

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños
de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de
Educación Inicial

Investigadoras: Bach. Eydeli Medalis Cieza Cubas

Bach. Maria Elisa Vega Gallardo

Asesora: Dra. Martha Ríos Rodríguez

**Lambayeque – Perú
2025**

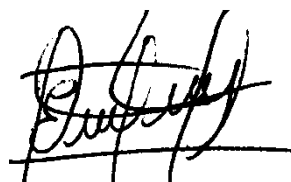
**El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños
de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025**

Tesis Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial



Bach. Eydeli Medalis Cieza Cubas

Investigadora



Bach. Maria Elisa Vega Gallardo

Investigadora



Dra. Graciela Vera Carpio
Presidente



Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
Secretario



Dra. SUSAN FABIOLA DEJO AGUINAGA
Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 212-2026**

Siendo las 15:00 horas, del día jueves 26 de febrero 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/zfe-fimc-auj> por mandato de la **Resolución N° 0594-2026-D-FACHSE** de fecha **23 de febrero de 2026** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 2193-2025-D-FACHSE** de fecha **16 de junio de 2025**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. GRACIELA VERA CARPIO
Secretario(a)	: Dra. GLORIA BETZABET PUICÓN CRUZALEGUI
Vocal	: Dra. SUSA FABIOLA DEJO AGUINAGA
Asesor(a) Metodológico	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°567, CUTERVO, 2025.** Presentada por **CIEZA CUBAS, EYDELI MEDALIS Y VEGA GALLARDO, MARIA ELISA** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno**.

Siendo las 16:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. GRACIELA VERA CARPIO
PRESIDENTE(A)

Dra. GLORIA BETZABET PUICÓN CRUZALEGUI
SECRETARIO(A)

Dra. SUSA FABIOLA DEJO AGUINAGA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Rios Rodriguez Martha, usuario revisor de la Tesis titulada: El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025.

Las autoras son Eydeli Medalis Cieza Cubas, identificado con documento de identidad N°71733886, y Maria Elisa Vega Gallardo, identificado con documento de identidad N° 45107057, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 15%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.



Lambayeque, 22 de agosto del 2025

Dra. Rios Rodriguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

4

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.unc.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dra. Martha Ríos Rodríguez

DNI: N° 16655814

Asesora

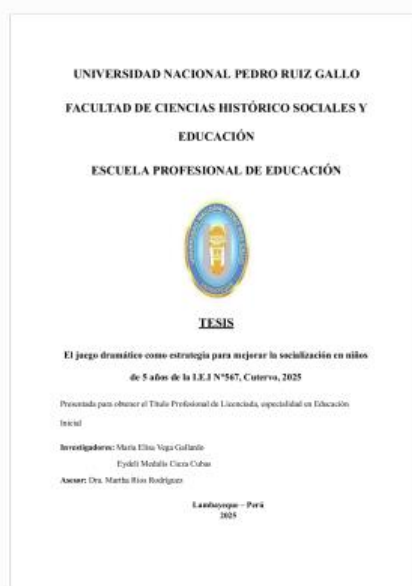


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Maria Elisa Vega Gallardo Y Eydely Medalis Cieza Cubas
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego dramático como estrategia para mejorar la socializaci...
Nombre del archivo: INFORME_Maria_y_Eydely.docx
Tamaño del archivo: 4.88M
Total páginas: 103
Total de palabras: 20,451
Total de caracteres: 116,367
Fecha de entrega: 22-ago-2025 05:12p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2733670564



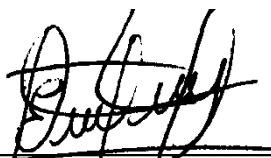
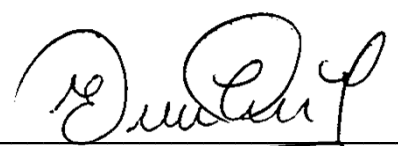
Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Maria Elisa Vega Gallardo y Eydeli Medalis Cieza Cubas, investigadoras principales, y Martha Ríos Rodríguez, asesora del trabajo de investigación “El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 20 de agosto de 2025


Bach. Maria Elisa Vega Gallardo
Investigadora
Bach. Eydeli Medalis Cieza Cubas
Investigadora
Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

DEDICATORIA

A Dios, porque nos ha permitido vivir y tener la suerte de ver crecer a nuestros hijos y superar los retos de la vida, también a nuestros padres, hermanos y esposos, quienes nos dando fuerzas para alcanzar nuestros objetivos, y sobre todo a nosotras mismas por nunca rendirnos y llegar a ser buenas profesionales.

AGRADECIMIENTO

A nuestros padres, hermanos y esposos quienes nos apoyaron en todo momento y en todo lo que estuvo a su alcance para vernos culminar nuestros estudios de una manera satisfactoria.

Una gratitud a nuestros maestras y maestros de la U N P R G – CUTERVO, quienes nos brindaron su noble labor en bien de nuestra formación profesional de futuras docentes de nuestra provincia de CUTERVO.

También nuestro agradecimiento a las profesoras de la IEI.CASA HOGAR DE MARÍA N°- 567 Cutervo por brindarnos sus experiencias pedagógicas las que nos han contribuido en nuestra formación profesional.

A la Dra. Martha Ríos Rodríguez, quien a través de su experiencia y comprensión nos brindó la oportunidad de recurrir a su capacidad, convirtiéndose en guía a lo largo de todo el proceso de investigación.

A todas aquellas personas que, de una u otra forma con sus orientaciones y consejos participaron en la concretización de tan anhelados estudios.

RESUMEN

El propósito central de la presente investigación radicó en implementar el juego dramático como recurso pedagógico orientado a potenciar la socialización en estudiantes de cinco años pertenecientes a la I.E.I. N° 567, desarrollándose bajo una metodología de carácter aplicado y con sustento en el enfoque cuantitativo, empleando para ello un diseño de tipo preexperimental que permitió evaluar los cambios antes y después de la intervención. La población de estudio estuvo conformada por 22 infantes, a quienes se les aplicó una ficha de observación como instrumento de recolección de datos, posibilitando registrar de manera detallada sus niveles en el pretest y posttest. En la evaluación inicial, un 45.5% se encontraba en el nivel bajo, mientras que, tras la ejecución de actividades lúdicas basadas en dramatizaciones y juegos de roles, los resultados del posttest evidenciaron un incremento sustancial, situándose el 59.1% en el nivel alto, lo que reflejó una mejora notoria en sus competencias sociales. En consecuencia, la implementación del juego dramático demostró ser una estrategia idónea y efectiva para estimular la interacción colaborativa, la interiorización y cumplimiento de normas, así como el desarrollo de una comunicación asertiva dentro del entorno escolar, contribuyendo de manera significativa al fortalecimiento integral de la socialización infantil.

Palabras claves: Juego dramático, estrategia, socialización, niños.

ABSTRACT

The main purpose of this research was to implement dramatic play as a pedagogical resource aimed at enhancing socialization in five-year-old students belonging to I.E.I. No. 567, developed under an applied methodology and based on a quantitative approach, using a pre-experimental design that allowed for the evaluation of changes before and after the intervention. The study population consisted of 22 children, who were given an observation form as a data collection tool, making it possible to record their levels in detail in the pretest and posttest. In the initial assessment, 45.5% were at the low level, while after the implementation of playful activities based on dramatizations and role-playing, the post-test results showed a substantial increase, with 59.1% at the high level, reflecting a noticeable improvement in their social skills. Consequently, the implementation of dramatic play proved to be an ideal and effective strategy for stimulating collaborative interaction, internalization and compliance with rules, as well as the development of assertive communication within the school environment, contributing significantly to the comprehensive strengthening of children's socialization.

Keywords: Dramatic play, strategy, socialization, children.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN	15
I. DISEÑO TEÓRICO	19
1.1. Antecedentes.....	19
1.1.1. Antecedentes internacionales	19
1.1.2. Antecedentes nacionales	20
1.2. Bases teóricas	23
1.2.1. Teoría del juego de Jean Piaget	23
1.2.2. Teoría Sociocultural de Vygotsky.....	24
1.2.3. Teoría del Aprendizaje Social de Bandura	26
1.3. Bases conceptuales	27
1.3.1. Juego dramático.....	27
1.3.2. Socialización	30
II. DISEÑO METODOLÓGICO.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1. Diseño de investigación.....	33
2.2. Población y muestra.....	34
2.2.1. Población.....	34
2.2.2. Muestra.....	35
2.3. Técnicas e instrumentos.....	35
2.3.1. Técnica	35

2.3.2. Instrumento.....	36
III. RESULTADOS	38
IV. DISCUSIÓN	43
CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES.....	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Esquema del diseño preexperimental	34
Figura 2	Nivel de pretest y posttest de la variable socialización	38
Figura 3	Nivel de pretest y posttest de la dimensión integración	39
Figura 4	Nivel de pretest y posttest de la dimensión adaptación	40
Figura 5	Nivel de pretest y posttest de la dimensión aceptación	41
Figura 6	Nivel de pretest y posttest de la dimensión comunicación.....	42

INTRODUCCIÓN

En diversos contextos internacionales, la socialización en la infancia temprana enfrenta desafíos importantes, lo cual ha sido constatado empíricamente en estudios recientes. En la ciudad de Estambul, Turquía, un estudio desarrollado por Gulay et al. (Gulay et al., 2023) examinó a niños de 5 a 6 años, revelando que el 34.1% de los infantes se encontraban en categorías sociales desfavorables como rechazo (34%) y exclusión (19%) por parte de sus pares, en función de sus bajas habilidades para resolver problemas sociales, lo que refleja serias limitaciones en su integración grupal desde temprana edad. De manera similar, en la ciudad de Buena Fe en Ecuador, Cárdenas-Loor et al. (2021) evaluaron la socialización de niños de nivel inicial, identificando que el 75% se ubicó entre los niveles medio y de déficit significativo en dicha competencia, mientras que solo el 6.2% alcanzó un nivel alto. Este panorama sugiere que tres de cada cuatro niños presentan dificultades en aspectos esenciales de interacción, cooperación e independencia social, condiciones fundamentales para establecer vínculos sanos con sus iguales

Asimismo, en Portoviejo, Ecuador, un estudio realizado por Caicedo et al. (2023) con niños de 5 años mostró que, si bien el 94% de los evaluados se ubicó en niveles medio y alto en habilidades sociales de manera general, la dimensión “habilidad para relacionarse” fue la menos desarrollada, con solo un 31% en el nivel alto y un 54% en el nivel medio. Esto significa que más del 60% de los niños evaluados no lograron los niveles óptimos en conductas como compartir, integrarse a grupos o iniciar interacciones, lo cual limita su participación social efectiva desde el entorno escolar inicial.

En el contexto nacional, en la región Huancavelica, un estudio realizado reveló que si bien se alcanzaron niveles moderados y altos en determinadas dimensiones de habilidades sociales, los datos nacionales expuestos en la misma investigación muestran que 75% de los niños y niñas han sido víctimas de violencia física y psicológica por parte de sus compañeros,

una problemática que refleja un entorno social conflictivo y una clara carencia de competencias sociales adecuadas para la convivencia armónica desde edades tempranas (Gullo, 2023).

Por su parte, en la región Puno, la investigación de Quispe y Mamani (2024) con estudiantes de 5 años pertenecientes a una institución educativa, identificó que el 34.8% de los evaluados presentaba un nivel bajo de desarrollo de socialización, mientras que el 37.9% se encontraba en un nivel medio. Este hallazgo refleja que más del 70% de los infantes no ha alcanzado un nivel alto en dicha competencia, lo cual puede afectar directamente su capacidad de establecer vínculos sociales positivos, gestionar emociones y participar activamente en contextos de interacción grupal dentro y fuera del aula.

De igual modo, en la provincia de Huancayo, un estudio efectuado determinó que los niños de 5 años presentan un nivel regular de socialización, especialmente en las dimensiones de autoestima, identificación y comportamiento. Estos resultados evidencian que las experiencias interpersonales no se están consolidando adecuadamente en esta etapa del desarrollo, lo que puede derivar en dificultades futuras para integrarse de manera saludable a contextos sociales más amplios (Gonzlaes & Mendoza, 2023).

Además, en Lima Metropolitana, la investigación de Talavera-Sánchez (2023) reveló, a través de la medición de habilidades de interacción social, que el 24% de los niños de 5 años se encontraban en niveles bajo e inferior en cuanto a iniciativa para interactuar con sus pares. Este porcentaje pone en evidencia que casi uno de cada cuatro niños presenta serias dificultades para iniciar y mantener vínculos sociales, lo cual puede obstaculizar su proceso de socialización en la escuela y otros entornos de desarrollo personal y comunitario.

En el ámbito local , específicamente en la Institución Educativa Inicial N°567 del distrito de Cutervo, esta problemática también se manifiesta de manera evidente pues, a pesar

del esfuerzo de los docentes por brindar una educación integral, se ha identificado que los niños de 5 años presentan dificultades para interactuar con sus pares , compartir materiales, resolver desacuerdos y participar activamente en actividades grupales. Además, estas dificultades se reflejan en conductas de aislamiento, conflictos frecuentes y escasa comunicación verbal en situaciones de juego.

Ante esta situación, se hace indispensable incorporar el juego dramático como estrategia pedagógica para mejorar la socialización en niños de 5 años ya que, a través del juego de roles, las dramatizaciones, el uso de disfraces y la representación de situaciones cotidianas, los niños tienen la oportunidad de desarrollar empatía, regular sus emociones, negociar significados y cooperar con sus compañeros en un contexto lúdico y significativo.

En tal contexto, se estableció como propósito primordial el siguiente: Aplicar el juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025.

Y como propósitos puntuales se determinaron: OE1: Identificar el nivel socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, antes de la aplicación del juego dramático; OE2: Diseñar sesiones de aprendizaje basados en el juego dramático para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567; OE3: Establecer el nivel socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, después de la aplicación del juego dramático.

Por otro lado, la presente investigación se organiza en cuatro ejes sustanciales que responden a una secuencia lógica y meticulosa del quehacer científico. El primer apartado se orienta a fundamentar de manera rigurosa las variables objeto de estudio, integrando, a su vez, una amplia contextualización que comprende tanto el escenario global como el marco nacional. En el segundo apartado, se desarrolla con minuciosidad el planteamiento metodológico, especificando la naturaleza de la investigación, el diseño adoptado y las

técnicas e instrumentos empleados, así como los procedimientos ejecutados. Posteriormente, el tercer apartado se dedica al análisis e interpretación de la información recabada, abordando su tratamiento con claridad y profundidad. El cuarto apartado se destina a la reflexión crítica de los resultados, estableciendo correspondencias con teorías pertinentes y antecedentes relevantes. Finalmente, se presentan las conclusiones derivadas del examen efectuado, acompañadas de sugerencias orientadas a potenciar la aplicabilidad práctica de los descubrimientos alcanzados.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Yépez et al. (2024) en su investigación “*Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años: un estudio de evaluación*”, se propusieron analizar el impacto de actividades recreativas en el desarrollo de habilidades sociales. El diseño fue cuantitativo y participaron 30 niños de 4 años. Se aplicó un instrumento que midió la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos, tanto antes como después de la intervención. En el pretest, los puntajes promedios fueron 5.2 en comunicación, 4.9 en empatía y 5.0 en resolución de conflictos. Posteriormente, durante tres meses se llevaron a cabo actividades lúdicas estructuradas tres veces por semana. Al finalizar, el posttest evidenció un aumento significativo: la comunicación subió a 7.8 (incremento del 50%), la empatía a 6.5 (incremento del 32.6%) y la resolución de conflictos a 7.0 (incremento del 40%). En síntesis, los resultados confirmaron mejoras sustanciales en las habilidades sociales tras la aplicación sistemática de juegos cooperativos y dinámicas grupales.

Jaggy et al. (2023) en su artículo “*The Impact of Social Pretend Play on Preschoolers’ Social Development: Results of an Experimental Study*”, tuvieron como objetivo examinar si la calidad del juego social de simulación mejora el desarrollo social de niños en edad preescolar. El estudio se llevó a cabo en 27 grupos de juego de Suiza, empleando una metodología experimental con diseño de pretest, posttest y seguimiento, abarcando una muestra de 211 niños de entre 3 y 5 años. Se utilizaron pruebas estandarizadas y cuestionarios aplicados a los educadores para evaluar la competencia en el juego de simulación y las habilidades sociales. En el pretest, se identificaron niveles medios de habilidades sociales, especialmente en competencias conductuales. Luego se aplicaron tres tipos de intervención: tutoría en el juego, provisión de materiales para roles y un grupo de

control. Los resultados posteriores revelaron que los niños expuestos a la tutoría de juego mostraron mejoras más notables en el comportamiento social y la calidad de las relaciones con sus pares, con un aumento porcentual en estas dimensiones. En conclusión, se demostró que la promoción de la calidad del juego de simulación social potencia el desarrollo social infantil.

