupo), el mismo instrumento (lista de cotejo), fue desarrollada en una zona perteneciente a la región Piura y se utilizaron similares juegos dramáticos. La superioridad en el logro alcanzado podría deberse a que la investigación desarrollada por Morán fue antes de la pandemia, mientras que la presente se desarrolló en un periodo pospandemia del covid-19, contexto que de

hecho ha tenido una incidencia negativa en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años.

Respecto a los resultados obtenidos, pueden sustentarse a nivel teórico en el desarrollo de las inteligencias múltiples formuladas por Daniel Goleman (1996) y la relación con el juego dramático, formulado por Baldwin (2014, citado por Kiessling, 2015), quien señala que el juego dramático puede potenciar las inteligencias intrapersonales (aprender a reconocer, transmitir y gestionar emociones y sentimientos) y las inteligencias intrapersonales-sociales (desarrollar capacidades de cooperación y trabajo en equipo, escucha, respeto y empatía con el interlocutor), teniendo como base que una de las características fundamentales del juego dramático es la vinculación con el mundo emocional del niño y a partir de dicho vínculo es que el niño se interrelaciona con sus pares y desarrolla su socialización.

Igualmente, se debe considerar que en la etapa escolar los niños están más receptivos al juego simbólico y dramático, el cual puede orientarse a una finalidad educativa como la de mejorar su nivel de socialización (Kiessling, 2015). Asimismo, se data el hecho de que en las sesiones de aprendizaje se aplicó lo denominado como zona de desarrollo próximo de Vygotsky, razón por la que en la mayoría de juegos se formaron grupos de 5 niños y en los cuales había uno que había desarrollado mejor las competencias y que asumía el papel de alumno cooperante con la docente. Cabría destacar que los tres grupos de juego dramático utilizados, como los basados en el uso de pantomima, cuento popular y dramatización con títeres, se complementan para incidir en la mejora de la socialización de los niños de 5 años.

## VI. Conclusiones

1. En el presente estudio se determinó la manera en que el juego dramático mejora la socialización en niños de 5 años. Lo más importante fue que la aplicación del juego dramático basado en pantomima, cuento popular y dramatización de títeres, mejoraron hasta un 86.67% la socialización en los niños de 5 años, lo cual se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon la cual obtuvo un valor  $p=0.00$ , con un nivel de significancia de  $p<0.05$ , donde el 86.67% de los niños alcanzó un nivel de logro, por lo que los niños mejoraron su integración social, adaptación social, aceptación social y comunicación social.
2. La presente tesis evaluó la socialización antes y después de implementar el juego dramático en los niños de 5 años. Lo más importante de la evaluación de la socialización antes y después de implementar el juego dramático, es que al finalizar la aplicación del juego dramático se observó una socialización más desarrollada de los niños, manifestada en una mejora sustantiva de sus capacidades sociales de integración, adaptación, aceptación y comunicación, tanto con sus pares como con la docente.
3. En esta tesis se diseñó y aplicó el juego dramático para la mejora de la socialización en niños de 5 años. Lo más importante fue que se diseñó y aplicó 12 sesiones de aprendizaje basadas en la teoría de las inteligencias múltiples y la teoría socio cultural de Vygotsky, las mismas que tuvieron una duración de 60 minutos y se aplicaron durante tres semanas, en las cuales se consideró la motivación extrínseca e intrínseca,

los saberes previos, el conflicto cognitivo y diversos juegos dramáticos que fueron del agrado y participación activa de los niños de 5 años.

4. En la presente investigación, se midió el efecto del juego dramático en la mejora de la integración social de los niños de 5 años. Lo más importante fue que la medición del efecto del juego dramático, basado en pantomima y cuento popular, arrojó hasta un 66.67% de mejora en la integración social, lo cual se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon la cual obtuvo un valor  $p=0.00$ , con un nivel de significancia de  $p<0.05$ , donde el 66.67% de los niños alcanzó un nivel de logro, por lo que los niños se integraron con sus compañeros al momento de realizar juegos o actividades, sin expresar resistencia o dificultad ante la presencia de la docente o de otros niños o cuando fue requerido.
5. En este estudio, se identificó la forma en que el juego dramático mejora la adaptación social de los niños de 5 años. Lo más importante fue que la identificación de la forma en que el juego dramático basado en cuento popular y dramatización de títeres, mostró hasta un 73.33% de mejora en la adaptación social, lo cual se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon la cual obtuvo un valor  $p=0.00$ , con un nivel de significancia de  $p<0.05$ , donde el 73.33% de los niños alcanzó un nivel de logro, por lo que los niños se adaptaron de forma espontánea con sus compañeros, interactuando en las diversas tareas de grupo o de actividad lúdica que propusieron sus compañeros y adaptándose a las dificultades o retos planteados.
6. En esta investigación, se evaluó la incidencia del juego dramático en la mejora de la aceptación social de los niños de 5 años. Lo más importante fue que la evaluación de

la incidencia del juego dramático basado en pantomima y cuento popular, mostró hasta un 60.00% de mejora en la aceptación social, lo cual se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon la cual obtuvo un valor  $p=0.00$ , con un nivel de significancia de  $p<0.05$ , donde el 60.00% de los niños alcanzó un nivel de logro, por lo que los niños aceptaron socialmente a sus compañeros de grupo de juego, sin expresar rechazo o dificultad, aceptando las propuestas de juego de sus pares y sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad.

7. En el presente estudio, se estableció la manera en que el juego dramático mejora la comunicación social de los niños de 5 años. Lo más importante fue que el establecimiento de la manera en que el juego dramático basado en cuento popular y dramatización de títeres, mostró hasta un 80.00% en la mejora de la comunicación social, lo cual se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon la cual obtuvo un valor  $p=0.00$ , con un nivel de significancia de  $p<0.05$ , donde el 80.00% de los niños alcanzó un nivel de logro, por lo que los niños expresaron con soltura sus opiniones y experiencias, entablaron conversaciones espontáneas y con facilidad ante sus pares y demostraron respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros y la docente.



## **Aspectos Complementarios**

### **Recomendaciones**

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

Recomendar a estudiantes de educación inicial realizar estudios comparativos sobre la aplicación del juego dramático utilizando diseños preexperimentales con pretest y posttest, con grupo de control.

Recomendar a los docentes de la institución educativa realizar estudios comparativos sobre la aplicación del juego dramático utilizando otros tipos de juegos dramáticos que los empleados en la presente investigación.

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

Recomendar a las autoridades académicas de la universidad el desarrollo de una competencia transversal curricular respecto de la aplicación de las inteligencias múltiples en los cursos de educación inicial.

