

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Estrategias de Juego Dramático y su Efecto en la
Comunicación Oral en la Institución Educativa
“Nuestra Señora del Pilar” Piura 2023**

Tesis Presentada por:

Br. Arely Lizet HIDALGO HUAMÁN

ID ORCID: 0000-0001-9545-5558

Br. Ruth Gisela MORE ZAPATA

ID ORCID: 0000-0002-6522-6356

**Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial
Programa de Profesionalización Docente**

ASESORA:

Mg. María del Socorro GARATE ROSAS

ID ORCID: 0009-0007-3314-881X

Línea de investigación Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Estrategias de Juego Dramático y su efecto en la
comunicación oral en la Institución Educativa
“Nuestra Señora del Pilar” Piura 2023**

Tesis Aprobado en Forma y Estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

Miembro Vocal: Mg. María del Rosario García Cortegana

Miembro Secretario: Mg. Angela Martina Bruno Seminario

PIURA – PERÚ

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Estrategias de Juego Dramático y su efecto en la
comunicación oral en la Institución Educativa
“Nuestra Señora del Pilar” Piura 2023**

**Las suscritas declaran que el trabajo académico es original en su contenido y
forma**

Br. Arely Lizet Hidalgo Huamán

Br. Ruth Gisela More Zapata

Arely Lizet Hidalgo Huamán
Ruth Gisela More Zapata



PIURA – PERÚ

2025

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación.

Certifica:

Que, la TESIS con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial presentado por el investigador: Br. Arely Lizet HIDALGO HUAMÁN y Br. Ruth Gisela MORE ZAPATA del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado: ESTRATEGIAS DE JUEGO DRAMÁTICO Y SU EFECTO EN LA COMUNICACIÓN ORAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL PILAR" PIURA 2023- Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

14%

Distrito veintiséis de octubre, 16 OCT. 2025



Mg. AMBS/JUI
Bam.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, Arely Lizet HIDALGO HUAMÁN identificada con DNI N° 47166598, como autor (a) de la TESIS titulada: **ESTRATEGIAS DE JUEGO DRAMÁTICO Y SU EFECTO EN LA COMUNICACIÓN ORAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL PILAR" PIURA 2023** - Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Distrito Veintiséis de octubre,

16 OCT. 2025



Arely Lizet HIDALGO HUAMÁN
DNI. N°47166598

Mg. AMBS/JUI
Bam.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, Ruth Gisela MORE ZAPATA identificada con DNI N°41844454, como autor (a) de la TESIS titulada: **ESTRATEGIAS DE JUEGO DRAMÁTICO Y SU EFECTO EN LA COMUNICACIÓN ORAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL PILAR" PIURA 2023** - Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Distrito Veintiséis de octubre,

16 OCT. 2025



Ruth Gisela MORE ZAPATA

DNI. N°41844454

Mg. AMBS/JUI
Bam.

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres Br. Arely Lizet HIDALGO HUAMÁN, identificada con DNI N° 47166598 Correo electrónico ahidalgohuaman@gmail.com Código de alumno 47166598 ID ORCID: 0000-0001-9545-5558

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la Tesis:

ESTRATEGIAS DE JUEGO DRAMÁTICO Y SU EFECTO EN LA COMUNICACIÓN ORAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL PILAR" PIURA 2023.

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) Br. ARELY LIZET HIDALGO HUAMÁN
Asesor (a) Mg. María del Socorro Garate Rosas

ID ORCID Asesor: 0009-0007-3314-881X

DNI N° 02616104

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

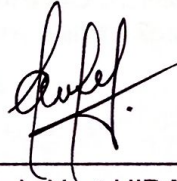
ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGIAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS

Distrito Veintiséis de octubre,

16 OCT. 2025



Br. Arely Lizet HIDALGO HUAMÁN
DNI N° 47166598



Mg. AMBS/JUI
b.a.m./S.