Tasnim et al. (2022) en su estudio titulado “*Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo*”, se planteó como objetivo demostrar la mejora del desarrollo social a través del juego en niños de 5 a 6 años. La metodología empleada fue cuantitativa, con un diseño preexperimental con pretest y posttest, utilizando como muestra a 8 niños. El instrumento fue una guía de observación basada en los indicadores del desarrollo social y emocional. Entre sus resultados, en el pretest, los niños obtuvieron un promedio de 25.6 puntos, que correspondía a un desarrollo por debajo del ideal hipotético. Posteriormente, se implementaron actividades basadas en el juego, en el cual los niños participaron activamente durante varias sesiones. Tras la intervención, el posttest reflejó un aumento considerable en las habilidades sociales, con una media de 54.8 puntos, lo que equivale a un incremento del 114% respecto al pretest. En conclusión, se verificó que el juego favorece significativamente el desarrollo social en los niños evaluados.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Espinoza (2024) en su tesis titulada “Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco”, tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos dramáticos mejoran el desarrollo de la socialización. Se empleó una metodología de tipo aplicada, nivel explicativo, con diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 22 niños de 5 años. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo. En el pretest, el 59% de los estudiantes se ubicó en un nivel

bajo de socialización, seguido del 32% con el nivel medio y solo el 9% en el nivel alto.

Luego de aplicar una serie de sesiones de juegos dramáticos, la evaluación posttest evidenció que el 91% alcanzó un nivel alto y solo el 9% se ubicó en el nivel medio. Por otro lado, la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de significancia de 0.000, menor al nivel crítico de 0.05, confirmando que los juegos dramáticos contribuyen de manera significativa en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes evaluados

Chumbes (2022) en su estudio titulado “Juego dramático para mejorar el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada Medalla Milagrosa, Los Pinos, Chimbote”, se propuso determinar si el juego dramático mejora el nivel de socialización en los niños de 4 años. La investigación fue de tipo cuantitativa, con nivel explicativo y diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 17 estudiantes de cuatro años. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo validada. En los resultados del pretest, el 76% de los niños se encontraba en un nivel medio de socialización y solo el 24% en el nivel alto. A continuación, se desarrolló una intervención basada en juegos dramáticos como dramatización de cuentos clásicos, imitación de personajes y representación de animales. Tras esta aplicación, los resultados del posttest mostraron que el 76% de los estudiantes alcanzó un nivel alto de socialización y solo el 24% en el nivel medio. La prueba de Wilcoxon reveló un valor $p=0.003$, menor al nivel crítico de 0.05, lo que permitió aceptar que el juego dramático mejora de forma significativa el nivel de socialización en los niños evaluados.

Neyra (2022) desarrolló la tesis “El juego dramático para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, Barrio Belén”, con el objetivo de determinar la mejora en la socialización infantil a partir de la implementación del juego dramático. La investigación fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño preexperimental, con una muestra conformada por 15 niños. Se aplicó la técnica de observación directa y como

instrumento, una lista de cotejo. En el pretest, solo el 20% de los niños alcanzaba un nivel logrado de socialización, seguido del 66.6% con el nivel en proceso y el 13.33% en el nivel inicio. Durante la intervención se desarrollaron juegos de pantomima, cuentos populares y dramatización de títeres. Al concluir, el postest mostró un incremento al 86.67% de niños con nivel logrado en socialización y solo el 13.33% en el nivel en proceso. Se concluyó que el juego dramático tuvo un efecto significativo sobre las capacidades de integración, adaptación, aceptación y comunicación social, tal como lo evidenció la prueba de Wilcoxon con $p=0.00$.

Davalos y Davalos (2020) en su tesis titulada “Influencia de las estrategias de dramatización para el mejoramiento de las habilidades de socialización de las niñas y los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 265 - de Quillabamba, Región Cusco 2020”, tuvieron como propósito determinar si la aplicación del juego dramático favorece el desarrollo de habilidades de socialización como la integración, adaptación, aceptación y comunicación. La investigación fue de tipo cuantitativa, nivel experimental, con diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 20 niños de cinco años. Se empleó como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo. En el pretest, el 55% de los niños se encontraba en un nivel bajo de socialización y solo el 45% se encontraba en el nivel medio. Posteriormente, se desarrollaron 15 sesiones de dramatización orientadas a fortalecer seis dimensiones del desarrollo social, en las que se incluyeron representaciones espontáneas, dramatizaciones de cuentos y juegos de roles. En el postest, el 100% de los niños alcanzó un nivel óptimo de socialización. La prueba estadística arrojó un valor de $p=0.000$, menor al nivel crítico de 0.05. Se concluyó que las estrategias basadas en el juego dramático contribuyeron de manera significativa al desarrollo de la socialización en los niños evaluados.

Moran (2020) en su investigación “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”, planteó como propósito determinar los efectos del juego dramático en la socialización infantil. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo, con diseño preexperimental. Se trabajó con una muestra de 20 estudiantes de 5 años. Se utilizó una lista de cotejo bajo la técnica de observación. Antes de la intervención, el 60% de los niños mostró un nivel bajo de socialización. Tras la aplicación de quince sesiones de aprendizaje centradas en dramatizaciones, juegos simbólicos y de roles, el posttest arrojó un 100% de nivel logrado. En la prueba de hipótesis, se obtuvo una diferencia favorable de 34.650 puntos con significancia $p=0.000$, concluyéndose que el juego dramático fortaleció sustancialmente las dimensiones de integración, adaptación, aceptación y comunicación en los niños evaluados.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Teoría del juego de Jean Piaget

La teoría del juego de Jean Piaget se sustenta en la premisa de que el juego constituye una manifestación directa del desarrollo intelectual del niño y actúa como mecanismo de expresión y asimilación de la realidad. Desde esta perspectiva, el juego no es solo una actividad recreativa, sino una forma fundamental mediante la cual el niño construye y reorganiza sus estructuras cognitivas. El proceso lúdico refleja, en este sentido, el predominio de la asimilación sobre la acomodación, en la medida en que permite transformar la realidad externa para adecuarla a los esquemas internos del pensamiento infantil (Gallardo-López & Gallardo, 2018).

A lo largo de su desarrollo, el niño atraviesa diversas etapas en las cuales el juego evoluciona en correspondencia con sus capacidades cognitivas. Durante el periodo sensoriomotor, predominan los juegos de ejercicio que consisten en la repetición placentera de movimientos o acciones adquiridas. Más adelante, entre los dos y los siete años, emerge el

juego simbólico, caracterizado por el uso representativo de los objetos, lo cual permite a los niños proyectar situaciones imaginarias a partir de su experiencia concreta (Peñaloza, 2024).

A través de esta progresión, Piaget resalta que el juego cumple una función pedagógica implícita, en tanto que estimula la curiosidad, el razonamiento y la exploración de conceptos complejos desde una perspectiva vivencial. Esta visión estructuralista permite comprender cómo las formas lúdicas de interacción se transforman en indicadores del desarrollo de la inteligencia y favorecen la transición hacia estructuras mentales cada vez más complejas (Meneses & Monge, 2001).

Por otro lado, es necesario destacar que el juego, desde este enfoque, se configura como una experiencia espontánea, pero cargada de sentido, que potencia la imaginación creadora y la experimentación libre. A medida que el niño interactúa con su entorno, va apropiándose de los elementos simbólicos que le permiten representar lo que aún no puede conceptualizar formalmente. Esta actividad lúdica, al estar vinculada a la exploración de objetos, roles y acciones, no solo facilita el aprendizaje significativo, sino que propicia la consolidación de competencias como la memoria, la atención, la solución de problemas y el pensamiento crítico (Aparicio, 2001).

1.2.2. Teoría Sociocultural de Vygotsky

Desde la perspectiva sociocultural, el juego infantil no es solo una manifestación espontánea del desarrollo, sino una herramienta mediadora que impulsa la transición de las funciones psicológicas básicas hacia niveles más complejos. De acuerdo con esta visión, los procesos mentales superiores no emergen de forma natural, sino que se construyen socialmente mediante la interacción con otros, particularmente en situaciones compartidas como las actividades lúdicas (Perinat, 2011).

En este marco teórico, el juego se convierte en una actividad esencial para la formación de signos y herramientas psicológicas, ya que a través de él los niños reorganizan sus experiencias, desarrollan su pensamiento y amplían sus capacidades de comunicación. Esta actividad, más allá de su valor expresivo, constituye una vía para el desarrollo del pensamiento reflexivo, la autorregulación emocional y la apropiación cultural. En este proceso, el adulto o compañero más competente cumple un rol clave al facilitar la creación de escenarios de aprendizaje mediados por el lenguaje y el símbolo (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Asimismo, se sostiene que el juego genera condiciones propicias para la constitución de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), espacio teórico donde el niño puede realizar aprendizajes que no lograría de manera autónoma, pero sí con el apoyo de un mediador. Esta zona se activa especialmente en los juegos de roles sociales, donde los infantes adoptan papeles ajenos a su experiencia directa y, al hacerlo, se ven obligados a regular su conducta, usar el lenguaje en función de los demás y respetar normas implícitas, aspectos que los aproximan al funcionamiento psíquico propio de etapas más avanzadas (González & Quintanar, 2014).

Desde este enfoque, se reconoce también que el juego posibilita el tránsito entre el plano interpsicológico y el intrapsicológico, es decir, desde la acción compartida con otros hacia la interiorización de los procesos cognitivos. El juego temático de roles sociales, en particular, permite a los niños apropiarse de esquemas de conducta complejos, afianzar su identidad y ensayar relaciones de poder, afecto y cooperación. Esta actividad, más que una imitación mecánica de lo observado, representa una reconstrucción activa del entorno cultural, donde el niño resignifica experiencias, explora posibles conductas y construye herramientas simbólicas para interactuar con el mundo (García & Aquino, 2021).

1.2.3. Teoría del Aprendizaje Social de Bandura

La teoría del aprendizaje social, formulada por Albert Bandura, sostiene que gran parte de la conducta humana se adquiere mediante la observación de modelos significativos presentes en el entorno, sin necesidad de experimentar directamente las consecuencias de las acciones. A diferencia de los enfoques conductistas tradicionales, esta propuesta integra elementos cognitivos, sociales y contextuales, subrayando que las personas aprenden al observar, imitar e interpretar las acciones de los demás, especialmente cuando estas están acompañadas de refuerzos o castigos percibidos (Rodríguez-Rey & Cantero-García, 2020).

Este modelo teórico plantea que el aprendizaje por observación implica cuatro fases interdependientes: atención, retención, reproducción motriz y motivación. La atención permite focalizarse en los aspectos relevantes del comportamiento observado; la retención implica codificar y almacenar mentalmente esa información; la reproducción motriz corresponde a la capacidad de ejecutar lo aprendido; y la motivación, finalmente, determina si el comportamiento observado se repite o no. Estos procesos explican cómo un individuo puede adquirir nuevas formas de conducta sin intervención directa, simplemente a partir del modelado (Villagómez et al., 2023).

Desde una perspectiva más amplia, se reconoce que esta teoría contribuye no solo al aprendizaje de habilidades prácticas, sino también a la construcción de actitudes, valores y competencias sociales. En contextos educativos, por ejemplo, se destaca el papel del docente como modelo constante de comportamiento, lenguaje y resolución de conflictos. La capacidad del educador para generar un entorno motivador, donde se promuevan interacciones positivas, influye directamente en la asimilación de conductas por parte del estudiantado, quienes tienden a replicar lo que perciben como funcional y coherente con su realidad (Villagómez et al., 2023).

A su vez, esta teoría ha sido valorada desde la antropología como una base para explicar la transmisión cultural. Se reconoce que la imitación y la observación no son solo herramientas de aprendizaje individual, sino también mecanismos por los cuales se conserva, adapta y expande la cultura a través de generaciones. En este sentido, el aprendizaje social aparece como un proceso clave en la evolución humana, al facilitar la acumulación de saberes compartidos y la innovación colectiva a partir de la experiencia ajena (Ojeda-Martínez et al., 2018).

Por otro lado, se destaca que este enfoque supera la idea de que el aprendizaje por observación limita la creatividad. Por el contrario, permite al sujeto no solo imitar, sino también transformar y combinar los elementos observados en nuevas formas de actuación, lo que convierte al aprendizaje social en una fuente de variación conductual. Así, se reconoce que la influencia de los modelos no es rígida, sino flexible, y que las personas elaboran nuevas conductas a partir de múltiples referentes, enriqueciendo sus capacidades de adaptación a diferentes contextos (Rodríguez-Rey & Cantero-García, 2020).

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Juego dramático

El juego dramático se concibe como una actividad lúdica organizada que permite a los niños adoptar roles, construir narrativas y recrear situaciones del entorno social o de la fantasía y no se limita a la espontaneidad infantil, sino que se estructura como un recurso didáctico que, cuando es mediado por el adulto, puede contribuir significativamente al desarrollo de competencias sociales, lingüísticas y cognitivas (Soler et al., 2018).

A través de la didáctica del teatro aplicado, el juego dramático se resignifica como una estrategia de enseñanza que articula el pensamiento simbólico, la expresión corporal y la capacidad de creación conjunta, por lo que este enfoque trasciende el uso superficial del

disfraz o la escenografía, y se centra en potenciar el desarrollo integral del niño, promoviendo su participación activa y reflexiva. La construcción de escenarios ficcionales, el uso de materiales simbólicos y la guía del docente, constituyen elementos clave para que esta forma de juego contribuya al fortalecimiento de habilidades expresivas y sociales, además de permitir la exploración del entorno cultural de los infantes (Huertas, 2024).

Por su parte, se ha evidenciado que el juego dramático permite integrar múltiples lenguajes expresivos, tales como el verbal, corporal, plástico y musical, dentro de una misma experiencia. Esta convergencia de medios de comunicación favorece el despliegue de la creatividad, facilita la comprensión emocional y permite al niño proyectar sus vivencias en un contexto de juego; además, lejos de ser una mera actividad escénica, esta práctica se configura como una metodología vivencial que fomenta la iniciativa, la toma de decisiones y la resolución pacífica de conflictos, a través de la representación y la improvisación de escenas cotidianas o imaginarias (de la Cruz et al., 2018).

Asimismo, cuando se emplea como estrategia didáctica, permite que los niños desarrollen su competencia comunicativa en contextos significativos y cercanos a su realidad. Esta práctica no solo mejora la expresión oral, sino que también potencia la seguridad en sí mismos, al permitirles expresar emociones, pensamientos y opiniones en un ambiente lúdico y colaborativo (Sarlé, 2013).

Por otro lado, su potencial se manifiesta particularmente en contextos adversos, donde actúa como una vía para la reorganización emocional, el desarrollo de la creatividad y la resignificación de experiencias. En este sentido, se considera una herramienta didáctica que permite enfrentar las tensiones internas a través de la ficción, brindando a los niños espacios de exploración simbólica que fortalecen tanto la autorregulación emocional como la socialización (Sánchez & Hernández, 2022).

Desde otra perspectiva, este tipo de juego se le reconoce como una práctica en la que convergen las artes escénicas, la imaginación y la sensibilidad, permitiendo al niño representar situaciones reales o imaginarias a través del cuerpo y la voz. Esta experiencia estética no se limita al acto teatral, sino que comprende un proceso interno de apropiación del mundo, en el cual se movilizan emociones, se elaboran significados y se construyen vínculos entre el sujeto y su entorno. Así, se genera un aprendizaje holístico que involucra tanto lo afectivo como lo intelectual (Riera et al., 2022).

Dimensiones

De acuerdo con Neves-Menezes et al. (2023) identificaron cuatro dimensiones fundamentales desde las cuales este tipo de juego incide significativamente en la formación de las niñas y los niños:

- **Cognitivo**

El juego dramático posibilita la activación de funciones superiores al fomentar la resolución de problemas, el pensamiento divergente y la imaginación. La dramatización de situaciones y la representación simbólica de roles permiten a los niños interpretar, transformar y comprender el mundo que los rodea.