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

Recomendar a los directivos de la institución educativa promover el desarrollo de talleres sobre la aplicación del juego dramático para la mejora de la socialización en los niños del nivel inicial.

## Referencias bibliográficas

- Acaro, E. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000043425>
- Buenaño, A. (2017). *Expresión dramática en las habilidades sociales, en niños y niñas de 5 a 6 años, de la Unidad Educativa Fiscal "Cabo Minacho", Tumbaco - Quito, Período 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/14556/1/T-UCE-0010-P029-2018.pdf>
- Definista. (2017). Dramatización. En *Definicionyque.es* <https://definicionyque.es/dramatizacion/>
- Espinoza, N., Flores, J., y Hernández, J. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela*. Javier Vergara Editores.
- Gordón, A. (2017). *El juego dramático y su incidencia en el entorno social de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela María Teresa Dávila de Rosania Parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha*. [Tesis de Licenciatura,

Universidad Técnica de Ámbato, Ecuador].

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/16113/1/%e2%80%9cel%20juego%20dram%c3%81tico%20y%20su%20incidencia%20en%20el%20entorno%20social%20de%20los%20ni%c3%91os%20y%20ni%c3%91as%20de%204%20a%205%20a%c3%91os%20de%20la.pdf>

Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. 7(2); 14-21. *Revista Dilemas Contemporáneos*. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033>

Gutiérrez, L., Penagos, J., y Rivera, N. (2019). *El juego dramático como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los niños y niñas del Jardín Social Monteblanco*. [Tesis de Licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia].

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2628/Guti%C3%A9rrez\\_Lucy\\_Penagos\\_Jenny\\_Rivera\\_Nury\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2628/Guti%C3%A9rrez_Lucy_Penagos_Jenny_Rivera_Nury_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hernández R., Fernández C. y Baptista, P. (1997). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill Education.

Herrera, A. (2016). *La Dramatización como Recurso Didáctico en Educación Infantil*.

[Tesis de Maestría, Universitat Jaume].

[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/169113/TFG\\_2017\\_HerreraGorriAna.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/169113/TFG_2017_HerreraGorriAna.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2021). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Informe Técnico, Instituto Nacional de Estadística e Informática, Lima. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/04-informe-tecnico-tic-iii-trimestre2020.pdf>

Instituto Tecnológico de Monterrey. (2010). *Criterios para la Selección de una Técnica Didáctica. Investigación e Innovación Educativa*. [http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas\\_didacticas/criter\\_td.htm](http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/criter_td.htm)

Kiessling, C. (2015). *El juego dramático en educación infantil*. [Tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/kiessling%20ribeiro%2c%20claudia%20beatriz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Londoño, M. (2013). *La adaptación escolar y social en niñas de preescolar: Un análisis a partir de las relaciones de aceptación y rechazo en el grupo de pares*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de La Sabana, Bogotá]. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/6898/125399.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Morán, E. (2019). *El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24407/socializac>

ion\_juego\_dramatico\_moran\_arismendiz\_elda\_mercedes.pdf?sequence=1&isallo  
wed=y

Oyarzún, M. (19 de abril de 2021). *Socialización, aprendizaje y desarrollo socioemocional de niños en pandemia*. Universidad San Sebastián:  
<https://www.uss.cl/blog/socializacion-desarrollo-socioemocional-ninos-pandemia/>

Paz, B., y Juárez, E. (2020). *Influencia de la socialización en la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Divino Niño Jesús de Chivay, Arequipa 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11670/EDpacubr%26juacei.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Peiró, R. (2022). *Socialización*. Economipedia.  
<https://economipedia.com/definiciones/socializacion.html>

RAE. (2022). Dramatizar. *Diccionario de la lengua española*, 23a ed.:  
<https://dle.rae.es/contenido/cita>

Regader, B. (2018). La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>

Rodríguez, E. (2021). *La importancia del juego dramático durante la infancia. Actividades y juegos infantiles*. <https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/>

- 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*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/26821/rosas\\_mj.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/26821/rosas_mj.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ruiz, C. (28 de Febrero de 2021). *Falta de socialización desencadena dificultades para la vida en sociedad*. UNAM-Dirección General de Comunicación.  
[https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021\\_182.html](https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021_182.html)
- Riquero, A. (2017). *Contribución del juego dramático al desarrollo de habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].  
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/9566/Riquero%20Pacheco%20Andrea.pdf?sequence=9&isAllowed=y>
- Sánchez-Escobedo, P., y Vales, J. (2020). Aceptación social de alumnos con alto rendimiento académico en México: un estudio comparativo entre Yucatán y Sonora. *Psicumex*, 10(1), 92-102. <chrome-extension://dagcmkpagjllhakfdhnbomgmjdpkdklff/enhanced-reader.html?openApp&pdf=https%3A%2F%2Fpsicumex.unison.mx%2Findex.php%2Fpsicumex%2Farticle%2Fdownload%2F344%2F277>
- Sarlé, P. (2014). *Juego dramático. princesas, príncipes, caballeros y castillos*. Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, la Ciencia y la

Cultura. <https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2017/08/Guia-7-El-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>

Silva, D. (2017). *Autoestima y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 105 –Jicamarca – 2017* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/6216/Silva\\_NDM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/6216/Silva_NDM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

UNADE. (1 de diciembre de 2020). *Teoría de las inteligencias múltiples en las aulas y en el trabajo*. Universidad UNADE. <https://unade.edu.mx/teoria-de-las-inteligencias-multiples/#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20inteligencias%20m%C3%BAltiples%20es%20un%20modelo%20de,la%20ofrecida%20hasta%20el%20momento.>

Vilcherrez, M. (2017). *El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 1314 del centro poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura – 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/3666/JUEGOS\\_DRAMATICOS\\_LA\\_SOCIALIZACION\\_VILCHERREZ\\_VILCHERREZ%20MARIA\\_GREGORIA.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/3666/JUEGOS_DRAMATICOS_LA_SOCIALIZACION_VILCHERREZ_VILCHERREZ%20MARIA_GREGORIA.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

## **Anexos**



**Anexo 1 Instrumento de Recolección de Datos**  
**Lista de cotejo sobre la socialización en niños de 5 años – Pretest/Postest**

A l u m n o	La integración social					La adaptación social				
	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña, sin distinción.	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tarea.	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora
N°	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

A l u m n o	La aceptación social					La comunicación social					Puntos	Nivel
	Accepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	Accepta los juegos propuestos por los otros niños.	Accepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños.	Accepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad.	.Accepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as.	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás.	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañero .	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.		
Nº	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO	SI / NO		
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												

**PUNTOS:** SI: 2 puntos; NO: 0 puntos      **ESCALA:** Inicio: (0-13) ptos.; **Proceso:** (14-27) ptos.; **Logrado:** (28-40) ptos.