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres Br. RUTH GISELA MORE ZAPATA identificada con DNI N° 41844454 Correo electrónico giselamz2212@gmail.com Código de alumno 41844454 ID ORCID: 0000-0002-6522-6356

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la Tesis:

ESTRATEGIAS DE JUEGO DRAMÁTICO Y SU EFECTO EN LA COMUNICACIÓN ORAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL PILAR" PIURA 2023.

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a)

Br. RUTH GISELA MORE ZAPATA

Asesor (a)

Mg. María del Socorro Garate Rosas

ID ORCID Asesor:

0009-0007-3314-881X

DNI N° 02616104

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGIAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS

Distrito Veintiséis de octubre,

16 OCT. 2025



Br. RUTH GISELA MORE ZAPATA

DNI N° 41844454



Mg. AMBS/JUI
b.a.m./S.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, María del Socorro Gárate Rosas identificada con DNI N° 02616104 como asesora de la TESIS titulada: **ESTRATEGIAS DE JUEGO DRAMÁTICO Y SU EFECTO EN LA COMUNICACIÓN ORAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL PILAR" PIURA 2023-** Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigador (a) Br. Arely Lizet Hidalgo identificada con DNI N° 47166598 Br. Huamán y Ruth Gisela More Zapata identificada con DNI N° 41844454 egresado (a) del Programa de Profesionalización Docente- Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre,


Mg. María del Socorro Gárate Rosas
DNI. N° 02616104

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

A mi esposo, Elvis Silva Castillo por su apoyo incondicional en todo momento; a mi hijo Ignacio por ser mi gran motivación y a mis padres María y Javier, por su amor infinito y confianza depositada en mí durante mi proceso de formación profesional.

Arely Lizet Hidalgo Huamán

A mis hijos: Gabriel, Uriel y Mia por su amor incondicional con quienes comparto mis alegrías y logros.

Ruth Gisela More Zapata

Agradecimiento

A Dios por darnos la vida, salud y persistencia para poder continuar cumpliendo nuestros objetivos personales y personales.

A nuestra alma mater, director y docentes, quienes nos brindaron las herramientas y enseñanzas para nuestra formación profesional.

A nuestra asesora, María del Socorro Gárate Rosas por su apoyo y dedicación.

Índice de Contenido

	Pág.
Constancia de aprobación de asesor	iv
Certificado de índice de similitud de aplicación del Turnitin	v
Declaración jurada de originalidad y autenticidad de tesis para publicación en el repositorio académico digital	vi
Autorización para publicación en repositorio académico digital	vii
Dedicatoria	ix
Agradecimiento	x
Índice de Contenido	xi
Índice de Tablas	xiv
Índice de Figuras	xv
Resumen.....	xvi
Abstract	xvii
Introducción	18
Capítulo I.....	20
Planteamiento de la Investigación.....	20
1.1. Realidad problemática.....	20
1.2. Formulación del problema	22
1.3. Delimitación del Problema de Investigación	22
1.4. Objetivos	23
1.4.1. Objetivo general	23
1.4.2. Objetivos específicos	23
1.5. Justificación de la investigación.....	23
Capitulo II.....	27
Marco teórico	27
2.1. Antecedentes de Estudio	27
2.2. Bases teóricas	29
2.2.1. Variable Juego Dramático: Teorías del juego	29
2.2.2. Variable comunicación oral: Habla, lenguaje y comunicación.....	48
2.2. Definiciones operacionales	56
Capitulo III.....	57
Marco Metodológico.....	57