- **Social**

Se configura como una actividad colaborativa que favorece la interacción, la cooperación y la negociación de significados. A través de la representación de escenas colectivas, los niños aprenden a compartir ideas, asumir diferentes perspectivas, tomar decisiones en conjunto y ajustarse a normas sociales, lo cual fortalece su sentido de pertenencia y las competencias vinculadas a la convivencia y la ciudadanía.

- **Afectiva**

En un ambiente de confianza y libertad, los niños pueden exteriorizar miedos, alegrías, frustraciones y afectos, desarrollando así la autorregulación emocional y la empatía. Esta práctica lúdica no solo permite identificar y nombrar las emociones, sino también vivenciarlas en contextos seguros, lo que contribuye al equilibrio psíquico y al bienestar emocional.

- **Motora**

El juego dramático promueve el uso intencionado del cuerpo como medio expresivo. El movimiento se vuelve un componente esencial para la interpretación de personajes, el uso del espacio escénico y la improvisación de acciones, lo que enriquece la coordinación motriz, la conciencia corporal y la expresividad física. Además, se reconoce su valor como práctica psicomotriz que integra cuerpo y mente en un mismo acto creativo.

1.3.2. Socialización

La socialización se configura como un mecanismo esencial mediante el cual el individuo se incorpora a la sociedad, adoptando normas, valores, actitudes y formas de comportamiento compartidas por el grupo al que pertenece. Este proceso, lejos de ser una mera transmisión pasiva de contenidos sociales, implica una constante construcción de significados a través de la interacción con diversos agentes que median entre el sujeto y la cultura, tales como la familia, la escuela, los pares y los medios de comunicación (Smikin & Becerra, 2013)

En el ámbito infantil, la socialización se manifiesta como una experiencia situada en contextos cotidianos que permiten al niño desarrollar habilidades, afectos y formas de comprender el mundo desde una perspectiva participativa. Este enfoque supera la visión clásica del niño como receptor pasivo de estructuras sociales y lo concibe como un agente activo que interactúa, interpreta y transforma su entorno. A través del juego, la comunicación

y la convivencia diaria, el niño construye su identidad social y cultural, interiorizando prácticas significativas que refuerzan su sentido de pertenencia (Núñez & Alba, 2011).

A lo largo del proceso socializador, se distinguen varias etapas interdependientes. La socialización primaria, desarrollada fundamentalmente en el núcleo familiar, constituye la base afectiva y normativa del comportamiento social, mientras que la secundaria, que tiene lugar en espacios como la escuela, amplía las experiencias del niño hacia nuevos roles y estructuras. En la actualidad, se ha identificado una tercera forma: la socialización virtual, derivada del uso cotidiano de tecnologías digitales, la cual redefine los modos de interacción y plantea nuevos desafíos en la formación de vínculos, identidades y valores, muchas veces en tensión con los procesos tradicionales (Balea-Fernández, 2021).

Este nuevo escenario digital ha modificado los referentes de socialización, introduciendo prácticas simbólicas distintas que conviven con las formas convencionales pues, la expansión de redes sociales, entornos virtuales y canales de comunicación instantánea ha generado espacios paralelos de socialización, donde los límites entre lo real y lo simbólico tienden a diluirse (Balea-Fernández, 2021).

Por otra parte, es necesario reconocer que el proceso de socialización no se desarrolla de manera homogénea, sino que está condicionado por el contexto sociohistórico, las características culturales y las estructuras de poder. Así, el aprendizaje de roles y normas se ve influenciado por factores como la clase social, el género, la etnia o el entorno geográfico. Esta perspectiva crítica permite comprender la socialización como un fenómeno relacional, cargado de tensiones y negociaciones, en el que los sujetos participan activamente en la construcción de su experiencia social (Saez et al., 2022).

Dimensiones

De acuerdo con Denham et al. (2021) reconocen cuatro dimensiones esenciales que configuran el desarrollo de la socialización en el aula de educación inicial:

- **Integración**

Se refiere a la habilidad del niño para vincularse con su grupo de pares, participar activamente en actividades colectivas y establecer relaciones afectivas dentro de un ambiente escolar que favorece la cohesión y el sentido de pertenencia.

- **Adaptación**

Implica la capacidad del infante para ajustarse a las normas y expectativas del contexto escolar. Este proceso no se produce de manera uniforme, ya que está mediado por las reacciones emocionales que los docentes expresan ante las conductas de los niños.

- **Aceptación**

Como otra dimensión clave, alude a la forma en que el niño se siente reconocido y valorado dentro del grupo, especialmente en relación con la expresión de sus emociones.

- **Comunicación**

Representa una dimensión transversal, ya que articula la expresión emocional con el uso del lenguaje verbal y no verbal para interactuar con otros. En contextos donde los educadores modelan conductas comunicativas afectivas y responsivas, los niños aprenden a expresar sus sentimientos de forma apropiada, a interpretar los mensajes de sus compañeros y a responder empáticamente, fortaleciendo así sus competencias sociales desde una edad temprana.

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de investigación

La presente investigación perteneció al tipo aplicada, debido a que según Arias (2020), se caracterizó por nutrirse de los resultados de investigaciones básicas para emplearlos en contextos reales y brindar soluciones inmediatas a problemas específicos; en la misma línea, Castro et al. (2020) indicaron que la investigación aplicada se desarrolla con la finalidad de elaborar y aplicar propuestas que contribuyan a resolver situaciones determinadas; mientras que Arispe et al. (2020) sostuvieron que este enfoque se centra en identificar, a través del conocimiento científico, los medios y metodologías que permiten dar respuesta a necesidades prácticas reconocidas previamente.

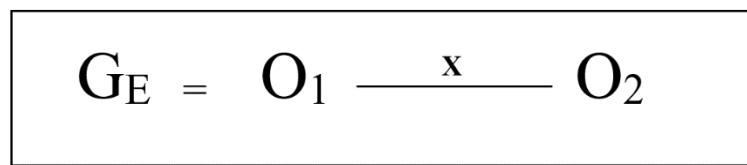
En cuanto al enfoque, la investigación se desarrolló bajo el paradigma cuantitativo, puesto que, de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), este enfoque se fundamentó en la recolección y procesamiento de datos numéricos con el propósito de establecer patrones y contrastar hipótesis; asimismo, Castro et al. (2020) afirmaron que el enfoque cuantitativo utiliza la lógica deductiva para garantizar objetividad en la interpretación de los resultados; de igual forma, Sánchez et al. (2018) señalaron que este enfoque se apoya en el conteo y la estadística para determinar con precisión las características de un fenómeno dentro de una población específica.

En relación con el diseño, este correspondió al experimental. Según Hernández y Mendoza (2018), los diseños experimentales buscan establecer relaciones causales mediante la aplicación de tratamientos y la observación de sus consecuencias; en este contexto, Castro et al. (2020) destacaron que este tipo de diseño requiere la asignación de participantes a grupos experimentales y de control para comparar resultados; y Sánchez et al. (2018) indicaron que la esencia del diseño experimental radica en la manipulación deliberada de las condiciones de estudio para evaluar cambios en las variables dependientes.

De manera particular, la investigación adoptó el diseño pre experimental, el cual, según Hernández y Mendoza (2018), se caracteriza por la aplicación de un tratamiento a un solo grupo sin la existencia de un grupo de control, evaluando las mediciones antes y después de la intervención; en esa misma línea, Arias (2020) sostuvo que este diseño permite obtener información inicial sobre el efecto de una intervención sin establecer comparaciones con grupos externos; mientras que Arias y Covinos (2021) resaltaron que los estudios pre experimentales constituyen un primer acercamiento para valorar la viabilidad y efectividad de una propuesta, aunque presentan limitaciones en el control de variables externas.

Figura 1

Esquema del diseño preexperimental



Donde:

G_E = Grupo Experimental

O_1 = Pre test al grupo

O_2 = Post test al grupo

X = Aplicación de las sesiones de aprendizaje

2.2.Población y muestra

2.2.1. Población

Según Arias (2020), la población se definió como la totalidad de elementos a los que se pretendió generalizar los resultados obtenidos en la investigación, mientras que Hernández y Mendoza (2018) precisaron que se trató de un conjunto finito o infinito de individuos, objetos o eventos con rasgos comunes claramente identificables; asimismo, Arias y Covinos

(2021) destacaron que la población representó la base sobre la cual se estructuró el trabajo de campo y la recolección de datos.

En este marco, la población estuvo conformada por 22 escolares de cinco años pertenecientes a la I.E.I. N° 567, situada en la provincia de Cutervo.

2.2.2. Muestra

Carhuancho et al. (2019) indicaron que la muestra permitió reducir el número de casos a estudiar sin perder la validez de los resultados; por su parte, Ñaupas et al. (2018) señalaron que esta debe elegirse de manera que mantenga la esencia y características fundamentales de la población. De igual forma, Hernández y Mendoza (2018) subrayaron que la muestra es esencial para lograr inferencias precisas sin necesidad de evaluar la totalidad de los elementos.

En cuanto al procedimiento de selección, se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, el cual, de acuerdo con Arias (2020), se basó en la elección deliberada de los participantes que cumplieran con los requisitos específicos del estudio; a su vez, Ñaupas et al. (2018) manifestaron que este tipo de muestreo se sustentó en el juicio del investigador para seleccionar a los elementos más adecuados

En dicho escenario, la muestra quedó integrada por 22 educandos de cinco años adscritos a la I.E.I. N° 567, localizada en la provincia de Cutervo.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.3.1. Técnica

Respecto a la técnica, se utilizó la observación no participante, la cual, según Hernández y Mendoza (2018), consistió en registrar sistemáticamente los comportamientos o hechos de interés sin que el investigador interviniera en el entorno observado. De manera complementaria, Arias (2020) enfatizó que este tipo de observación garantizó la recolección

de información de forma objetiva y sin influir en las actividades de los sujetos; por otro lado, Ñaupas et al. (2018) mencionaron que la observación no participante permitió al investigador mantener distancia física y emocional, evitando distorsiones en los datos.

2.3.2. *Instrumento*

El instrumento empleado fue una ficha de observación, definida por Arias y Covinos (2021) como un formato estructurado que posibilitó registrar de forma ordenada y detallada las variables y categorías preestablecidas; de igual manera, Hernández y Mendoza (2018) puntualizaron que este instrumento facilitó la sistematización de los datos y su posterior análisis; mientras que Carhuacho et al. (2019) añadieron que la ficha de observación se constituyó en una herramienta idónea para investigaciones que requieren evidencias empíricas directas del fenómeno estudiado.

Para la presente investigación se empleó un instrumento diseñado originalmente por Fernández (2022), cuyo propósito consistió en evaluar el nivel de socialización en niños de cinco años, el cual estuvo conformado por un total de veinte ítems organizados en correspondencia con los indicadores de sus cuatro dimensiones, presentando un formato de respuesta dicotómico con las opciones “Sí” y “No”, de manera que cada ítem se vinculó directamente con los aspectos específicos a medir, garantizando así la coherencia entre los indicadores y las dimensiones planteadas.

Además, el instrumento contempló niveles y rangos que permitieron clasificar los resultados obtenidos de manera diferenciada para la variable en general y para cada una de sus dimensiones, facilitando así la interpretación de los puntajes en términos de bajo, medio y alto, de acuerdo con la puntuación alcanzada en la escala dicotómica empleada:

Nivel			
Dimensión	Bajo	Medio	Alto

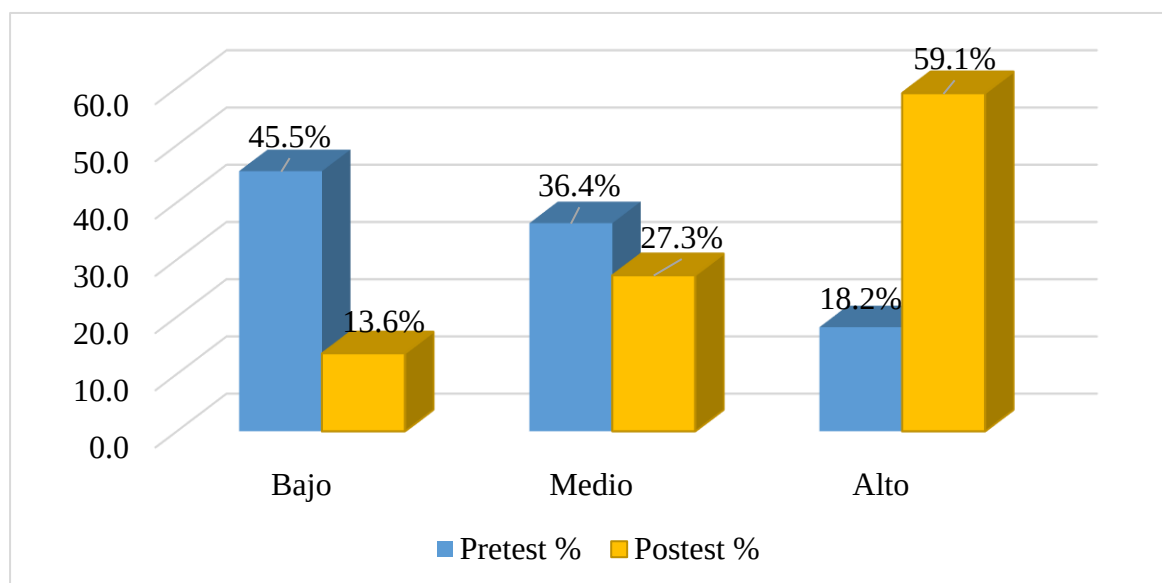
Dimensión 1	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Dimensión 2	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Dimensión 3	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Dimensión 4	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Variable general	0 – 6 puntos	7 – 13 puntos	14 – 20 puntos

Por otro lado, el instrumento de Fernández (2022) fue sometido a un proceso de análisis de confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach, alcanzándose un valor de 0.965 que correspondió a un nivel considerado como bueno, lo cual evidenció una consistencia interna elevada en las respuestas, asimismo, se sometió a un proceso de validación por criterio de expertos, en el cual participaron tres especialistas en el área, obteniéndose como resultado que el instrumento fue calificado como aplicable, lo que aseguró su pertinencia y adecuación para la población y el contexto de estudio.

III. RESULTADOS

Figura 2

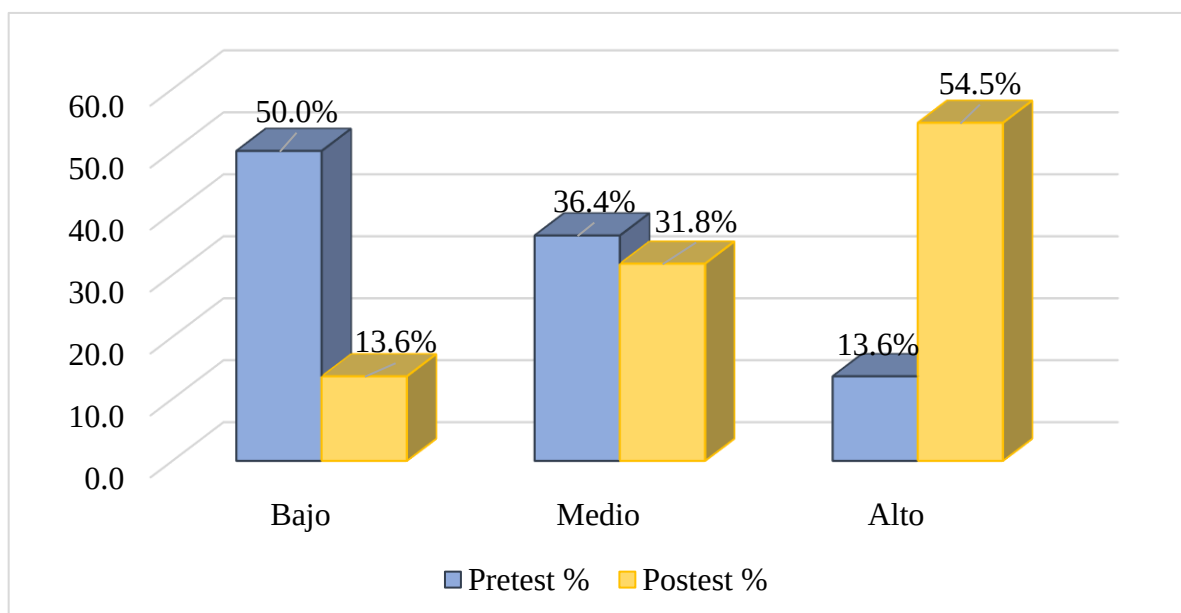
Nivel de pretest y postest de la variable socialización



En el pretest, el 45.5% de los estudiantes de 5 años se ubicó en el nivel bajo, lo que evidenció que casi la mitad de ellos presentaba limitaciones para establecer vínculos, participar en actividades grupales y desenvolverse en contextos sociales. El 36.4% se encontraba en el nivel medio, mostrando una socialización moderada con necesidad de refuerzo en la interacción y cooperación, mientras que solo el 18.2% alcanzó el nivel alto, reflejando una minoría con habilidades sociales consolidadas. Tras la aplicación de estrategias lúdicas centradas en el juego dramático, en el postest se observó un cambio relevante: el 59.1% se situó en el nivel alto, demostrando un fortalecimiento significativo de sus habilidades sociales, el 27.3% en el nivel medio, manteniendo un desempeño aceptable con potencial de mejora, y únicamente el 13.6% en el nivel bajo, lo que indica una disminución importante de las dificultades iniciales.