Ítems extraídos de la tesis titulada: “El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015”, sustentada por Adis Elita Acaro Cornejo en el año 2016 en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

## Anexo 2 Evidencias de Validación de Instrumento

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. La integración social</b>							
1	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X		X		X		
2	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X		X		X		
3	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X		X		X		
4	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X		X		X		
5	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. La adaptación social</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	X		X		X		
7	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tareas.	X		X		X		
8	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	X		X		X		
9	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	X		X		X		
10	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3. La aceptación social</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X		X		X		
12	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X		X		X		
13	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños..	X		X		X		
14	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X		X		X		
15	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4. La comunicación social</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X		X		X		
17	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X		X		X		
18	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños..	X		X		X		
19	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X		X		X		
20	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): los ítems son suficientes para medir miden las dimensiones de la variable.

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr: Julissa Mercedes Mercado Sandoval    DNI: 02878266

Especialidad del validador: Mgtr. en Educación


Piura, 22 de mayo del 2022

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Julissa M. Mercado Sandoval  
MAGISTER EN EDUCACION  
CPPD. N° 0134059

Firma del Experto Informante.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. La integración social</b>							
1	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X		X		X		
2	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X		X		X		
3	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X		X		X		
4	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X		X		X		
5	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. La adaptación social</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	X		X		X		
7	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tareas.	X		X		X		
8	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	X		X		X		
9	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	X		X		X		
10	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3. La aceptación social</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X		X		X		
12	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X		X		X		
13	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños..	X		X		X		
14	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X		X		X		
15	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4. La comunicación social</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X		X		X		
17	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X		X		X		
18	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños..	X		X		X		
19	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X		X		X		
20	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): los ítems evaluados indican suficiencia para efectuar la medición de la variable.

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr: María Salomé Calle Berrú DNI: 03369223

Especialidad del validador: Mgtr. en Educación

Piura, 23 de mayo del 2022

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Firma del Experto Informante.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1. La integración social</b>								
1	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X		X		X		
2	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X		X		X		
3	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X		X		X		
4	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X		X		X		
5	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2. La adaptación social</b>								
6	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	X		X		X		
7	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tareas.	X		X		X		
8	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	X		X		X		
9	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	X		X		X		
10	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3. La aceptación social</b>								
11	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X		X		X		
12	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X		X		X		
13	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños..	X		X		X		
14	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X		X		X		
15	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4. La comunicación social</b>								
16	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X		X		X		
17	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X		X		X		
18	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños..	X		X		X		
19	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X		X		X		
20	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): todos los ítems de las 4 dimensiones consideradas evidencian suficiencia para efectuar su medición.

Opinión de aplicabilidad:      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr: Víctor Humberto Infantes Ríos      DNI: 27164782

Especialidad del validador: Mgtr. en Educación

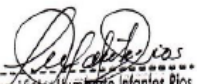
Piura, 24 de mayo del 2022

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

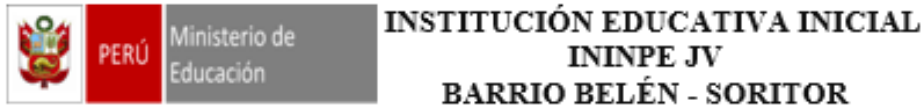
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

  
 Mgtr. Víctor Humberto Infantes Ríos  
 CPEP 001337

**Firma del Experto Informante.**

Anexo 3. Evidencias de trámite de recolección de datos



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

**Autorización Directoral N° 18-2022-I.E.I-JV-DIR**

**CONSIDERANDO:**

Que, doña: **JESUS ANGELITA NEYRA HERRERA**, identificada con Código Universitario N° 0807172209, alumna de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, solicita autorización para desarrollar su trabajo de investigación denominado “El juego dramático para mejorar la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022”.

Que, estando a lo normado por el Ministerio de Educación el apoyo a iniciativas que procuren el beneficio y mejoramiento de los aspectos educativos.

**SE RESUELVE:**

Conceder la autorización para que se desarrolle la investigación indicada con los alumnos del nivel inicial de 5 años, disponiendo se le otorguen las facilidades de acceso a infraestructura y disponibilidad de aula que el caso requiere.

Se expide la presente para los fines pertinentes.

Soritor, mayo del 2022.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

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

**Título del estudio:** El juego dramático en la mejora de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022

**Investigador (a):** Jesus Angelita Neyra Herrera

**Propósito del estudio:** Determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022

**Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:** El juego dramático en la mejora de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

**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)**

La investigación aplicará 10 sesiones de aprendizaje basadas en el juego dramático, con la finalidad de buscar mejorar la social de los niños de 5 años. Se realizarán dos evaluaciones de la socialización de los niños participantes, una antes de aplicar el juego dramático y la otra después de haberse aplicado el juego dramático.

**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. Informar sobre la finalidad del estudio.
2. Firmar el consentimiento informado.
3. Participar de la investigación

**Beneficios:**

Tener conocimiento sobre el nivel del desempeño semántico de su hijo.

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 943629350

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

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.

Ani Perez Perez

Nombres y Apellidos  
Participante

Jesus Angelita neyra Herrera

Nombres y Apellidos  
Investigador

24-05-22(10:00a.m)

Fecha y Hora

24-05-22 (10:00a.m)

Fecha y Hora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

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

**Título del estudio:** El juego dramático en la mejora de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022

**Investigador (a):** Jesus Angelita Neyra Herrera

**Propósito del estudio:** Determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022

**Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:** El juego dramático en la mejora de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

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

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

La investigación aplicará 10 sesiones de aprendizaje basadas en el juego dramático, con la finalidad de buscar mejorar la social de los niños de 5 años. Se realizarán dos evaluaciones de la socialización de los niños participantes, una antes de aplicar el juego dramático y la otra después de haberse aplicado el juego dramático.

**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. Informar sobre la finalidad del estudio.
2. Firmar el consentimiento informado.
3. Participar de la investigación

**Beneficios:**

Tener conocimiento sobre el nivel del desempeño semántico de su hijo.

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 943629350

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 ciei@uladech.com

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.

*Mada y Lexa Lopez*

Nombres y Apellidos  
Participante

24-05-22(10:00a.m)

Fecha y Hora

*Jesus Angelita Neyra Herrera*

Nombres y Apellidos  
Investigador

24-05-22 (10:00a.m)

Fecha y Hora





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**Título del estudio:** El juego dramático en la mejora de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022

**Investigador (a):** Jesus Angelita Neyra Herrera

**Propósito del estudio:** Determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022

**Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:** El juego dramático en la mejora de la socialización, en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022.

**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)**

La investigación aplicará 10 sesiones de aprendizaje basadas en el juego dramático, con la finalidad de buscar mejorar la social de los niños de 5 años. Se realizarán dos evaluaciones de la socialización de los niños participantes, una antes de aplicar el juego dramático y la otra después de haberse aplicado el juego dramático.

**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. Informar sobre la finalidad del estudio.
2. Firmar el consentimiento informado.
3. Participar de la investigación

**Beneficios:**

Tener conocimiento sobre el nivel del desempeño semántico de su hijo.

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 943629350

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

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.

Natividad Prado Flores

Nombres y Apellidos  
Participante

Jesús Angelita Neyra Herrera

Nombres y Apellidos  
Investigador

24-05-22(10:00a.m)

Fecha y Hora

24-05-22(10:00a.m)

Fecha y Hora

Anexo 5 Pantallazos de la tabulación de datos

BASE DE DATOS SOCIALIZACIÓN - PRETEST

Alumnos	Integración social							Adaptación social						
	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña, sin distinción	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar	Puntaje	Nivel	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tarea	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora	Puntaje	Nivel
A1	2	0	2	0	0	4	Inicio	2	0	0	0	2	4	Inicio
A2	2	2	0	2	0	6	Proceso	0	2	0	2	2	6	Proceso
A3	2	0	0	0	0	2	Inicio	2	0	0	0	2	4	Inicio
A4	2	2	2	0	2	8	Logrado	2	2	2	2	0	8	Logrado
A5	2	0	0	2	2	6	Proceso	2	0	0	2	2	6	Proceso
A6	0	2	0	0	0	2	Inicio	0	2	0	0	0	2	Inicio
A7	0	0	2	0	2	4	Inicio	0	0	2	0	2	4	Inicio
A8	2	0	2	2	0	6	Proceso	2	0	0	2	2	6	Proceso
A9	0	2	0	0	2	4	Inicio	0	2	0	0	2	4	Inicio
A10	2	0	2	0	2	6	Proceso	2	0	2	0	2	6	Proceso
A11	0	2	0	2	0	4	Inicio	0	2	0	2	2	6	Proceso
A12	0	2	0	2	2	6	Proceso	0	0	0	0	2	2	Inicio
A13	0	0	0	0	2	2	Inicio	2	0	0	0	2	4	Inicio
A14	0	2	0	2	0	4	Inicio	0	2	2	2	2	8	Logrado
A15	2	2	0	0	2	6	Proceso	2	0	2	0	2	6	Proceso

## BASE DE DATOS SOCIALIZACIÓN - PRETEST

Aceptación social							Comunicación social							Socialización	
Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad	Acepta los juegos propuestos por los otros niños	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella	Puntaje	Nivel	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañero	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
2	0	0	0	2	4	Inicio	2	0	2	0	0	4	Inicio	16	Proceso
0	2	2	0	2	6	Proceso	0	2	0	2	2	6	Proceso	24	Proceso
2	0	0	0	2	4	Inicio	2	0	0	0	2	4	Inicio	14	Proceso
2	2	2	0	2	8	Logrado	2	0	2	2	2	8	Logrado	32	Logrado
2	0	0	2	2	6	Proceso	2	0	2	2	0	6	Proceso	24	Proceso
2	2	0	0	2	6	Proceso	2	2	0	0	2	6	Proceso	16	Proceso
0	0	2	0	2	4	Inicio	0	0	2	0	2	4	Inicio	16	Proceso
2	2	0	2	2	8	Logrado	2	0	2	2	2	8	Logrado	28	Logrado
0	2	0	0	2	4	Inicio	0	2	0	0	2	4	Inicio	16	Proceso
0	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	2	0	2	4	Inicio	18	Proceso
0	0	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	2	0	8	Logrado	24	Proceso
0	0	0	0	2	2	Inicio	0	0	0	0	2	2	Inicio	12	Inicio
0	0	0	0	0	0	Inicio	2	2	0	0	2	6	Proceso	12	Inicio
2	2	0	2	2	8	Logrado	2	2	0	2	2	8	Logrado	28	Logrado
0	0	0	0	2	2	Inicio	0	0	0	0	2	2	Inicio	16	Proceso

## BASE DE DATOS SOCIALIZACIÓN - POSTEST

Alumnos	Integración social							Adaptación social						
	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña, sin distinción	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar	Puntaje	Nivel	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tarea	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora	Puntaje	Nivel
A1	2	0	2	2	0	6	Proceso	2	0	2	0	2	6	Proceso
A2	2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	0	2	2	8	Logrado
A3	2	0	0	0	0	2	Inicio	2	0	2	2	2	8	Logrado
A4	2	2	2	0	2	8	Logrado	2	2	2	2	0	8	Logrado
A5	2	2	2	2	2	10	Logrado	2	0	2	2	2	8	Logrado
A6	0	2	0	0	0	2	Inicio	2	2	2	0	0	6	Proceso
A7	2	2	2	2	2	10	Logrado	2	0	2	2	2	8	Logrado
A8	2	2	2	2	2	10	Logrado	2	0	2	2	2	8	Logrado
A9	2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	0	0	2	6	Proceso
A10	2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	0	2	8	Logrado
A11	0	2	0	2	2	6	Proceso	0	2	2	2	2	8	Logrado
A12	2	2	2	2	2	10	Logrado	0	0	0	0	2	2	Inicio
A13	0	2	0	2	2	6	Proceso	2	2	0	2	2	8	Logrado
A14	2	2	2	2	2	10	Logrado	0	2	2	2	2	8	Logrado
A15	2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	0	2	8	Logrado

BASE DE DATOS SOCIALIZACIÓN - POSTEST

Aceptación social							Comunicación social							Socialización	
Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad	Acepta los juegos propuestos por los otros niños	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella	Puntaje	Nivel	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañero	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	2	10	Logrado	32	Logrado
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	2	10	Logrado	38	Logrado
2	0	0	2	2	6	Proceso	2	2	2	2	2	10	Logrado	26	Proceso
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	2	10	Logrado	36	Logrado
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	2	10	Logrado	38	Logrado
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	2	10	Logrado	28	Logrado
2	0	2	0	2	6	Proceso	0	2	2	2	2	8	Logrado	32	Logrado
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	2	10	Logrado	38	Logrado
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	0	0	2	6	Proceso	32	Logrado
0	2	2	2	0	6	Proceso	2	0	2	0	2	6	Proceso	30	Logrado
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	0	8	Logrado	32	Logrado
2	0	2	0	2	6	Proceso	2	0	0	0	2	4	Inicio	22	Proceso
0	2	0	2	0	4	Inicio	2	2	2	2	2	10	Logrado	28	Logrado
2	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	2	10	Logrado	38	Logrado
0	2	0	0	2	4	Inicio	2	2	2	2	2	10	Logrado	32	Logrado

## Anexo 6: Sesiones de Aprendizaje

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

#### I- DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba

**Aula :** Aula de 5 años

**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera

**Fecha :** Junio 2022

#### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de las emociones

**Propósito:** Que los niños desarrollen la integración social y la aceptación social a través del juego las emociones y utilizando la pantomima.