Figura 3

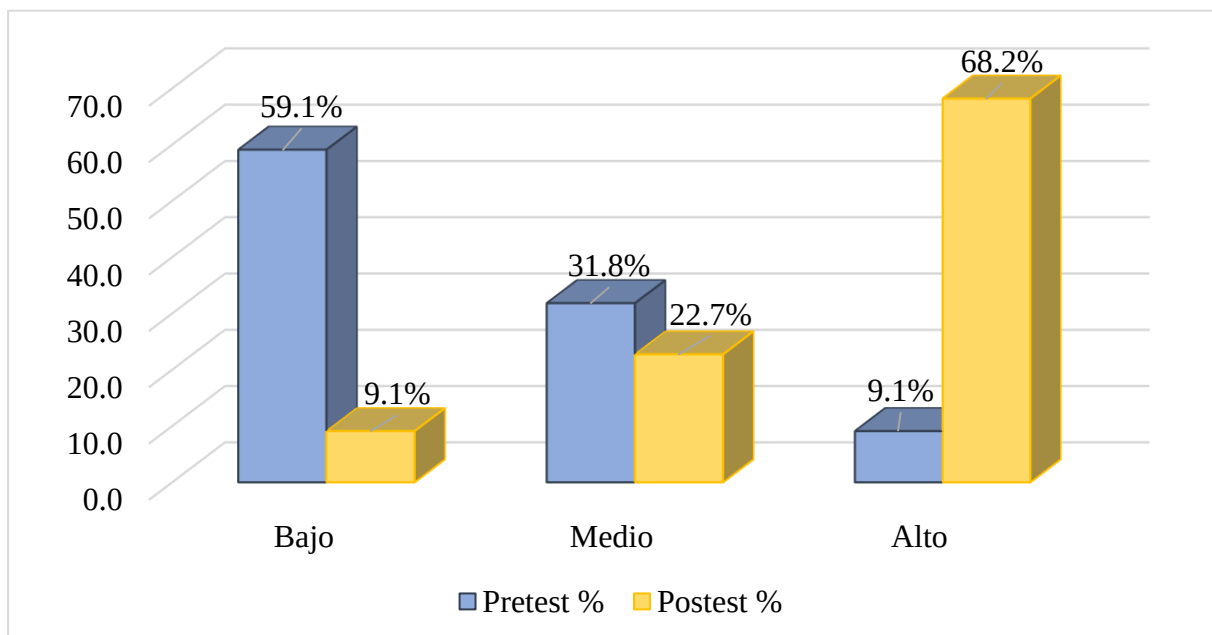
Nivel de pretest y postest de la dimensión integración



En el pretest, el 50% de los estudiantes se encontraba en el nivel bajo, lo que significaba que la mitad de ellos tenía dificultades para incorporarse a grupos, colaborar de manera activa o sentirse parte de una comunidad escolar. El 36.4% se situó en el nivel medio, evidenciando una integración parcial pero no constante, mientras que el 13.6% alcanzó el nivel alto, indicando que pocos estudiantes lograban una participación activa y estable en las dinámicas grupales. Con la implementación de actividades lúdicas orientadas a la cooperación y el sentido de pertenencia, en el postest el 54.5% se posicionó en el nivel alto, mostrando una integración efectiva y continua, el 31.8% en el nivel medio, manteniendo una participación aceptable, y solo el 13.6 % en el nivel bajo, evidenciando una mejora generalizada.

Figura 4

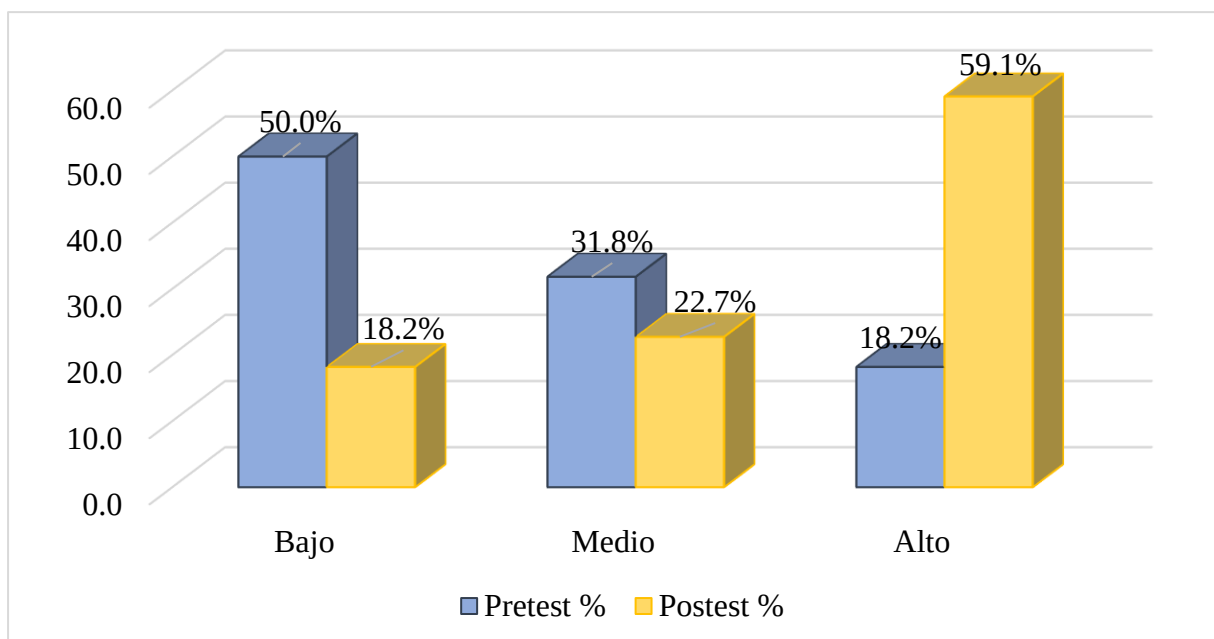
Nivel de pretest y postest de la dimensión adaptación



Los resultados del pretest reflejaron que el 59.1% de los estudiantes estaba en el nivel bajo, lo que indicaba poca capacidad para ajustarse a cambios, enfrentar nuevos retos o desenvolverse en diferentes contextos escolares. El 31.8% se ubicó en el nivel medio, con una adaptación intermitente, y solo el 9.1% en el nivel alto, demostrando una flexibilidad destacada. Después de la aplicación de estrategias de juego que promovieron la resolución de problemas y la tolerancia a nuevas situaciones, en el postest el 68.2% se encontró en el nivel alto, evidenciando una capacidad adaptativa fortalecida, el 22.7% en el nivel medio y únicamente el 9.1% en el nivel bajo, lo que representó una disminución importante de las limitaciones iniciales.

Figura 5

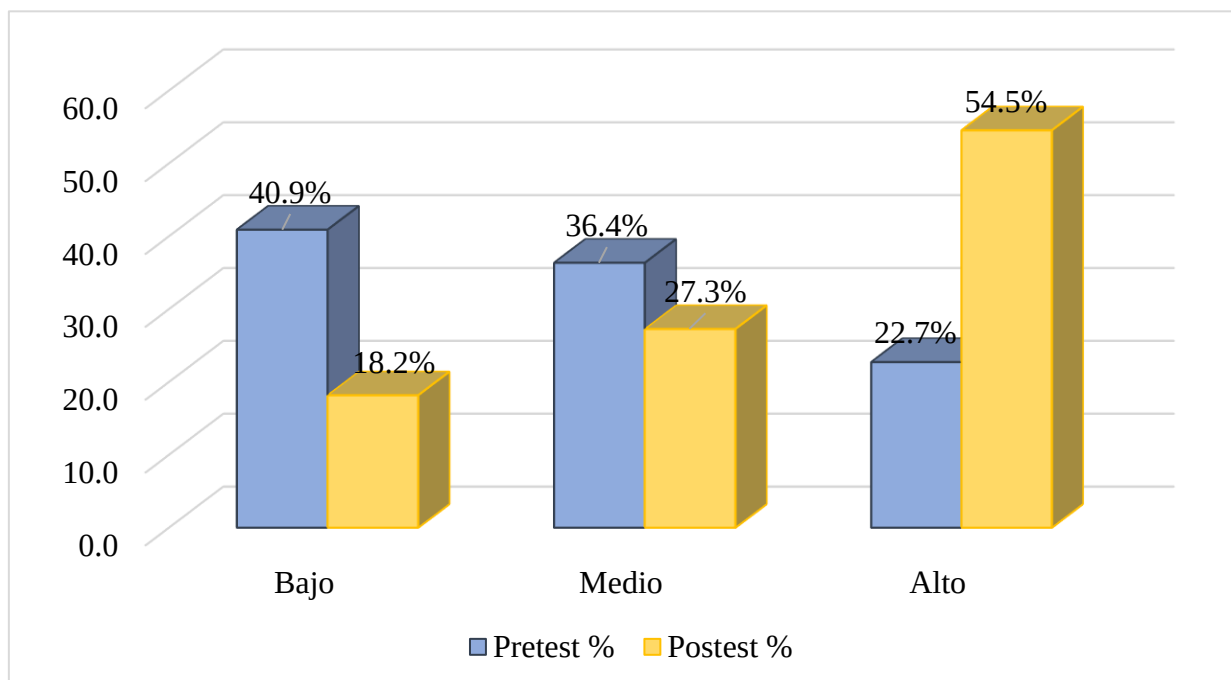
Nivel de pretest y postest de la dimensión aceptación



En el pretest, el 50% de los estudiantes se hallaba en el nivel bajo, reflejando dificultades para aceptar a los demás, respetar diferencias y mostrar actitudes inclusivas. El 31.8% se ubicó en el nivel medio, evidenciando una disposición aceptable hacia la aceptación de sus pares, y el 18.2% en el nivel alto, mostrando una actitud positiva constante. Posteriormente, en el postest, el 59.1% se situó en el nivel alto, lo que significó un avance importante en la disposición hacia la aceptación mutua, el 22.7% en el nivel medio y el 18.2% en el nivel bajo, consolidando una mejora notable.

Figura 6

Nivel de pretest y postest de la dimensión comunicación



En el pretest, el 40.9 % de los estudiantes estaba en el nivel bajo, lo que implicaba dificultades para expresarse, escuchar y dialogar con sus pares. El 36.4% se ubicó en el nivel medio, mostrando una comunicación aceptable pero no siempre efectiva, y el 22.7% en el nivel alto, evidenciando una interacción fluida. Con la aplicación de actividades lúdicas que incentivaron el diálogo y la expresión de ideas, en el posttest el 54.5% alcanzó el nivel alto, lo que reveló un avance en las habilidades comunicativas, el 27.3% se situó en el nivel medio y el 18.2 % en el nivel bajo, lo que indicó una disminución de las dificultades iniciales.

IV. DISCUSIÓN

En el presente estudio, el objetivo general se centró en aplicar el juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I. N° 567, evidenciándose un impacto favorable en el desarrollo de sus habilidades sociales pues, tras la intervención, se observó que la mayoría de los estudiantes alcanzó un nivel alto de socialización, lo que refleja un cambio significativo respecto a la situación inicial. Estos hallazgos se asemejan a lo reportado por Yépez et al. (2024), quienes, tras aplicar actividades recreativas estructuradas, registraron aumentos notables en comunicación, empatía y resolución de conflictos, con incrementos porcentuales superiores al 30% en todas las dimensiones evaluadas. De igual modo, Jaggy et al. (2023) constataron que la tutoría de juego y la provisión de materiales para roles mejoraron la calidad de las relaciones entre pares, reafirmando el valor del acompañamiento mediador. A nivel nacional, Espinoza (2024) obtuvo que el 91% de los estudiantes alcanzó un nivel alto de socialización después de aplicar juegos dramáticos, mientras que Chumbes (2022) incrementó este nivel del 24% al 76% mediante dramatizaciones e imitaciones. Estos resultados encuentran sustento en la Teoría del Juego de Piaget, que plantea que el juego simbólico permite transformar la realidad externa para adecuarla a los esquemas internos del pensamiento infantil, constituyéndose en un medio de acceso al conocimiento y desarrollo social (Gallardo-López & Gallardo, 2018). Asimismo, la Teoría Sociocultural de Vygotsky sostiene que el juego de roles sociales activa la zona de desarrollo próximo, facilitando la regulación de la conducta, el uso del lenguaje y la apropiación cultural (Perinat, 2011). Desde la perspectiva de Bandura, el aprendizaje social permite que los niños adquieran y consoliden conductas observando modelos positivos en el juego, favoreciendo la construcción de competencias sociales (Rodríguez-Rey & Cantero-García, 2020).

En cuanto al primer objetivo específico, dirigido a identificar el nivel de socialización antes de la aplicación del juego dramático, se determinó que el 45.5% de los niños se encontraba en un nivel bajo, el 36.4% en nivel medio y el 18.2% en nivel alto, evidenciando dificultades para integrarse, cooperar y comunicarse de manera efectiva. Esta tendencia inicial coincide con Espinoza (2024), quien encontró un 59% de estudiantes en nivel bajo y solo un 9% en nivel alto antes de la intervención, así como con Neyra (2022), que reportó apenas un 20% en nivel logrado y un 66.6% en nivel en proceso. Asimismo, Davalos y Davalos (2020) identificaron que el 55% de los estudiantes presentaba un nivel bajo de socialización previo a la aplicación de dramatizaciones, y Moran (2020) señaló que un 60% se encontraba en nivel bajo antes de iniciar las sesiones lúdicas. Estos resultados reflejan lo expuesto por Vygotsky, quien afirma que las funciones psicológicas superiores se construyen socialmente y requieren interacción mediada para desarrollarse, siendo el juego un escenario óptimo para este fin (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

En relación con el segundo objetivo específico, enfocado en diseñar sesiones de aprendizaje basadas en el juego dramático, se desarrolló una propuesta pedagógica que incluyó dramatizaciones de cuentos, juegos de roles y representaciones simbólicas, planificadas de forma progresiva para potenciar la interacción y cooperación entre los estudiantes. Este planteamiento es comparable con lo desarrollado por Yépez et al. (2024), quienes aplicaron juegos cooperativos y dinámicas grupales estructuradas para lograr mejoras sostenidas en habilidades sociales, y con Tasnim et al. (2022), que implementaron juegos tradicionales, logrando un incremento del 114% en el desarrollo social. Espinoza (2024) también diseñó sesiones específicas de juego dramático, alcanzando cambios estadísticamente significativos, y Davalos y Davalos (2020) elaboraron quince sesiones de dramatización que lograron el 100% de nivel óptimo en socialización. Estas estrategias encuentran respaldo en la Teoría del Juego de Piaget, que reconoce el valor del juego

simbólico como medio para reorganizar esquemas mentales y fomentar la curiosidad, el razonamiento y la exploración de conceptos (Gallardo-López & Gallardo, 2018), y en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, que plantea que las sesiones ofrecen modelos conductuales positivos que los niños pueden observar, retener y reproducir (Villagómez et al., 2023).