La integración social.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X
	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X
	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X
	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X
	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X
La aceptación social.	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X
	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X
	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños..	X
	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X
	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X

#### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

#### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “Cómo estoy, qué siento hoy?: ...”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué cosas te hacen sentirte triste? ¿Cómo te sientes cuando estás triste? ¿Qué cosas te hacen sentirte alegre? ¿Cómo te sientes cuando estás alegre? ¿Qué cosas te hacen sentir cólera? ¿Cómo te sientes cuando estás con cólera? ¿Qué cosas te hacen sentir miedo? ¿Cómo te sientes cuando estás con miedo?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos “emociones”, “alegría”, “tristeza”, “miedo”. ¿Saben qué es una emoción? (una sensación agradable que nos hace estar contentos, de buen humor y con ganas de sonreír) ¿Saben qué es alegría? (una emoción agradable que nos hace estar contentos, de buen humor y con ganas de sonreír) ¿Saben qué es tristeza? (una emoción fea que nos hace estar contentos, de buen humor y con ganas de sonreír)</p> <p>La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las</p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción de las emociones. Imágenes de alegría, tristeza, cólera y miedo. Dibujos sobre las emociones.

DESARROLLO	<p>respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en jugar el juego de las emociones.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy jugaremos el juego de las emociones utilizando la pantomima.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Las emociones nos hacen bien o nos hacen daño?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática.</b></p> <p><b>1. Planificación</b> La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar. La docente explica a los alumnos la problemática relacionada con las emociones, la forma cómo nos ayuda a reconocernos cuando estamos con cólera, cuando estamos sintiendo tristeza, alegría o miedo. Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias a nivel de la familia o en el colegio que hayan tenido con haber sentido alegría, tristeza, cólera o miedo. Se seleccionan los grupos que realizarán el juego las emociones.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b> Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre cada grupo hacen calentamiento de su cuerpo. La docente hace ensayos con los alumnos de cómo expresar mediante pantomima las emociones de alegría, tristeza, cólera y miedo.</p> <p><b>3. Representación</b> Se efectúa el juego las emociones utilizando la pantomima para expresar situaciones de alegría, tristeza, cólera y miedo, para la cual la docente dirá una expresión en forma oral y los alumnos mediante pantomima responderán al texto oral de la docente. El alumno que se equivoque de la representación correcta, va saliendo del grupo hasta que queda uno, que es quien gana el juego. Los alumnos realizan dibujos sobre el juego las emociones y cómo lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b> La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre el juego realizado de las emociones y socializar la forma en que los niños viven la alegría, tristeza, cólera y miedo. Acuerdan que tratarán de identificar la emoción que están sintiendo y de acuerdo a ella actuar de una manera positiva para el alumno y los que lo rodean. La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
METACOGNICIÓN	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?. ¿Qué es lo que más les gustó del juego de las emociones?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba

**Aula :** Aula de 5 años

**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera

**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego del espejo.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la integración social y la aceptación social mediante el juego del espejo utilizando pantomima.

La integración social.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X
	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X
	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X
	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X
	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X
La aceptación social.	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X
	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X
	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños..	X
	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X
	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “Me miro en el espejo”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Te gusta verte en el espejo? ¿Cuándo te ves en un espejo qué ves? ¿Cómo te sientes cuando te ves en el espejo? ¿Qué más ves en el espejo tu rostro o tu cuerpo?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos “espejo”, “movimiento corporal”, “mímica”. ¿Saben qué es el movimiento corporal? (movimiento que realiza el cuerpo como un todo) ¿Saben qué es mímica? (es realizar movimientos corporales tratando de indicar algo pero sin utilizar la expresión oral)</p> <p>La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en jugar el juego del espejo haciendo mímica mediante el movimiento corporal.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy jugaremos el juego del espejo.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un</p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción” Me miro en el espejo”. Imágenes de hacer mímica.



DESARROLLO	<p>conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Puede hablarte un espejo?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p> <p><b>1. Planificación</b> La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar. La docente explica a los alumnos la problemática relacionada con el espejo y el movimiento corporal que se quiere lograr con la mímica. Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias a nivel de la familia o en el colegio que hayan tenido con verse en el espejo de cuerpo entero. Los alumnos son formados en grupos de dos en dos y entre cada grupo hacen calentamiento de su cuerpo.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b> La docente hace ensayos con los alumnos de cómo expresar mediante pantomima lo que una persona hace y la manera en que otra lo imita mediante pantomima.</p> <p><b>3. Representación</b> Los alumnos son formados en pares y desarrollan el juego del espejo, consistente en realizar movimientos mímicos expresados mediante el movimiento corporal sin el uso de expresiones orales, pero que los demás alumnos tienen que reproducir exactamente mediante la mímica. El alumno que se equivoca va saliendo, hasta que el que se queda es el ganador. Los alumnos realizan dibujos sobre el juego del espejo y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b> La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre el juego realizado del espejo y socializar la forma en que los niños viven el movimiento de su cuerpo mediante la pantomima. La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
METACOGNICIÓN	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?. ¿Qué es lo que más les gustó del juego del espejo?</p>		

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

#### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba  
**Aula :** Aula de 5 años  
**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera  
**Fecha :** Junio 2022

#### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de los pases.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la integración social y la aceptación social mediante el juego de los pases.

La integración social.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X
	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X
	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X
	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X
	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X
La aceptación social.	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X
	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X
	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños.	X
	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X
	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X

#### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

#### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “Me gusta jugar”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué juego te gusta jugar? ¿Cómo te sientes cuando juegas?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos “pases”, “movimiento en cámara lenta”. ¿Saben qué es jugar ? (realizar una actividad en forma divertida o entretenida) ¿Saben qué es cámara lenta? (es cuando el movimiento se observa o realiza en forma muy lenta). La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en jugar el juego de los pases haciendo movimientos en cámara lenta.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy jugaremos el juego de los pases.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Se puede correr en cámara lenta?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “Me gusta jugar”. Imágenes del juego los pases.

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>1. Planificación</b>  La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar.  La docente explica a los alumnos el movimiento corporal realizado en cámara lenta y el juego de los pases.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b>  Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con el movimiento corporal en cámara lenta.  Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b>  Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan el juego de los pases en cámara lenta, el cual consiste en imaginar que están jugando diversos deportes, ya sea fútbol, vóley, básquet, etc., pero que lo están realizando en cámara lenta y cada jugador entrega el balón a otro miembro del equipo en cámara lenta.  Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre el juego de los pases en cámara lenta y los socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b>  La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre el juego realizado de los pases en cámara lenta y socializan la forma en que han desarrollado el movimiento en cámara lenta mediante el juego de los pases.  La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
<p><b>METACOGNICIÓN</b></p>	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas:  ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?  ¿Qué es lo que más les gustó del juego de los pases en cámara lenta?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba

**Aula :** Aula de 5 años

**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera

**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de los pases.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la integración social y la aceptación social mediante el juego de los pases.

La integración social.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X
	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X
	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X
	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X
	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X
La aceptación social.	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X
	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X
	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños.	X
	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X
	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “Me gusta jugar”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué juego te gusta jugar? ¿Cómo te sientes cuando juegas?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos “pases”, “movimiento en cámara lenta”. ¿Saben qué es jugar ? (realizar una actividad en forma divertida o entretenida) ¿Saben qué es cámara lenta? (es cuando el movimiento se observa o realiza en forma muy lenta). La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en jugar el juego de los pases haciendo movimientos en cámara lenta.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy jugaremos el juego de los pases.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Se puede correr en cámara lenta?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “Me gusta jugar”. Imágenes del juego los pases.

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>1. Planificación</b>  La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar.  La docente explica a los alumnos el movimiento corporal realizado en cámara lenta y el juego de los pases.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b>  Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con el movimiento corporal en cámara lenta.  Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b>  Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan el juego de los pases en cámara lenta, el cual consiste en imaginar que están jugando diversos deportes, ya sea fútbol, vóley, básquet, etc., pero que lo están realizando en cámara lenta y cada jugador entrega el balón a otro miembro del equipo en cámara lenta.  Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre el juego de los pases en cámara lenta y los socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b>  La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre el juego realizado de los pases en cámara lenta y socializan la forma en que han desarrollado el movimiento en cámara lenta mediante el juego de los pases.  La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
<p><b>METACOGNICIÓN</b></p>	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas:  ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?  ¿Qué es lo que más les gustó del juego de los pases en cámara lenta?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba

**Aula :** Aula de 5 años

**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera

**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de la Caperucita Roja.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la integración social y la aceptación social mediante el juego dramatizado de Caperucita Roja.

La integración social.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X
	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X
	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X
	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X
	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X
La aceptación social.	Acepta a cualquier niño en su grupo sin expresar rechazo o dificultad.	X
	Acepta los juegos propuestos por los otros niños.	X
	Acepta las normas propuestas o las decisiones tomadas por los demás niños.	X
	Acepta a todos los niños, sin distinción de sexo u otra característica de su personalidad..	X
	Acepta a la profesora y tiene muy buena relación con ella.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “Caperucita Roja”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué cuento te gusta? ¿Cómo te sientes cuando escuchas un cuento?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos “dramatizar”, “Caperucita Roja”. ¿Saben qué es dramatizar? (representar una situación o personaje) ¿Saben el cuento Caperucita Roja? (cuento que trata de Caperucita Roja, su abuelita, el lobo y el leñador). La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en dramatizar el cuento Caperucita Roja.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy dramatizaremos el cuento popular “Caperucita Roja”.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Y si tú hubieras sido Caperucita Roja qué hubieras hecho? ¿Y si tú hubieras sido el lobo qué hubieras hecho?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “Caperucita Roja”. Cuento dramatizado “Caperucita Roja”.

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>1. Planificación</b>  La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar.  La docente explica a los alumnos cómo se realiza la dramatización de un cuento.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b>  Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con la dramatización de un cuento como el de Caperucita Roja.  Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b>  Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan la dramatización del cuento “Caperucita Roja”, el cual consiste en una niña inocente que va a visitar a su abuelita y el lobo que trata de engañarla haciéndose pasar como su abuelita y luego viene el leñador a salvarla.  Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre la dramatización que han realizado del cuento “Caperucita Roja” y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b>  La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre la dramatización del cuento “Caperucita Roja” y socializan la forma en que han desarrollado la dramatización del cuento.  La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
<p><b>METACOGNICIÓN</b></p>	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas:  ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?  ¿Qué es lo que más les gustó del juego de la dramatización del cuento “Caperucita Roja”?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba

**Aula :** Aula de 5 años

**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera

**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de Pinocho.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la integración social y la comunicación social mediante el juego dramatizado del cuento Pinocho.

La integración social.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X
	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X
	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X
	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X
	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X
La comunicación social.	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X
	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros.	X
	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás..	X
	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X
	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “Pinocho”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué cuento te gusta? ¿Cómo te sientes cuando escuchas un cuento?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos “dramatizar”, “Pinocho”. ¿Saben qué es dramatizar? (representar una situación o personaje) ¿Saben el cuento Pinocho? (cuento que trata de Pinocho y por mentir se convierte en un juguete de madera). La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en dramatizar el cuento “Pinocho”.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy dramatizaremos el cuento popular “Pinocho”.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Y si tú hubieras sido Pinocho qué hubieras hecho? ¿Y si tú hubieras sido el papá de Pinocho qué hubieras hecho?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “Pinocho”. Cuento dramatizado “Pinocho”.



<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>1. Planificación</b>  La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar.  La docente explica a los alumnos cómo se realiza la dramatización de un cuento.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b>  Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con la dramatización de un cuento como el de “Pinocho”.  Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b>  Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan la dramatización del cuento “Pinocho”, el cual consiste en que un carpintero deseaba que su última obra fuera un juguete que pareciera de verdad, el deseo le es concedido pero se le advierte al niño que debe ser bueno, pero por ser mentiroso le empieza a acrecer la nariz.  Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre la dramatización que han realizado del cuento “Pinocho” y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b>  La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre la dramatización del cuento “Pinocho” y socializan la forma en que han desarrollado la dramatización del cuento.  La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
<p><b>METACOGNICIÓN</b></p>	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas:  ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?  ¿Qué es lo que más les gustó de la dramatización del cuento “Pinocho”?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba

**Aula :** Aula de 5 años

**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera

**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de los tres cerditos.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la integración social y la aceptación social mediante el juego dramatizado del cuento Los tres cerditos.