Finalmente, el tercer objetivo específico, orientado a establecer el nivel de socialización después de la aplicación del juego dramático, mostró un incremento significativo en el nivel alto, que alcanzó el 59.1% de los estudiantes, mientras que el nivel medio se situó en 27.3% y el bajo descendió al 13.6%, confirmando el impacto positivo de la intervención. Estos resultados guardan similitud con Espinoza (2024), quien reportó un 91% en nivel alto en el posttest, y con Chumbes (2022), que incrementó este nivel del 24% al 76%. De igual manera, Neyra (2022) observó un ascenso del nivel logrado del 20% al 86.67%, y Moran (2020) alcanzó el 100% en nivel óptimo después de las sesiones. Desde el marco teórico, la Teoría Sociocultural de Vygotsky sostiene que el juego temático de roles sociales permite a los niños apropiarse de esquemas de conducta complejos y ensayar interacciones que afianzan su identidad y cooperación (García & Aquino, 2021), mientras que la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura explica que la observación y modelado de conductas positivas en el juego refuerzan el aprendizaje social y la consolidación de actitudes cooperativas (Ojeda-Martínez et al., 2018).

CONCLUSIONES

La aplicación del juego dramático como estrategia pedagógica permitió fortalecer de manera significativa la socialización en niños de 5 años, generando un ambiente de interacción positiva, cooperación y respeto mutuo que favoreció el desarrollo integral de las habilidades sociales, logrando que los estudiantes participen activamente en actividades grupales y mejoren su capacidad de comunicación y adaptación.

Antes de la intervención, el 45.5% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo de socialización, el 36.4% en un nivel medio y solo el 18.2% alcanzaba un nivel alto, lo que refleja la existencia de dificultades para establecer vínculos, colaborar en equipo y desenvolverse adecuadamente en contextos sociales, siendo necesario un enfoque metodológico que estimule la interacción y la empatía desde el aula.

Las sesiones de aprendizaje diseñadas a partir del juego dramático integraron dramatizaciones, juegos de roles y actividades simbólicas organizadas progresivamente, favoreciendo un aprendizaje vivencial que potenció la participación, la expresión y el trabajo colaborativo, contribuyendo a la construcción de un clima social positivo en el aula.

Después de la implementación, el 59.1% de los estudiantes alcanzó un nivel alto de socialización, el 27.3% se ubicó en el nivel medio y solo el 13.6% permaneció en el nivel bajo, lo que demuestra que la estrategia aplicada tuvo un impacto favorable y sostenido en la mejora de las interacciones sociales, la integración grupal y el fortalecimiento de las habilidades de convivencia.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes de nivel inicial de la Institución Educativa incorporar el juego dramático de forma sistemática en la planificación semanal, con actividades que promuevan la cooperación, la comunicación y la resolución pacífica de conflictos para consolidar las habilidades sociales en niños de 5 años.

Se recomienda a la dirección de la Institución Educativa dotar de espacios y materiales adecuados para la práctica del juego dramático, garantizando un entorno seguro y estimulante que permita a los estudiantes desarrollar su imaginación y fortalecer sus competencias sociales.

Se recomienda al equipo pedagógico organizar jornadas de capacitación orientadas al manejo de estrategias lúdicas y dramatización, con el fin de optimizar la mediación docente y potenciar los beneficios del juego dramático en el aula.

Se recomienda a los padres de familia fomentar en el hogar actividades de dramatización y juegos de roles que complementen lo trabajado en la escuela, fortaleciendo así la comunicación, la empatía y la cooperación de los niños en diferentes contextos.

Se recomienda establecer un sistema de seguimiento y evaluación periódica de la socialización de los estudiantes, utilizando instrumentos de observación y registro que permitan evidenciar avances y realizar ajustes oportunos en las actividades de juego dramático.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima.
<https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%20%2818.04.2021%29%20-%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Aparicio, D. (2001). la importancia del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje desde Piaget. *Rastros rostros*, 4(7).
<https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.
https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Balea-Fernández, F. (2021). El cambio de la socialización primaria y secundaria a la socialización virtual. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(2), 81-92.
<https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2211>
- Caicedo, J., Sornoza, K., & Zumbado, H. (2023). Habilidades sociales y convivencia escolar en niños de educación inicial. *Revista Conrado*, 20(96), 206-215.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v20n96/1990-8644-rc-20-96-206.pdf>
- Cárdenas-Loor, A., genovezzy-Velásquez, P., Napa-Arévalo, L., & Alarcón-López, H. (2021). Habilidades sociales y problemas de conducta en niños de 3 a 5 años de edad: un

estudio de caso. *Sinergias educativas*, 5(3).

<https://portal.amelica.org/ameli/journal/382/3821677001/3821677001.pdf>

Carhuanchu, I., Nolasco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>

Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación.

Working Paper ESACE, 1(8), 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>

Chumbes, F. (2022). *Juego dramático para mejorar el nivel de la socialización de los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa Privada Medalla*

Milagrosa, Los Pinos, Chimbote, 2019. [Tesis para optar el Título Profesional de

Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].

Repositorio Institucional de la ULADECH.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31883/DRAMATICO_JUEGO_CHUMBES_REGALADO_FIORELA_MARLENY.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Davalos, E., & Davalos, M. (2020). *Influencia de las estrategias de dramatización para el*

mejoramiento de las habilidades de socialización de las niñas y los niños de cinco

año de la Institución Educativa Inicial N°265-de Quillabamba, Región Cusco 2020.

[Tesis para optar el Título de Segunda Especialidad con mención en Educación

Inicial, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional

de la UNSA. [https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1aef5d00-](https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1aef5d00-ac43-4b48-bdd7-86a1feb3fc68/content)

[ac43-4b48-bdd7-86a1feb3fc68/content](https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1aef5d00-ac43-4b48-bdd7-86a1feb3fc68/content)

de la Cruz, N., Bonilla, D., & Lucio, A. (2018). El juego dramático en el desarrollo de la expresión corporal en la educación inicial. *Revista Universidad de Guayaquil*, 127(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8290014>

Espinoza, G. (2024). *Los juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°32942 Pillco Mozo, Marabamba, Huánuco, 2024*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional de la ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/38848/APRENDIZAJE_ESTUDIANTES_ESPINOZA_MORALES_GABRIELA_YOMIRA.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Fernandez, B. (2022). *Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una institución educativa pública, Mórrope*. [Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93561/Fernandez_PBF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gallardo-López, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Aportaciones arbitrarias*, 24. https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

García, V., & Aquino, P. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 25(1). <https://doi.org/1030827/profesorado.v25i3.8683>

- González, C., & Quintanar, Y. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n2/v32n2a08.pdf>
- Gonzlaes, G., & Mendoza, S. (2023). *Diagnóstico de niveles de socialización de niños y niñas de la IE 1110 AAHH Justicia Paz y Vida-El Tambo 2022*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria, Universidad nacional del Centro del Perú]. Repositorio Institucional de la UNCP. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/9410/T010_22414151_T.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Guillén, J. (2020). Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento. *Ciencia, Cultura y Sociedad*, 6(1), 62-72. https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento
- Gulay, H., Koyutürk, N., & Önder, A. (2023). Examination of 5-6 Years Old Children's Social Problem Solving Skills with According to Social Status. *Theory and Practice in Child Development*, 3(1), 1-16. <https://doi.org/10.46303/tpicd.2023.1>
- Gullo, S. (2023). Desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de la comunidad Pampa Blanca, Pampas –Tayacaja – Huancavelica. *PROHOMINUM*, 5(4). <https://ve.scielo.org/pdf/prcsh/v5n4/2665-0169-prcsh-5-04-95.pdf>
- Huertas, D. (2024). Didáctica del juego dramático para niños de educación inicial (3 a 6 años) una propuesta desde el teatro aplicado. *European Public & Social*, 9, 1-22. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1317>
- Jaggy, A., Kallkusch, I., Burkhardt, C., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2023). The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an

experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 13-25.

<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012>

Loayza, M., Galarday, S., & Arana, P. (2022). Impacto de las estrategias pedagógicas en las habilidades de comprensión lectora. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1355-1366. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n25/a2-1355-1366.pdf>

Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Moran, E. (2020). *El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, Distrito de Las Lomas-Piura 2019*. [tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en educación Inicial, Universidad católica Los Ángeles Chimbote] . Repositorio Institucional de la ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24407/SOCIALIZACION_JUEGO_DRAMATICO_MORAN_ARISMENDIZ_ELDA_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Neves-Menezes, A., Nieva, C., & Martínez-Minguez, L. (2023). Juego simbólico y el juego dramático infantil: contrastes y sinergias conceptuales y contextuales. *Entre líneas: revista especializada en psicomotricidad*(52), 5-14.
https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2023/ed3f11e47d47/entrelineas_52_dossier-1-10.pdf

Neyra, J. (2022). *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, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional de la ULADECH.

[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32105/COMUNICACION%
CI%c3%93N_INTEGRACION_NEYRA_HERRERA_JESUS_ANGELITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32105/COMUNICACION%c3%93N_INTEGRACION_NEYRA_HERRERA_JESUS_ANGELITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Núñez, K., & Alba, C. (2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad Ch'ol. *Revista Pueblos y Fronteras Digital*, 6(12), 105-132.
<https://www.redalyc.org/pdf/906/90621701005.pdf>

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>

Ojeda-Martínez, R., Becerril, M., & vargas, L. (2018). La importancia del aprendizaje social y su papel en la evolución de la cultura. *Revista Argentina de Antropología Biológica*, 20(2). <https://www.redalyc.org/journal/3822/382255488007/382255488007.pdf>

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Peñaloza, S. (2024). La Teoría Estructuralista del Juego de Piaget Aplicada como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Aprendizaje de Matemáticas en Estudiantes de Primero en la I.E. el Gool, la Guajira. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6).
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14901

Perinat, A. (2011). La propuesta socio-cultural de Vygotsky como alternativa a la vía del desarrollo biológico madurativo y a la corriente «espiritualista»*. *Psychologia*.

Avances de la Disciplina, 5(2).

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1900-23862011000200011

Quispe, C., & Mamani, L. (2024). Nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales de la post pandemia en niños de 5 años de educación inicial de la UGEL San Román, Juliaca, 2023. *Propuestas educativas*, 6(12), 29-42.

<https://propuestaseducativas.org/index.php/propuestas/article/view/1327/2785>

Riera, M., Sigcha, E., Quinatoa, C., & Cevallos, B. (2022). El juego dramático como expresión del desarrollo de la estética del niño en edad preescolar. *Encuentros*, 341-350. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8460424>

Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres Y Maestros*(384), 72-76. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/15086>

Saez, R., Suarez, J., Ordóñez, A., & Guzmán, H. (2022). La socialización de resultados científicos por los estudiantes de la Universidad de Guayaquil. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(5), 441-450. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n5/2218-3620-rus-14-05-441.pdf>

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>

Sánchez, N., & Hernández, B. (2022). El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y los niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas. *Contribuciones desde Coatepec*(37). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28171647007>

- Sánchez-Domínguez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Sarlé, P. (2013). El juego dramático como contenido de enseñanza. *Revista Varela*, 1(34). https://tuaulavirtual.educatic.unam.mx/pluginfile.php/2423640/mod_assign/intro/El%20juego%20dram%C3%A1tico%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20infantil.pdf
- Smikin, H., & Becerra, H. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, XXIV(47), 119-142. <https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>
- Soler, G., López, L., & Duarte, J. (2018). El Juego Dramático. Una Estrategia para Mejorar La Expresión Oral. *Educación y Ciencia*(21), 61-79. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/9390
- Talavera-Sánchez, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima. *593 Digital Publisher CEIT*, 8, 348-396. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1671>
- Tasnim, A., Damayanti, E., & Afiif, A. (2022). Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo. *Golden Age. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang*, 7(1). <https://doi.org/10.14421/goldenage.2019.51-01>
- Villagómez, A., Bonilla, L., Bonilla, G., & Torres, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8, 1286-1307. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9335841>

Yépez, S., Mendoza, M., Yépez, R., & Suntasig, M. (2024). Actividades Lúdicas y su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 4 Años: Un Estudio de Evaluación. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 1(4).
<https://alumnieditora.com/index.php/ojs/article/view/37>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿De qué manera el juego dramático como estrategia mejorará la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025?	Aplicar el juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025.	La aplicación del juego como estrategia mejorará la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, Cutervo, 2025.	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICOS	Diseño: Pre-experimental Población: 22 niños de 5 años Muestra: 22 niños de 5 años Técnica: Observación no participante Instrumento: Ficha de observación
-¿Cuál el nivel de socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, antes de la aplicación del juego dramático? -¿Cuál el nivel de socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, después de la aplicación del juego dramático?	Identificar el nivel socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, antes de la aplicación del juego dramático.	-El nivel de socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, antes de la aplicación del juego dramático es bajo. -El nivel de socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, después de la aplicación del juego dramático es alto.	
	Diseñar sesiones de aprendizaje basados en el juego dramático para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567.		
	Establecer el nivel socialización en niños de 5 años de la I.E.I N°567, después de la aplicación del juego dramático.		

Anexo 02. Cuadro de operacionalización

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juego dramático	Se concibe como una actividad lúdica organizada que permite a los niños adoptar roles, construir narrativas y recrear situaciones del entorno social o de la fantasía y no se limita a la espontaneidad infantil, sino que se estructura como un recurso didáctico que, cuando es mediado por el adulto, puede contribuir significativamente al desarrollo de competencias sociales, lingüísticas y cognitivas (Soler et al., 2018).	Para la variable solución se realizarán sesiones de aprendizaje.	Cognitiva	-Imagina situaciones ficticias. -Identifica escenas cotidianas. -Relaciona ideas en el juego.
			Social	-Participa en grupo. -Acepta propuestas. -Colabora en el juego.
			Afectiva	-Expresa emociones. -Muestra empatía. -Controla reacciones.
			Motor	-Representa acciones. -Usa gestos simbólicos.
Socialización	Se configura como un mecanismo esencial mediante el cual el individuo se incorpora a la sociedad, adoptando normas, valores, actitudes y formas de comportamiento compartidas por el grupo al que pertenece (Smikin & Becerra, 2013).	La variable socialización será medido a través de un instrumento en base a sus dimensiones: Integración, adaptación, aceptación y comunicación.	Integración	- Participa - Expresa lo que piensa - Demuestra sentimientos negativos - Demuestra sentimientos positivos
			Adaptación	- Comunicación - Adaptabilidad - Participa - Es solidario
			Aceptación	- Evita peleas - Comparte - Trabaja en equipo - Conducta
			Comunicación	- Conoce los deberes y derechos - Hábitos - Explica reglas - Defiende sus derechos

Anexo 03. Instrumento

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA SOCIALIZACIÓN

Alumno(a): _____

Edad: _____ **Sexo:** _____ **Sección:** _____

Fecha: _____

Nº	ÍTEMS	NO (0)	SI (1)	OBSERVACIÓN
INTEGRACIÓN				
1	Participa en los juegos de personificación con alegría			
2	Expresa lo que piensa con espontaneidad			
3	Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos			
4	Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo			
5	Manifiesta sentimientos de envidia, curiosidad y orgullo			
ADAPTACIÓN				
6	Se comunica con los demás fácilmente			
7	Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente			
8	Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo			
9	Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda			
10	Ayuda a sus compañeros sin pelear			
ACEPTACIÓN				
11	Juega con sus compañeros sin pelear			
12	Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros			
13	Trabaja en grupo con entusiasmo			
14	Presenta conductas de agresividad frente a los demás			
15	Comenta sobre la importancia de tener amigos			
COMUNICACIÓN				

16	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos			
17	Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo			
18	Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo			
19	Explica las reglas del juego e insiste en respetarlos			
20	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas			