La integración social.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X
	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X
	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X
	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X
	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X
La comunicación social.	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X
	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros.	X
	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás..	X
	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X
	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “Los tres cerditos”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué cuento te gusta? ¿Cómo te sientes cuando escuchas un cuento?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos “dramatizar”, “Cerdito”. ¿Saben qué es dramatizar? (representar una situación o personaje) ¿Saben el cuento Los tres cerditos? (cuento que trata de los tres cerditos). La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en dramatizar el cuento “Los tres cerditos”.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy dramatizaremos el cuento popular “Los tres cerditos”.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Y si tú hubieras sido Pinocho qué hubieras hecho? ¿Y si tú hubieras sido el papá de Pinocho qué hubieras hecho?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “Los tres cerditos”. Cuento dramatizado “Los tres cerditos”.

DESARROLLO	<p><b>1. Planificación</b> La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar. La docente explica a los alumnos cómo se realiza la dramatización de un cuento.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b> Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con la dramatización de un cuento como el de “Los tres cerditos”. Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b> Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan la dramatización del cuento “Los tres cerditos”, el cual consiste en que eran tres cerditos hermanos y que deciden construir una casa cada uno, pero uno lo hace de paja, otro de madera y otro de ladrillo, el lobo destruye las casitas hechas de paja y madera y los cerditos se salvan por protegerse del lobo en la casita de ladrillo. Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre la dramatización que han realizado del cuento “Los tres cerditos” y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b> La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre la dramatización del cuento “Los tres cerditos” y socializan la forma en que han desarrollado la dramatización del cuento. La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
METACOGNICIÓN	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?. ¿Qué es lo que más les gustó de la dramatización del cuento “Los Tres Cerditos”?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba

**Aula :** Aula de 5 años

**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera

**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de los tres cerditos.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la integración social y la aceptación social mediante el juego dramatizado del cuento Los tres cerditos.

La integración social.	Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.	X
	Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.	X
	Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña sin distinción.	X
	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.	X
	Se integra con la profesora al momento de hacer trabajo en grupo o de jugar.	X
La comunicación social.	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X
	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros.	X
	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás..	X
	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X
	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “Los tres cerditos”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué cuento te gusta? ¿Cómo te sientes cuando escuchas un cuento?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos “dramatizar”, “Cerdito”. ¿Saben qué es dramatizar? (representar una situación o personaje) ¿Saben el cuento Los tres cerditos? (cuento que trata de los tres cerditos). La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en dramatizar el cuento “Los tres cerditos”.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy dramatizaremos el cuento popular “Los tres cerditos”.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Y si tú hubieras sido Pinocho qué hubieras hecho? ¿Y si tú hubieras sido el papá de Pinocho qué hubieras hecho?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “Los tres cerditos”. Cuento dramatizado “Los tres cerditos”.

DESARROLLO	<p><b>5. Planificación</b> La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar. La docente explica a los alumnos cómo se realiza la dramatización de un cuento.</p> <p><b>6. Preparación del cuerpo</b> Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con la dramatización de un cuento como el de “Los tres cerditos”. Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>7. Representación</b> Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan la dramatización del cuento “Los tres cerditos”, el cual consiste en que eran tres cerditos hermanos y que deciden construir una casa cada uno, pero uno lo hace de paja, otro de madera y otro de ladrillo, el lobo destruye las casitas hechas de paja y madera y los cerditos se salvan por protegerse del lobo en la casita de ladrillo. Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre la dramatización que han realizado del cuento “Los tres cerditos” y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>8. Evaluación</b> La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre la dramatización del cuento “Los tres cerditos” y socializan la forma en que han desarrollado la dramatización del cuento. La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
METACOGNICIÓN	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?. ¿Qué es lo que más les gustó de la dramatización del cuento “Los Tres Cerditos”?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba  
**Aula :** Aula de 5 años  
**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera  
**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de los doctores.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la adaptación social y la comunicación social mediante el juego de roles “Los doctores” dramatizado con títeres.

La adaptación social.	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	X
	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tarea.	X
	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	X
	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	X
	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	X
La comunicación social.	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X
	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros.	X
	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás..	X
	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X
	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “El doctor me sana”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué te gustaría ser de grande? ¿Cómo te sientes cuando ves a la persona que te gustaría ser de grande?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos: “Títeres”, “dramatizar con títeres”. ¿Saben qué es dramatizar? (representar una situación o personaje) ¿Saben qué hacen los doctores?</p> <p>La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en dramatizar con títeres el juego de roles “Los doctores”.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy dramatizaremos el juego de roles “Los doctores”.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Si tú fueras doctor qué harías?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p> <p><b>1. Planificación</b> La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo</p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “El doctor me sana”. Títeres para dramatizar el juego de roles “Los doctores”.

DESARROLLO	<p>y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar.</p> <p>La docente explica a los alumnos cómo se realiza la dramatización de un juego de roles utilizando títeres.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b>  Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con la dramatización mediante títeres del juego de roles “Los doctores”.</p> <p>Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b>  Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan la dramatización con títeres del juego de roles “Los doctores”, el cual consiste en representar las funciones que hace un doctor en un hospital cuando se presenta un paciente, ya sea al efectuar un diagnóstico, al recetarle las pastillas, al hacerle una operación en la sala de operaciones, etc.</p> <p>Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre la dramatización con títeres que han realizado del juego de roles “Los doctores” y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b>  La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre la dramatización con títeres del juego de roles “Los doctores” y socializan la forma en que han desarrollado la dramatización del juego de roles.</p> <p>La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
METACOGNICIÓN	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que más les gustó de la dramatización con títeres del juego los doctores?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba  
**Aula :** Aula de 5 años  
**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera  
**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de los piratas.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la adaptación social y la comunicación social mediante el juego de roles “Los piratas” dramatizado con títeres.

La adaptación social.	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	X
	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tarea.	X
	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	X
	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	X
	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	X
La comunicación social.	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X
	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros.	X
	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás..	X
	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X
	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “El doctor me sana”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué te gustaría ser de grande? ¿Cómo te sientes cuando ves a la persona que te gustaría ser de grande?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos: “Títeres”, “dramatizar con títeres”. ¿Saben qué es dramatizar? (representar una situación o personaje) ¿Saben qué hacen los doctores?</p> <p>La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en dramatizar con títeres el juego de roles “Los piratas”.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy dramatizaremos el juego de roles “Los piratas”.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Si tú fueras pirata qué harías?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p> <p><b>1. Planificación</b> La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo</p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “Vienen los piratas”. Títeres para dramatizar el juego de roles “Los piratas”.