Anexo 04. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	“En el bosque encantado: un día para jugar y soñar”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Desarrollar la capacidad de socialización a través del juego dramático, fomentando la interacción, la cooperación y la comunicación en los niños de 5 años mediante la representación de situaciones ficticias ambientadas en un bosque encantado.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Participa activamente en juegos de dramatización con sus compañeros. -Expresa ideas y emociones con creatividad durante situaciones ficticias. -Coopera y respeta normas en actividades grupales. -Utiliza el lenguaje verbal y no verbal para representar personajes e historias.	-Representa roles y situaciones ficticias de forma creativa. -Interactúa y coopera con sus compañeros en la dramatización. -Utiliza gestos, movimientos y palabras para caracterizar a un personaje. -Respeto turnos y normas acordadas en el juego.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Disfraces y accesorios (capa de hada, sombrero de mago, corona, antifaces, varitas). -Títeres de mano de animales del bosque. -Escenografía sencilla (cartulina con árboles, flores, animales). -Música ambiental suave de bosque y sonidos de animales. -Alfombra para zona de dramatización.	-Respeto y cuidado por los materiales. -Escucha activa hacia las intervenciones de sus compañeros. -Participación con entusiasmo. -Colaboración en la construcción de la historia.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: La docente recibe a los niños con música suave de bosque y un saludo animado, haciendo gestos y movimientos como si fueran animales del bosque. Cada niño imita un movimiento para saludar a sus compañeros. Presentación del tema: La maestra presenta una gran imagen de un bosque encantado, contando brevemente que hoy visitarán un lugar mágico donde los animales hablan, las hadas vuelan y los magos preparan hechizos para proteger a la naturaleza. Actividad 1 – “La maleta mágica” (5 min): La docente presenta una maleta que contiene disfraces y accesorios. Cada niño, por turnos, saca un objeto sin mirar y dice qué personaje podría ser con él, fomentando así la imaginación. Esto estimula la expresión oral y la creatividad al vincular un objeto real con una situación ficticia. Actividad 2 – “El eco del bosque” (5 min): Los niños se sientan en círculo y la maestra dice frases propias del bosque (por ejemplo: “¡Cuidado, el río crece!”, “¡Viene una tormenta mágica!”, “¡Se abre la cueva de los tesoros!”). Los niños repiten la frase con gestos y entonación, lo que fomenta la expresión corporal y el trabajo grupal.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 3 – “Construimos nuestro bosque” (10 min): • Los niños, en pequeños grupos, ayudan a colocar la escenografía (árboles de cartulina, flores y animales). • La docente guía para que conversen sobre dónde colocar cada elemento, estimulando la cooperación y el acuerdo en grupo. • Mientras decoran, escuchan sonidos de pájaros y río, comentando qué otros sonidos podrían escucharse en un bosque encantado. Actividad 4 – “El reto de los personajes” (15 min): • Cada niño elige un disfraz o accesorio de la maleta mágica y decide qué personaje será (animal, hada, mago, rey, árbol parlante, etc.). • En parejas, los niños deben inventar juntos una pequeña acción en el bosque (por ejemplo: el conejo pide ayuda a la ardilla porque perdió su comida, la hada ayuda al mago a encontrar flores mágicas, el árbol habla con los niños para que no corten sus ramas).	30 minutos

	- La docente apoya haciendo preguntas para ampliar ideas (“¿Cómo se sienten?”, “¿Qué problema tienen?”, “¿Cómo lo resolverán?”). - Luego, cada pareja presenta su breve dramatización al grupo, fomentando la socialización y el respeto por turnos. Actividad 5 – “La misión del bosque” (5 min): - Toda la clase se une en una gran dramatización colectiva: la misión es salvar al bosque de una tormenta mágica. - Los niños deben coordinar sus acciones para proteger a los animales y plantas, tomando roles complementarios. - La docente guía la secuencia de acciones y refuerza el trabajo en equipo, el respeto y la comunicación.	
FINAL	Actividad 6 – “El círculo de los aventureros” (5 min): Los niños se sientan en círculo y, con un objeto simbólico (una varita o piedra mágica), cada uno comparte qué personaje fue y cómo ayudó al bosque. Esto fortalece la reflexión, el reconocimiento de su participación y la valoración del trabajo de sus compañeros. Actividad 7 – “La canción del bosque” (5 min): Se canta una canción breve inventada en el momento entre todos, incorporando gestos y movimientos relacionados con sus personajes. La canción se repite tres veces para que todos participen con entusiasmo, cerrando con un aplauso grupal.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Representa roles y situaciones ficticias de forma creativa.		Interactúa y coopera con sus compañeros en la dramatización.		Utiliza gestos, movimientos y palabras para caracterizar a un personaje.		Respeto turnos y normas acordadas en el juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									

12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la sesión	“Un día en nuestra pequeña ciudad”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fortalecer la socialización en niños de 5 años mediante el juego dramático, a través de la identificación y representación de escenas cotidianas, fomentando la cooperación, la comunicación y el respeto en interacciones grupales.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Reconoce y describe escenas propias de su entorno cercano. -Representa situaciones cotidianas mediante dramatizaciones con sus compañeros. -Coopera y respeta turnos en actividades grupales. -Utiliza lenguaje verbal y gestual para expresar roles y acciones.	-Identifica escenas de la vida diaria y sus elementos principales. -Participa activamente en dramatizaciones grupales de escenas cotidianas. -Interactúa respetuosamente con sus compañeros durante la actividad. -Utiliza expresiones, gestos y movimientos acordes al rol representado.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Disfraces y accesorios (delantal, gorra, mochila, teléfonos de juguete, utensilios de cocina, herramientas plásticas, libros, canasta de mercado). -Escenografía móvil: paneles que representen una tienda, una casa, un parque, una escuela. -Tarjetas con imágenes de escenas cotidianas (ir al mercado, cocinar, ir a la escuela, visitar el parque). -Música ambiental para cada escena (sonidos de la ciudad, voces de mercado, timbre escolar).	-Respeto hacia las ideas y roles de sus compañeros. -Colaboración para el desarrollo de la historia. -Participación con entusiasmo. -Cuidado y orden de los materiales utilizados.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a los niños con música alegre de ciudad y un saludo interactivo, invitándolos a imitar movimientos propios de escenas cotidianas (saludar a un vecino, barrer la calle, cargar una mochila). Esto genera un ambiente de juego y predisposición positiva. Presentación del tema (2 min): Mediante un panel ilustrado, la docente muestra imágenes de diferentes lugares que forman parte de una pequeña ciudad (casa, mercado, parque, escuela). Se conversa brevemente sobre lo que sucede en cada lugar, estimulando la observación y el recuerdo de experiencias. Actividad 1 – “La ruleta de la ciudad” (5 min): - Se presenta una ruleta con imágenes de escenas cotidianas (comprar en el mercado, desayunar en casa, jugar en el parque, entrar a clases). - Por turnos, los niños hacen girar la ruleta y, al detenerse, describen la escena y dicen quiénes participan en ella y qué sucede. - La docente amplía y guía las intervenciones, reforzando vocabulario y detalles de las escenas.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Armamos la ciudad” (10 min): - Los niños trabajan en pequeños grupos para organizar espacios representativos (tienda, casa, escuela, parque). - Se colocan paneles, accesorios y materiales según el lugar (por ejemplo, en la tienda: canasta, frutas y verduras de juguete; en la escuela: libros y mochilas). - La docente orienta para que se distribuyan las tareas, fomentando la cooperación y la planificación grupal. Actividad 3 – “El rol que me toca” (10 min): - Se reparten tarjetas con personajes de escenas cotidianas (mamá, papá, maestro, alumno, vendedor, comprador, jardinero, niño en el parque). - Cada niño ensaya brevemente cómo actuaría ese personaje, utilizando gestos, palabras y acciones características. - En parejas, intercambian diálogos sencillos que representen la interacción en la escena (por ejemplo, un vendedor y un comprador).	30 minutos

	Actividad 4 – “La gran representación” (10 min): • Cada grupo dramatiza una escena completa (por ejemplo, familia desayunando, niños jugando en el parque, alumnos entrando a clase, personas comprando en el mercado). • La docente acompaña narrando parte de la historia y asegurando que todos tengan un momento de participación. • Se estimula que los niños se ayuden entre sí para recordar acciones y diálogos, reforzando así la socialización.	
FINAL	Actividad 5 – “¿Qué vimos hoy?” (5 min): • Sentados en círculo, la docente pregunta qué escenas se representaron y qué personajes intervinieron. • Cada niño comenta cuál fue su parte favorita y cómo trabajó con sus compañeros. Actividad 6 – “El aplauso de la ciudad” (5 min): • Se realiza un aplauso colectivo para reconocer el esfuerzo de todos. • La docente invita a repetir una breve acción grupal representando la escena que más les gustó, como cierre motivador y alegre.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Identifica escenas de la vida diaria y sus elementos principales.		Participa activamente en dramatizaciones grupales de escenas cotidianas.		Interactúa respetuosamente con sus compañeros durante la actividad.		Utiliza expresiones, gestos y movimientos acordes al rol representado.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	“La aventura del castillo encantado”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Favorecer la socialización en niños de 5 años a través del juego dramático, incentivando la capacidad de relacionar ideas para construir y desarrollar de forma conjunta una historia durante actividades de dramatización.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Construye y organiza ideas para crear historias colectivas. -Representa roles y acciones conectadas dentro de una secuencia de juego. -Interactúa y coopera con sus compañeros para mantener el hilo narrativo. -Expresa de forma coherente ideas, gestos y movimientos que fortalezcan la escena dramática.	-Aporta ideas que se integran a la historia colectiva. -Mantiene coherencia entre las acciones y el papel representado. -Coopera con sus compañeros para desarrollar la trama. -Usa gestos, movimientos y lenguaje para enriquecer la representación.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Disfraces y accesorios (coronas, espadas de gomaespuma, capas, vestidos, cofres pequeños, llaves grandes de cartón). -Escenografía sencilla (paneles que simulen un castillo, murallas, torre y puente). -Tarjetas con elementos narrativos (personajes, lugares, objetos mágicos, situaciones de conflicto). -Música ambiental de fantasía y efectos de sonido (campanas, viento, pasos, puertas).	-Respeto por las ideas de los demás. -Disposición para trabajar en equipo. -Cuidado y orden de materiales. -Participación activa y entusiasta en todas las actividades.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a los niños con música de fantasía y los saluda como si fuera la guardiana del castillo. Invita a los niños a saludar imitando gestos de personajes de un reino (princesa, caballero, dragón, mago), favoreciendo la disposición lúdica desde el primer momento. Presentación del tema (2 min): Se muestra una gran imagen de un castillo encantado y la docente narra que hoy serán exploradores que vivirán una aventura para descubrir un secreto guardado por siglos. Actividad 1 – “La caja de las pistas” (5 min): - Se presenta una caja decorada con elementos del castillo que contiene tarjetas con personajes, objetos y lugares. - Por turnos, cada niño saca una tarjeta y dice cómo podría usarla o dónde podría encontrarla dentro del castillo. - La docente ayuda a conectar las ideas de un niño con las de otro, formando así el inicio de una historia colectiva, estimulando la capacidad de enlazar ideas.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Construyendo nuestro castillo” (10 min): - Los niños se dividen en grupos para colocar la escenografía (torres, murallas, puente). - Mientras organizan el espacio, deben decidir entre todos qué parte del castillo representará el lugar donde empieza la aventura y cómo llegarán hasta allí. - Se fomenta la toma de decisiones conjunta y la negociación, reforzando la socialización y la relación de ideas para estructurar un escenario común. Actividad 3 – “La misión real” (10 min): - La docente entrega a cada grupo una situación inicial (por ejemplo: “El dragón se llevó la llave del tesoro”, “La princesa perdió su corona en el bosque”, “El mago olvidó su hechizo”). - Los niños deben conversar y decidir juntos cómo se resolverá la situación, pensando en los pasos que deben seguir para lograrlo.	30 minutos

	- Cada grupo presenta brevemente su plan al resto de la clase, mostrando cómo las ideas de todos se integraron en una secuencia coherente. Actividad 4 – “Gran representación en el castillo” (10 min): - Se desarrolla la dramatización completa: cada grupo actúa su historia enlazando sus ideas y acciones con las de los demás para que la aventura sea continua y lógica. - La docente narra en algunos momentos para guiar el orden y ayudar a que las escenas se conecten de manera fluida. - Se refuerza que todos los niños participen, respeten turnos y contribuyan con ideas para mantener la trama viva.	
FINAL	Actividad 5 – “El consejo del reino” (5 min): - Los niños se sientan en círculo como si fueran parte de una reunión real. - Cada uno comenta cuál fue su aporte a la historia y qué parte de la aventura más le gustó. - Se resalta la importancia de escuchar y unir las ideas para crear algo en conjunto. Actividad 6 – “El tesoro de las palabras” (5 min): - La docente entrega un cofre simbólico y cada niño dice una palabra que represente lo que aprendió o sintió en la actividad (por ejemplo: amistad, ayuda, risa, magia). - Entre todos cierran el cofre y lo guardan como símbolo del trabajo en equipo y de la historia creada.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Aporta ideas que se integran a la historia colectiva.		Mantiene coherencia entre las acciones y el papel representado.		Coopera con sus compañeros para desarrollar la trama.		Usa gestos, movimientos y lenguaje para enriquecer la representación.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									

5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la sesión	“El circo de los amigos”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Promover la socialización en niños de 5 años mediante el juego dramático, favoreciendo la participación activa en grupo, la cooperación y la coordinación de acciones para lograr una representación colectiva.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Participa de forma activa en actividades grupales de dramatización. -Coopera con sus compañeros para alcanzar un objetivo común. -Coordina acciones con el grupo para representar una historia. -Utiliza gestos y expresiones acordes al personaje asignado.	-Interviene activamente en la dramatización grupal. -Colabora con sus compañeros en la preparación y representación de la escena. -Mantiene coherencia en sus acciones y su rol dentro del grupo. -Utiliza el lenguaje verbal y no verbal para enriquecer la interacción en grupo.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Disfraces y accesorios de circo (sombreros de payaso, narices rojas, pelucas, capas, aros, pelotas, cintas de colores). -Escenografía sencilla de carpa de circo (cartulinas, telas, sillas para el público). -Tarjetas con roles de personajes de circo (payaso, malabarista, equilibrista, mago, presentador, músico). -Música de circo y efectos de sonido.	-Respeto por las ideas y turnos de los compañeros. -Colaboración para el desarrollo de la historia. -Participación activa y con entusiasmo. -Cuidado del material utilizado.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a los niños con música de circo y gestos divertidos, invitándolos a entrar en “la carpa mágica” saludando con un movimiento que invente cada niño. La maestra imita algunos gestos para motivar la creatividad y romper el hielo. Presentación del tema (2 min): Se muestra una ilustración colorida de un circo y la docente narra que hoy todos formarán parte de un espectáculo muy especial, donde cada uno tendrá un papel importante y todos deberán ayudarse para que el show sea un éxito. Actividad 1 – “El tren del circo” (5 min): • Los niños forman una fila como si fueran un tren que llega al circo. • Cada uno imita un personaje de circo que va viajando (el payaso hace gestos graciosos, el mago mueve su varita, el malabarista simula lanzar pelotas). • La docente narra el recorrido, agregando imprevistos (una curva, un túnel, un saludo al público), fomentando que todos participen y sigan el ritmo grupal.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Armamos la carpa” (10 min): • Los niños trabajan en pequeños grupos para preparar la escenografía: uno coloca las telas de la carpa, otro organiza el espacio del escenario, otros preparan el área del público. • La docente supervisa, incentivando el diálogo y el reparto de tareas (“¿Quién quiere ayudar a poner la entrada?”, “¿Quién se encarga de los asientos?”). • Se refuerza la importancia de trabajar en conjunto para que todo esté listo antes del espectáculo. Actividad 3 – “Ensayo de actos” (10 min): • Se reparten tarjetas con roles de personajes de circo. • Cada grupo ensaya un acto breve (por ejemplo: los malabaristas practican con pelotas, los payasos inventan un saludo gracioso, los equilibristas caminan en línea recta con brazos extendidos). • La docente apoya haciendo preguntas que estimulen la creatividad (“¿Cómo entra tu personaje al escenario?”, “¿Qué puedes hacer para hacerlo más divertido?”).	30 minutos