DESARROLLO	<p>y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar. La docente explica a los alumnos cómo se realiza la dramatización de un juego de roles utilizando títeres.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b> Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con la dramatización mediante títeres del juego de roles “Los piratas”. Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b> Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan la dramatización con títeres del juego de roles “Los piratas”, el cual consiste en representar las funciones que hace un pirata en un barco cuando vive en el mar, lo que come, cuando se apresta a asaltar a otros barcos, etc. Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre la dramatización con títeres que han realizado del juego de roles “Los piratas” y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b> La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre la dramatización con títeres del juego de roles “Los piratas” y socializan la forma en que han desarrollado la dramatización del juego de roles. La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
METACOGNICIÓN	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?. ¿Qué es lo que más les gustó de la dramatización con títeres del juego los piratas?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba  
**Aula :** Aula de 5 años  
**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera  
**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de los cocineros.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la adaptación social y la comunicación social mediante el juego de roles “Los cocineros” dramatizado con títeres.

La adaptación social.	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	X
	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tarea.	X
	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	X
	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	X
	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	X
La comunicación social.	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X
	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros.	X
	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás..	X
	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X
	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “cocina una rica comida”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué te gustaría ser de grande? ¿Cómo te sientes cuando ves a la persona que te gustaría ser de grande?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos: “Títeres”, “dramatizar con títeres”. ¿Saben qué es dramatizar? (representar una situación o personaje) ¿Saben qué hacen los cocineros?</p> <p>La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en dramatizar con títeres el juego de roles “Los cocineros”.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy dramatizaremos el juego de roles “Los cocineros”.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Si tú fueras cocinero qué harías? ¿Qué platos te gustaría preparar?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p> <p><b>1. Planificación</b> La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo</p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “Cocina una rica comida”. Títeres para dramatizar el juego de roles “Los cocineros”.

DESARROLLO	<p>y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar. La docente explica a los alumnos cómo se realiza la dramatización de un juego de roles utilizando títeres.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b> Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con la dramatización mediante títeres del juego de roles “Los cocineros”. Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b> Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan la dramatización con títeres del juego de roles “Los piratas”, el cual consiste en representar las funciones que hace un cocinero en un restaurante cuando va a comprar al mercado, cuando utiliza la sartén, la olla, cuando mezcla los ingredientes, cuando prueba si está rico lo que ha preparado, cuando sirve y decora los platos, etc. Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre la dramatización con títeres que han realizado del juego de roles “Los cocineros” y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b> La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre la dramatización con títeres del juego de roles “Los cocineros” y socializan la forma en que han desarrollado la dramatización del juego de roles. La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
METACOGNICIÓN	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gustó de la dramatización con títeres del juego los cocineros?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS GENERALES

**Institución Educativa:** I.E.I. Ininpe JV – Soritor - Moyobamba  
**Aula :** Aula de 5 años  
**Investigadora :** Jesús Angelita Neyra Herrera  
**Fecha :** Junio 2022

### II-DATOS CURRICULARES:

**Nombre de la actividad:** Juego de los bomberos.

**Propósito:** Que los niños desarrollen la adaptación social y la comunicación social mediante el juego de roles “Los bomberos” dramatizado con títeres.

La adaptación social.	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con sus demás compañeros.	X
	Se adapta al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tarea.	X
	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen sus otros compañeros.	X
	Se adapta ante dificultades o retos que se le propongan.	X
	Se adapta a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con la profesora.	X
La comunicación social.	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.	X
	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros.	X
	Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás..	X
	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X
	Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.	X

### III.-ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

### IV. ACTIVIDADES DE RUTINA

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra brinda una buena acogida a cada uno de los estudiantes generando un clima de alegría y confianza.</p> <p><b>Motivación extrínseca:</b> La docente canta con los niños la canción “El bombero”</p> <p><b>Motivación intrínseca:</b> (motivación que nace del interior del niño; está asociada a expresar sus propios intereses, emociones y deseos) La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué te gustaría ser de grande? ¿Cómo te sientes cuando ves a la persona que te gustaría ser de grande?</p> <p><b>Saberes previos:</b> (conocimientos que ya tiene el niño y que sirven para integrarlos con el nuevo conocimiento). La docente efectúa preguntas relacionadas a los conceptos: “Títeres”, “dramatizar con títeres”. ¿Saben qué es dramatizar? (representar una situación o personaje) ¿Saben qué hacen los bomberos?</p> <p>La docente escucha los saberes previos de los estudiantes y según las respuestas obtenidas realiza la nivelación del conocimiento que los niños deben tener para integrarlos al nuevo conocimiento que consistirá en dramatizar con títeres el juego de roles “Los bomberos”.</p> <p><b>Propósito y Organización:</b> Hoy dramatizaremos el juego de roles “Los bomberos”.</p> <p><b>Conflicto cognitivo</b> La docente, aplicando el conflicto cognitivo de Piaget, mediante el cual se busca originar un desequilibrio, un choque o un contraste entre el conocimiento previo con el que llega el alumno y el nuevo conocimiento que la docente le va a compartir, para generar un conocimiento más amplio; efectúa las siguientes preguntas: ¿Si tú fueras bombero qué harías? ¿Manejarías el carro de bomberos?</p> <p><b>Proceso didáctico para la actividad de expresión dramática</b></p> <p><b>1. Planificación</b> La docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo</p>	8:00.8:30	Docente, estudiantes. Canción “El bombero”. Títeres para dramatizar el juego de roles “Los bomberos”.

DESARROLLO	<p>y les pedirá que expresen oralmente los acuerdos como: escuchar en silencio a la profesora y compañeros cuando están hablando, levantar la mano si desean hablar y/o participar. La docente explica a los alumnos cómo se realiza la dramatización de un juego de roles utilizando títeres.</p> <p><b>2. Preparación del cuerpo</b> Los alumnos utilizan el micro y expresan oralmente sus experiencias si es que las han tenido con la dramatización mediante títeres del juego de roles “Los bomberos”. Los alumnos realizan la preparación del cuerpo mediante la realización de una rutina de movimientos de calentamiento.</p> <p><b>3. Representación</b> Los alumnos son formados en grupos de cinco y entre ellos realizan la dramatización con títeres del juego de roles “Los bomberos”, el cual consiste en representar las funciones que hace un bombero en su cuartel de bomberos, cuando se entrena, cuando recibe una llamada de incendio, cuando toca la sirena para que vengan otros bomberos, cuando maneja el carro de bomberos, cuando usa la manguera con agua, cuando se enfrenta a las llamas del fuego, cuando termina el incendio, etc. Al finalizar, los alumnos realizan dibujos sobre la dramatización con títeres que han realizado del juego de roles “Los bomberos” y lo socializan con sus demás compañeros.</p> <p><b>4. Evaluación</b> La docente solicita hacer una reflexión conjunta sobre la dramatización con títeres del juego de roles “Los bomberos” y socializan la forma en que han desarrollado la dramatización del juego de roles. La docente efectúa la evaluación de los ítems correspondientes.</p>		
METACOGNICIÓN	<p>La docente interactúa con los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy en el aula?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gustó de la dramatización con títeres del juego los bomberos?</p>		