	- Se anima a que los niños den ideas entre ellos y combinen movimientos para lograr mayor interacción. Actividad 4 – “Gran función del circo” (10 min): - Todos los grupos participan de la representación final. El presentador del circo da la bienvenida, y luego cada grupo presenta su acto. - Los demás niños actúan como público animando y aplaudiendo a sus compañeros. - Entre cada acto, se refuerza que todos los niños mantengan su rol y participen de manera activa para que el espectáculo fluya de principio a fin.	
FINAL	Actividad 5 – “Aplauso colectivo” (5 min): - Sentados en círculo, los niños se dan aplausos entre ellos y se felicitan por el trabajo en equipo. - La docente comenta cómo la participación y ayuda mutua permitieron que la función fuera un éxito. Actividad 6 – “La cuerda mágica” (5 min): - Se pasa una cuerda de colores y, al recibirla, cada niño dice en una palabra lo que más le gustó del trabajo en grupo (por ejemplo: ayudar, reír, jugar, compartir). - Se guarda la cuerda como símbolo del trabajo colectivo y la unión del grupo	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Interviene activamente en la dramatización grupal.		Colabora con sus compañeros en la preparación y representación de la escena.		Mantiene coherencia en sus acciones y su rol dentro del grupo.		Utiliza el lenguaje verbal y no verbal para enriquecer la interacción en grupo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la sesión	“Viaje a la isla de las ideas mágicas”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Favorecer la socialización en niños de 5 años mediante el juego dramático, promoviendo la disposición a aceptar y enriquecer propuestas de sus compañeros durante la construcción y representación de historias colectivas.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESAROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Escucha y acepta las propuestas de sus compañeros en el juego. -Integra ideas ajenas a las propias para construir una escena colectiva. -Participa activamente en dramatizaciones que incluyan aportes de todo el grupo. -Utiliza gestos y expresiones para enriquecer las ideas compartidas.	-Muestra disposición para incluir ideas de sus compañeros en la actividad dramática. -Mantiene coherencia entre las propuestas aceptadas y la representación final. -Colabora activamente para enriquecer la historia con las aportaciones grupales. -Emplea gestos y lenguaje apropiado para manifestar aceptación y participación.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Disfraces y accesorios variados (sombreros, capas, pañuelos, coronas, cofres, mapas). -Escenografía básica de isla (cartulinas con palmeras, cofres de cartón, animales marinos de peluche, rocas de gomaespuma). -Tarjetas con propuestas creativas (ejemplo: “Un tesoro escondido bajo el árbol”, “Un loro que sabe cantar”, “Una tormenta mágica”, “Un barco que se convierte en pez”). -Música ambiental de mar y sonidos tropicales.	-Respeto hacia las ideas de los demás. -Colaboración en el desarrollo de la actividad. -Participación activa y con entusiasmo. -Cuidado de los materiales y la escenografía.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a los niños con música de olas y gaviotas, saludando como si fuera la capitana de un barco rumbo a la “Isla de las Ideas Mágicas”. Invita a cada niño a presentarse diciendo su nombre y haciendo un gesto que represente cómo llega a la isla (por ejemplo: nadando, volando, remando). Esto ayuda a romper el hielo y predispone al juego colaborativo. Presentación del tema (2 min): Se muestra una imagen colorida de la isla y se explica que en ese lugar mágico todo se logra si se escuchan y aceptan las ideas de los demás para construir aventuras juntos. Actividad 1 – “El cofre de las ideas” (5 min): • Se presenta un cofre decorado que contiene tarjetas con propuestas de escenas o elementos mágicos. • Por turnos, un niño saca una tarjeta y comparte la propuesta, mientras el resto del grupo la acepta e imagina cómo se podría incluir en la aventura. • La docente refuerza verbalmente la importancia de decir “sí” a las ideas de otros, adaptándolas para que todos puedan participar.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Construimos la isla” (10 min): • Los niños se dividen en grupos para armar diferentes áreas: playa, bosque, cueva y montaña mágica. • Se colocan las palmeras, animales y cofres en las áreas elegidas, siguiendo sugerencias de todos los miembros del grupo. • La docente interviene para recordar que si un compañero propone un lugar para un objeto, el grupo debe encontrar la forma de incluirlo, incluso combinando ideas (“Podemos poner el cofre en la playa y cubrirlo con hojas del bosque”). Actividad 3 – “La aventura compartida” (10 min): • Cada grupo recibe dos tarjetas con propuestas (por ejemplo: “Un loro canta una canción que da una pista” y “Un barco llega con un mensaje misterioso”). • Los niños conversan para decidir cómo incluir ambas propuestas en una sola historia, aceptando y sumando las ideas de todos.	30 minutos

	• Ensayan brevemente la escena, cuidando que todos participen y que se respeten las aportaciones de cada uno. Actividad 4 – “La gran expedición” (10 min): • Se juntan todos los grupos para representar la historia completa en la isla. • Cada grupo presenta su parte y la enlaza con la del siguiente, formando una única aventura. • La docente actúa como narradora, integrando las transiciones y reforzando verbalmente cuando un grupo incorpora la propuesta de otro (“Me encanta cómo tomaron la idea del loro y la hicieron parte de la búsqueda del tesoro”).	
FINAL	Actividad 5 – “El círculo de las ideas” (5 min): • Todos se sientan en círculo. • Cada niño menciona una idea de un compañero que le gustó y cómo la incluyó en su actuación. • Esto refuerza el valor de aceptar y reconocer las ideas ajenas. Actividad 6 – “La ola de la amistad” (5 min): • Los niños forman una fila y, al ritmo de sonidos de mar, pasan una pelota decorada como “bola mágica” diciendo una palabra positiva (amistad, alegría, ayuda, risa) que represente la experiencia del día. • La sesión finaliza con un aplauso colectivo.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Muestra disposición para incluir ideas de sus compañeros en la actividad dramática.		Mantiene coherencia entre las propuestas aceptadas y la representación final.		Colabora activamente para enriquecer la historia con las aportaciones grupales.		Emplea gestos y lenguaje apropiado para manifestar aceptación y participación.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									

7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la sesión	“Misión espacial: ¡Juntos hasta las estrellas!”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Promover la socialización en niños de 5 años mediante el juego dramático, incentivando la colaboración activa en la preparación, desarrollo y cierre de una misión espacial ficticia, fortaleciendo el trabajo en equipo y la comunicación entre compañeros.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESAROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Coopera con sus compañeros en la organización de una actividad dramática. -Aporta ideas y recursos para alcanzar un objetivo común en el juego. -Respeto roles y turnos para facilitar el desarrollo colectivo de la historia. -Utiliza la comunicación verbal y no verbal para coordinar acciones en grupo.	-Participa de manera activa en la construcción de la historia colectiva. -Colabora con compañeros para mantener la secuencia del juego. -Cumple el rol asignado respetando el orden y las normas grupales. -Utiliza gestos, movimientos y palabras para contribuir al desarrollo de la misión.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Disfraces y accesorios de astronauta (cascos de cartón, mochilas espaciales simuladas, guantes). -Escenografía espacial (paneles con planetas, estrellas y cohetes). -Cajas de cartón grandes para simular la nave espacial. -Tarjetas con misiones (arreglar un satélite, buscar un mineral, rescatar a un astronauta perdido, plantar una bandera en un planeta nuevo). -Música de ambiente espacial y sonidos de despegue.	-Respeto por las ideas y el turno de los demás. -Disposición para ayudar y recibir ayuda. -Participación con entusiasmo. -Cuidado y organización del material.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a los niños con música de cuenta regresiva y gestos de astronauta. Los invita a entrar en la “Base Espacial” saludando con un movimiento o sonido inventado, incentivando la participación creativa desde el primer momento. Presentación del tema (2 min): Se muestra una imagen de una nave espacial y planetas, explicando que la misión de hoy será viajar juntos al espacio para cumplir retos que solo podrán lograrse colaborando como un equipo. Actividad 1 – “Entrenamiento de astronautas” (5 min): • Los niños forman un círculo y realizan una serie de movimientos imitando el entrenamiento de astronautas (caminar en cámara lenta como si estuvieran en la Luna, agacharse para recoger “rocas espaciales”, simular flotar sin gravedad). • La docente dirige cada acción y destaca que en el espacio todo se hace en equipo para tener éxito.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Construimos la nave” (10 min): • Los niños trabajan en grupos para armar diferentes partes de la nave espacial usando cajas de cartón y elementos de la escenografía. • Se asignan roles como ingenieros, pintores y decoradores, de manera que todos tengan una tarea. • La docente observa y recuerda que las decisiones sobre dónde poner cada pieza se deben tomar en grupo, incentivando el diálogo y el consenso. Actividad 3 – “Plan de misión” (10 min): • Cada grupo recibe una tarjeta con una misión espacial (por ejemplo: reparar un satélite, explorar un planeta desconocido, rescatar a un compañero, buscar un mineral especial). • Los niños dialogan sobre cómo realizarla, combinando ideas y acordando los pasos. • Se promueve que todos aporten, incluso adaptando las propuestas para que todos se sientan incluidos en la tarea.	30 minutos

	Actividad 4 – “Viaje intergaláctico” (10 min): - Se inicia la dramatización: todos entran en la nave y la docente narra la cuenta regresiva para el despegue. - Cada grupo ejecuta su misión, enlazando las escenas para que la historia tenga continuidad (por ejemplo, después de que un grupo arregla el satélite, otro grupo lo utiliza para comunicarse con un astronauta perdido). - Se fomenta que, si un grupo tiene dificultades, otro pueda ayudar, resaltando el valor de la colaboración.	
FINAL	Actividad 5 – “Reunión de la tripulación” (5 min): - Sentados en círculo como en una “sala de control”, cada niño comenta cómo ayudó a cumplir la misión y qué idea de un compañero le pareció más útil. - La docente refuerza la importancia de colaborar y escuchar para lograr objetivos colectivos. Actividad 6 – “El aplauso espacial” (5 min): - Todos realizan un aplauso especial: levantan los brazos como si fueran cohetes y simulan el sonido del despegue mientras aplauden. - Se recoge el material entre todos, fomentando el orden y el trabajo conjunto.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Participa de manera activa en la construcción de la historia colectiva.		Colabora con compañeros para mantener la secuencia del juego.		Cumple el rol asignado respetando el orden y las normas grupales.		Utiliza gestos, movimientos y palabras para contribuir al desarrollo de la misión.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la sesión	“La ciudad de las emociones”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Favorecer la socialización en niños de 5 años a través del juego dramático, promoviendo la expresión libre de emociones en situaciones ficticias, fortaleciendo la comunicación, el respeto y la empatía en las interacciones grupales.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Reconoce y nombra diferentes emociones en sí mismo y en otros. -Expresa emociones mediante gestos, posturas y tono de voz en dramatizaciones. -Participa activamente en escenas colectivas transmitiendo sentimientos. -Escucha y responde de manera respetuosa a las emociones expresadas por sus compañeros.	-Identifica y menciona correctamente diferentes emociones. -Representa emociones utilizando recursos expresivos corporales y verbales. -Participa en la construcción y actuación de escenas grupales con carga emocional. -Muestra respeto y empatía hacia las emociones de sus compañeros durante el juego.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Tarjetas con caras de emociones (alegría, tristeza, miedo, sorpresa, enojo, calma). -Disfraces y accesorios simples (sombreros, bufandas, gafas, pañuelos). -Escenografía de “ciudad” (casas, plaza, tienda, parque). -Música variada (alegre, lenta, misteriosa, dramática). -Espejos pequeños para observación de gestos.	-Respeto hacia la expresión de sentimientos propios y ajenos. -Participación activa en las actividades. -Colaboración en la creación de escenas colectivas. -Cuidado de materiales y espacios.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a los niños con música alegre y los saluda con un gesto de emoción (por ejemplo, sorpresa). Invita a los niños a devolverle el saludo imitando otra emoción. Así se activa la creatividad y se introduce la temática del día. Presentación del tema (2 min): Se muestra un cartel con el título “La ciudad de las emociones” y se explica que hoy visitarán un lugar especial donde cada calle y casa está llena de sentimientos diferentes, y que tendrán que usar su cuerpo, rostro y voz para expresarlos. Actividad 1 – “El espejo de las emociones” (5 min): • La docente reparte espejos pequeños y tarjetas con imágenes de emociones. • Los niños observan su reflejo y practican el gesto correspondiente a la emoción, exagerando o suavizando la expresión. • Luego, comparten su gesto con un compañero, fomentando el reconocimiento mutuo y la interacción social.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Recorremos la ciudad” (10 min): • Con la música de fondo, la docente narra que caminarán por diferentes calles de la ciudad y que en cada una habrá una emoción predominante. • Ejemplos: ○ <i>Calle de la alegría</i>: saltar y reír. ○ <i>Calle de la calma</i>: caminar despacio y respirar profundamente. ○ <i>Calle de la sorpresa</i>: mirar a todos lados con asombro. ○ <i>Calle del miedo</i>: abrazarse o esconderse suavemente. • Los niños, en grupo, actúan siguiendo la emoción propuesta, adaptando sus gestos y movimientos. Actividad 3 – “El reto de las escenas” (10 min): • La docente forma grupos pequeños y entrega a cada uno una tarjeta con una situación que despierta una emoción (por ejemplo: recibir un regalo, perder un juguete, escuchar un trueno, encontrar un amigo). • Los niños conversan para decidir cómo representarán la emoción principal y ensayan juntos. • Se incentiva que todos aporten ideas y expresen la emoción con cuerpo, rostro y voz.	30 minutos

	Actividad 4 – “La plaza de las emociones” (10 min): • Todos los grupos se reúnen en el centro (la “plaza”) y presentan sus escenas. • El resto del grupo observa y trata de adivinar qué emoción se está representando. • Después de cada presentación, los actores dicen cómo se sintieron y los observadores comentan qué elementos (gestos, palabras, tono) les ayudaron a reconocer la emoción.	
FINAL	Actividad 5 – “El abrazo de la ciudad” (5 min): • Los niños forman un círculo. Cada uno comparte en una palabra la emoción que más le gustó representar durante la sesión. • La docente refuerza la idea de que todas las emociones son válidas y que compartirlas ayuda a comprender a los demás. Actividad 6 – “Canción de las emociones” (5 min): • Se canta una canción sencilla inventada entre todos, mencionando las emociones vividas y acompañándolas con gestos. • Finaliza con un aplauso colectivo y el compromiso de identificar y expresar emociones en otros momentos del día.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Identifica y menciona correctamente diferentes emociones.		Representa emociones utilizando recursos expresivos corporales y verbales.		Participa en la construcción y actuación de escenas grupales con carga emocional.		Muestra respeto y empatía hacia las emociones de sus compañeros durante el juego..	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la sesión	“Un día para ayudar a mis amigos”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la socialización en niños de 5 años mediante el juego dramático, promoviendo la empatía al representar y responder a situaciones ficticias en las que se requiere comprender, apoyar y cuidar a los demás.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Reconoce situaciones en las que un compañero necesita ayuda o apoyo emocional. -Expresa comprensión y cuidado hacia otros en dramatizaciones. -Participa activamente en escenas grupales que promuevan el respeto y la ayuda mutua. -Utiliza gestos, palabras y acciones que transmitan empatía.	-Identifica momentos en el juego donde se puede ayudar a un compañero. -Representa actitudes de apoyo y cuidado en dramatizaciones. -Coopera con su grupo para resolver una situación ficticia con empatía. -Usa lenguaje verbal y no verbal para expresar comprensión y afecto.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Disfraces y accesorios sencillos (pañuelos, gorros, mochilas, delantales). -Tarjetas con situaciones de ayuda o cuidado (por ejemplo: un amigo que se cayó, alguien que está triste, un compañero que perdió algo, un niño nuevo que no conoce a nadie). -Peluches o muñecos para representar personajes. -Escenografía de parque, escuela y casa. -Música suave para momentos de dramatización.	-Respeto por los sentimientos de los demás. -Participación activa con disposición a colaborar. -Escucha atenta de propuestas de compañeros. -Cuidado y orden de los materiales utilizados.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a los niños con música alegre, saludando a cada uno con una sonrisa y un gesto amable, comentando que hoy será un día especial para “aprender a cuidar y ayudar a nuestros amigos”. Los invita a hacer un saludo en pareja en el que se miren a los ojos, se den la mano y digan algo bonito, reforzando la conexión afectiva. Presentación del tema (2 min): Se muestra un cartel con el título “<i>Un día para ayudar a mis amigos</i>” y se cuenta una breve historia: “En la ciudad de la amistad, todos los vecinos se ayudan cuando lo necesitan, pero hoy habrá muchas situaciones en las que deberemos trabajar juntos para ayudar a alguien y hacer que se sienta mejor”. Actividad 1 – “La caja de las ayudas” (5 min): • Se presenta una caja con tarjetas que tienen situaciones de ayuda. • Por turnos, cada niño saca una tarjeta y dice cómo podría ayudar en esa situación. • La docente refuerza las respuestas con frases positivas (“Esa es una forma muy bonita de ayudar”).	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Construimos la ciudad de la amistad” (10 min): • Los niños forman grupos para preparar tres espacios de la ciudad: parque, escuela y casa. • Cada grupo coloca elementos de escenografía y decide qué personajes estarán allí. • La docente orienta para que los grupos hablen entre ellos y piensen cómo se podría ayudar en cada uno de esos lugares. Actividad 3 – “Las escenas de ayuda” (10 min): • A cada grupo se le asigna una tarjeta con una situación (por ejemplo: en el parque, un amigo se cayó y necesita que lo acompañen; en la escuela, un compañero no entiende una tarea y necesita apoyo; en la casa, alguien está triste porque perdió su juguete). • Los niños conversan sobre qué acciones realizarán para ayudar y ensayan la dramatización.	30 minutos

	- La docente pasa por cada grupo haciendo preguntas que motiven la empatía (“¿Cómo se siente tu amigo en esta situación?”, “¿Qué podrías decirle para que se sienta mejor?”). Actividad 4 – “La gran jornada de la amistad” (10 min): - Se representan las escenas, pasando de un lugar a otro como si toda la ciudad estuviera unida. - Los grupos actúan y el resto de los niños observa cómo se da la ayuda, para luego comentar qué les gustó de la actuación y cómo se mostró la empatía. - La docente destaca las acciones positivas y el lenguaje afectivo que se utilizó.	
FINAL	Actividad 5 – “El círculo del corazón” (5 min): - Los niños forman un círculo y se pasan un peluche en forma de corazón. - Quien lo recibe dice una forma en que ayudó hoy o una frase bonita que le diría a un amigo que está triste. - La docente refuerza el valor de escuchar y ayudar. Actividad 6 – “La canción de los amigos” (5 min): - Se canta una canción sencilla sobre la amistad y la ayuda mutua, inventando gestos que acompañen la letra. - La sesión termina con un abrazo grupal y la promesa de poner en práctica la empatía todos los días.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Identifica momentos en el juego donde se puede ayudar a un compañero.		Representa actitudes de apoyo y cuidado en dramatizaciones.		Coopera con su grupo para resolver una situación ficticia con empatía.		Usa lenguaje verbal y no verbal para expresar comprensión y afecto.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									

7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
·									
·									
·									
·									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	“El teatro de la calma: Jugamos sin enojarnos”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fortalecer la socialización y la autorregulación emocional en niños de 5 años mediante el juego dramático, favoreciendo que controlen sus reacciones ante desacuerdos o situaciones inesperadas durante la interacción grupal.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Reconoce sus emociones frente a situaciones de desacuerdo durante el juego. -Emplea estrategias sencillas para calmarse antes de responder a un conflicto. -Participa en dramatizaciones manteniendo el autocontrol frente a cambios o errores. -Expresa sus ideas y emociones de manera respetuosa hacia los demás.	-Identifica cuándo está sintiendo enojo, frustración o tristeza en el juego. -Utiliza técnicas aprendidas (respirar, contar, cambiar de lugar) para calmarse. -Mantiene la calma y continúa participando en las dramatizaciones. -Escucha y responde a los compañeros sin gritar ni interrumpir.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Tarjetas con imágenes de emociones (alegría, enojo, tristeza, sorpresa). -Disfraces y accesorios para dramatizar (sombreros, bufandas, bolsos, delantales). -Cartel con pasos para calmarse (“Me detengo – Respiro – Pienso – Actúo”). -Títeres de mano con expresiones faciales variadas. -Música suave para momentos de relajación. -Cinta adhesiva para delimitar “escenarios” en el piso.	-Respeto hacia las emociones de los demás. -Disposición para escuchar antes de responder. -Autocontrol en situaciones que generen tensión. -Colaboración y cuidado de los materiales de juego..

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a cada niño con un saludo especial en el que se da la mano y se dice una frase positiva (“¡Me alegra verte hoy!”). Luego invita a todos a sentarse en semicírculo y, con música suave de fondo, les explica que hoy aprenderán a jugar de manera tranquila, incluso cuando las cosas no salgan como quieren. Presentación del tema (2 min): Se muestra un cartel con el título “<i>El teatro de la calma</i>” y se cuenta una breve historia: “En el teatro de la calma, los actores y actrices siempre encuentran formas de resolver los problemas sin gritar ni pelear. Hoy vamos a ser esos actores especiales que saben controlarse y continuar con la obra”. Actividad 1 – “Adivina la emoción” (5 min): • La docente muestra tarjetas con imágenes de emociones. • Los niños imitan la emoción con el rostro y el cuerpo. • Luego se les pregunta: “¿Qué podríamos hacer si sentimos enojo en un juego?”, anotando las respuestas en la pizarra y resaltando la importancia de respirar, pedir la palabra y no actuar de forma impulsiva.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Aprendemos la técnica de la calma” (8 min): • Se presenta el cartel con los pasos para calmarse: <i>Me detengo – Respiro – Pienso – Actúo</i>. • Los niños practican juntos: cuando la docente levanta una tarjeta roja, todos deben detenerse, cerrar los ojos, inhalar y exhalar tres veces, y luego levantar la mano para proponer una solución imaginaria. • Se repite varias veces hasta que la dinámica sea fluida. Actividad 3 – “Historias con imprevistos” (10 min): • Los niños se dividen en grupos pequeños y reciben accesorios para dramatizar una historia corta (por ejemplo: preparar un picnic, abrir una tienda, hacer un viaje en bus). • Durante la actuación, la docente introduce “imprevistos” (ejemplo: alguien se cae, se acaba la comida, un personaje quiere cambiar de papel).	30 minutos

	- El reto es que todos controlen sus reacciones, apliquen la técnica aprendida y continúen el juego sin enojarse. - La docente observa y refuerza las conductas de autocontrol. Actividad 4 – “Títeres conciliadores” (12 min): - Con títeres de mano, se presentan pequeñas escenas de conflicto (ejemplo: dos amigos quieren el mismo juguete, uno no quiere compartir, alguien interrumpe la conversación). - Los niños participan alternando roles para proponer soluciones calmadas, usando frases como “espera un momento”, “podemos turnarnos”, “vamos a buscar otra idea”. - Se hace énfasis en mantener un tono de voz tranquilo y gestos amistosos.	
FINAL	Actividad 5 – “La burbuja de la tranquilidad” (5 min): - Los niños se imaginan dentro de una burbuja grande y suave. - La docente les guía con una breve visualización: “Respira, siente cómo la burbuja te abraza y te ayuda a estar tranquilo, aunque afuera haya ruido o problemas”. - Se reflexiona sobre cuándo podrían usar esta burbuja imaginaria en la vida real. Actividad 6 – “La promesa de los actores de la calma” (5 min): - De pie en círculo, cada niño repite la frase: <i>“Prometo respirar, pensar y actuar con calma”</i>. - Se cierra la sesión con un aplauso en equipo y un saludo amistoso.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Identifica cuándo está sintiendo enojo, frustración o tristeza en el juego.		Utiliza técnicas aprendidas (respirar, contar, cambiar de lugar) para calmarse.		Mantiene la calma y continúa participando en las dramatizaciones.		Escucha y responde a los compañeros sin gritar ni interrumpir.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									

6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Título de la sesión	“¡Acción! Jugamos a ser actores y actrices”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Favorecer la socialización y el desarrollo motor en los niños de 5 años, mediante actividades de juego dramático que les permitan representar acciones de manera coordinada, expresiva y creativa, interactuando respetuosamente con sus compañeros.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESARROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Imita y representa acciones cotidianas y de fantasía con coordinación motriz. -Utiliza gestos y movimientos para transmitir ideas y situaciones. -Participa activamente en dramatizaciones colectivas, manteniendo el rol asignado. -Coordina movimientos con sus compañeros para lograr escenas conjuntas.	-Representa acciones de forma clara y reconocible para los demás. -Utiliza su cuerpo para simular objetos, animales o personas en una historia. -Mantiene la secuencia de movimientos según la situación dramática planteada. -Interactúa corporalmente con sus compañeros respetando turnos y roles.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Tarjetas con imágenes de acciones (correr, saltar, barrer, cocinar, regar, saludar, etc.). -Disfraces y accesorios variados (sombreros, delantales, capas, herramientas de juguete, etc.). -Música variada (rápida, lenta, alegre, misteriosa). -Cinta adhesiva para marcar “escenarios” en el piso. -Caja sorpresa para sacar las tarjetas de acción.	-Respeto por el turno de actuación. -Disposición para colaborar en escenas grupales. -Cuidado y orden de los materiales utilizados. -Participación entusiasta en las dramatizaciones.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (3 min): La docente recibe a cada niño con un saludo creativo (por ejemplo, un “choque de palmas” o un “giro de amistad”). Luego, los invita a formar un círculo y pregunta: “¿Alguna vez han actuado en una obra o han jugado a imitar a alguien?”. Esto genera un ambiente participativo y despierta curiosidad. Presentación de la sesión (2 min): Se presenta el título en voz alta: “¡Acción! Jugamos a ser actores y actrices”. La docente explica: “Hoy vamos a movernos como verdaderos artistas del teatro, representando acciones con todo nuestro cuerpo para que los demás adivinen o imaginen qué hacemos”. Actividad 1 – “La caja mágica de acciones” (5 min): • Se presenta una caja decorada con imágenes de teatro. • Dentro hay tarjetas con dibujos de acciones cotidianas y fantásticas. • Cada niño saca una tarjeta y la representa con el cuerpo, sin hablar, para que sus compañeros adivinen. • Esto introduce la importancia de usar el cuerpo para expresar acciones.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 2 – “Imita y cambia” (8 min): • Los niños se colocan en parejas. • Un niño realiza una acción (ejemplo: barrer), y el otro la imita. • Después de unos segundos, la docente da la señal de “¡Cambio!” y el otro niño inventa una nueva acción para que su compañero la copie. • Se realizan varias rondas con cambios de pareja, fomentando la coordinación y la observación. Actividad 3 – “Cuento en movimiento” (12 min): • La docente narra un cuento breve con muchas acciones (ejemplo: ir al bosque, cruzar un puente, recoger frutas, asustarse por un ruido, correr, esconderse, etc.). • A medida que se cuenta, los niños representan cada acción usando todo su cuerpo. • Se repite la historia una segunda vez, pero esta vez son los niños quienes sugieren nuevas acciones para incluir en el cuento, lo que estimula su creatividad y capacidad de adaptación.	30 minutos

	Actividad 4 – “La obra de los oficios” (10 min): - Se forman pequeños grupos y se les entrega un conjunto de disfraces y accesorios (ejemplo: para cocineros, constructores, médicos, granjeros). - Cada grupo prepara en 3 minutos una breve actuación de 1 minuto, representando acciones propias del oficio asignado. - El resto de la clase observa y adivina qué oficio es, reforzando la interacción social y la observación de gestos y movimientos.	
FINAL	Actividad 5 – “Cámara lenta, cámara rápida” (5 min): - Con música de fondo, los niños se mueven realizando una acción cualquiera (correr, saltar, nadar, etc.). - Cuando la docente dice “¡Cámara lenta!”, todos deben seguir moviéndose pero muy despacio. - Cuando dice “¡Cámara rápida!”, deben acelerar la acción, siempre de forma controlada para evitar accidentes. - Esta dinámica refuerza el control corporal y la conciencia del movimiento. Reflexión y despedida (5 min): - Sentados en círculo, la docente pregunta: “¿Qué acción te gustó más representar hoy? ¿Fue fácil o difícil?”. - Se destacan los logros del grupo, resaltando el respeto, la creatividad y el control en los movimientos. - Se despide con un aplauso colectivo y un saludo teatral: una reverencia.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Representa acciones de forma clara y reconocible para los demás.		Utiliza su cuerpo para simular objetos, animales o personas en una historia.		Mantiene la secuencia de movimientos según la situación dramática planteada.		Interactúa corporalmente con sus compañeros respetando turnos y roles.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la sesión	“¡Manos que hablan y cuerpos que cuentan historias!”
1.2. Institución educativa	N°567
1.3. Edad	5 años
1.4. Responsables	- Maria Elisa Vega Gallardo - Eydeli Medalis Cieza Cubas

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Favorecer la socialización y la expresión motora en los niños de 5 años mediante actividades de juego dramático que promuevan el uso de gestos simbólicos para comunicar ideas, emociones y situaciones, interactuando de manera respetuosa y creativa con sus compañeros.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES A DESAROLLAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interacción en diversas situaciones lúdicas.	-Utiliza gestos y movimientos para representar objetos y acciones simbólicamente. -Coordina gestos con expresiones faciales para transmitir emociones. -Participa activamente en dramatizaciones colectivas, manteniendo la intención comunicativa. -Interactúa con sus compañeros utilizando gestos acordes a la situación representada.	-Representa objetos y acciones usando gestos que permitan identificarlos sin palabras. -Combina gestos y expresiones faciales para comunicar mensajes claros. -Mantiene coherencia gestual durante las dramatizaciones. -Utiliza gestos para interactuar con sus compañeros respetando turnos y roles.

MATERIALES	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Tarjetas con imágenes de objetos y situaciones. -Disfraces y accesorios variados (sombreros, capas, gafas, bufandas, etc.). -Caja o bolsa decorada para “sacar gestos mágicos”. -Música ambiental variada (alegre, misteriosa, relajante). -Cinta adhesiva para delimitar “escenarios” en el piso.	-Respeto por los turnos y participación de los compañeros. -Escucha atenta y observación para comprender gestos. -Cuidado de los materiales. -Participación entusiasta en cada dinámica.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida y activación (3 min): La docente recibe a los niños con un saludo gestual silencioso (una reverencia, un saludo militar, un saludo de manos cruzadas) para despertar su curiosidad. Les pide que respondan con un gesto inventado, reforzando la idea de que se puede comunicar sin palabras. Presentación de la sesión (2 min): Se anuncia: “Hoy nuestras manos y nuestro cuerpo se van a convertir en nuestro idioma secreto para contar historias, jugar y divertirnos”. Se explica que los gestos simbólicos son movimientos que nos ayudan a representar algo que no tenemos físicamente, como simular un teléfono con la mano o soplar una vela imaginaria. Actividad introductoria – “El espejo mágico” (5 min): • Los niños forman parejas, uno es el “actor” y el otro el “espejo”. • El actor realiza gestos simples (peinarse, beber agua, abrir una puerta imaginaria) y el espejo debe imitarlos exactamente. • A los 2 minutos, cambian roles. • Esto permite que observen y reproduzcan gestos, preparando la motricidad fina y gruesa.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1 – “La caja de gestos mágicos” (10 min): • Se presenta una caja decorada con colores llamativos. • Dentro hay tarjetas con dibujos de objetos o acciones (volar una cometa, tocar un tambor, escribir una carta, abrazar a alguien). • Cada niño saca una tarjeta y debe representar el objeto o acción solo con gestos y mímica. • Los demás adivinan, promoviendo la observación y la interpretación no verbal. • Se refuerza la creatividad animándolos a exagerar movimientos y expresiones para ser más claros. Actividad 2 – “La orquesta invisible” (10 min): • La docente presenta música variada y asigna a cada niño un instrumento “invisible” (guitarra, tambor, trompeta, violín, piano). • Deben tocarlo gestualmente al ritmo de la música, imitando sus movimientos reales.	30 minutos

	• Luego se forman grupos para “tocar” juntos, coordinando sus gestos para que parezca una orquesta real. • Esta actividad fortalece la coordinación, la imitación y la sincronización grupal. Actividad 3 – “Historias con las manos” (10 min): • La docente inicia una historia sencilla (por ejemplo, “Había una vez un explorador...”), pero en ciertas partes se detiene y pide que los niños continúen usando gestos para representar lo que pasa (subir una montaña, abrir un cofre, sorprenderse, correr de un animal). • Se alterna la narración oral de la docente con las representaciones gestuales de los niños. • Esto favorece la creatividad colectiva y la participación activa.	
FINAL	Actividad final – “El desfile gestual” (5 min): • Los niños forman una fila y, por turnos, avanzan por un espacio delimitado como “pasarela”. • Cada uno realiza una serie de gestos simbólicos encadenados (por ejemplo: ponerse un sombrero, mirar un reloj, saludar, lanzar un beso). • El resto observa y aplaude. • Esto refuerza la autoconfianza y el reconocimiento de los gestos. Reflexión y despedida (5 min): • Sentados en círculo, la docente pregunta: “¿Qué gesto fue el más divertido para ti? ¿Cuál fue el más fácil o más difícil?”. • Se rescatan ejemplos claros de comunicación no verbal que se lograron durante la sesión. • La docente felicita el esfuerzo, la creatividad y el respeto entre compañeros, despidiéndose con un gran aplauso silencioso (moviendo las manos en el aire).	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	Representa objetos y acciones usando gestos que permitan identificarlos sin palabras.	Combina gestos y expresiones faciales para comunicar mensajes claros.	Mantiene coherencia gestual durante las dramatizaciones.	Utiliza gestos para interactuar con sus compañeros respetando turnos y roles.

		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
19									
.									
.									
.									
.									