3.1.	Enfoque, tipo y nivel de investigación.....	57
3.1.1.	Enfoque de la investigación	57
3.1.2.	Tipo de investigación	57
3.1.3.	Nivel de investigación.....	57
3.2.	Diseño de la investigación	58
3.3.	Población y Población censal.....	58
3.3.1.	Población	58
3.3.2.	Población censal	59
3.4.	Hipótesis y variables	60
3.4.1.	Hipótesis	60
3.5.1.	Método de Análisis	62
3.5.2.	Método de Síntesis	62
3.5.3.	Método Comparativo	62
3.5.4.	Método Histórico	62
3.5.5.	Método Deductivo Inductivo	63
3.6.	Técnicas Instrumentos aplicados.....	63
3.6.1.	Técnica: Observación.....	63
3.6.2.	Instrumentos: Guía de Observación Estructurada.....	63
3.6.3.	Validez y Confiabilidad de los Instrumentos.....	64
3.6.4.	Procesamiento de la información.....	65
	Capitulo IV.....	67
	Resultados	67
4.1.	Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivos	67
4.1.2.	Análisis e interpretación del objetivo específico 1	68
4.1.3.	Análisis e interpretación del objetivo específico 2	71
4.1.4.	Análisis e interpretación del objetivo específico 3	74
4.2.	Contrastación de hipótesis.....	75
4.2.1.	Análisis de normalidad.....	75
4.3.	Pruebas de hipótesis de investigación	76
4.3.1.	Prueba de hipótesis general.....	76
4.3.2.	Prueba de hipótesis específica 1	77
4.3.3.	Prueba de hipótesis específica 2.....	80
4.3.4.	Prueba de hipótesis específica 3.....	82

4.4. Discusión de los resultados	84
Referencias Bibliográficas	91
Anexos	94

Índice de Tablas

Tala 1 Sesión de aprendizaje: Taller	46
Tabla 2 Distribución de la población conformada por los estudiantes del nivel Inicial de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar”	59
Tabla 3 Distribución de la población censal conformada por los estudiantes del nivel Inicial de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar”	59
Tabla 4 Número de ítems, variable, dimensión	64
Tabla 5 Escala de evaluación	64
Tabla 6 Análisis de confiabilidad para guía de observación	65
Tabla 7 Resultados descriptivos de la comunicación oral en el post test	67
Tabla 8 Resultados antes de la aplicación de estrategias de juego dramático sobre la comunicación oral	68
Tabla 9 Resultados de la pre prueba según la escala de Minedu	69
Tabla 10 Resultados después de la aplicación de estrategias de juego dramático sobre la comunicación oral	71
Tabla 11 Resultados post prueba: Grupo experimental y de control	72
Tabla 12 Resultado del antes y después de la aplicación de estrategias de juego dramático	74
Tabla 13 Constraste de normalidad	75
Tabla 14 Diferencias de rango de Wilcoxon Hipótesis general	76
Tabla 15 Prueba Wilcoxon- Whitney Hipótesis general	77
Tabla 16 Diferencias de rango de Wilcoxon Hipótesis 1.....	78
Tabla 17 Prueba de U Mann- Whitney Hipótesis 1	79
Tabla 18 Diferencia de rango de Wilcoxon Hipótesis específica 2	80
Tabla 19 Prueba de U Mann- Whitney Hipótesis 2	81
Tabla 20 Prueba de rango de Wilcoxon Hipótesis 3	82
Tabla 21 Prueba de U Mann- Whitney Hipótesis 3	83

Índice de Figuras

Figura 1 Diseño metodológico – cuasi experimental.....	58
Figura 2 Resultados Preprueba según Escala de Evaluación Minedu- Grupo Experimental.	69
Figura 3 Resultados Preprueba según Escala de Evaluación Minedu – Grupo Control	70
Figura 4 Resultados Posprueba según Escala de Evaluación Minedu- Grupo Experimental.	72
Figura 5 Resultados Posprueba según Escala de Evaluación Minedu- Grupo Control.....	73

Resumen

Las estrategias del juego dramático en la comunicación oral de los niños del nivel inicial, actualmente cumplen un papel fundamental porque fortalecen sus capacidades comunicativas, así como expresivas. A pesar de ello existen diferentes limitaciones y desafíos que impiden una implementación eficaz, por ello se propuso como objetivo general: Determinar los efectos de la aplicación de estrategias del juego dramático y medir su efecto en la comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, 2023. La metodología del estudio se basó en el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño cuasi experimental. La población conformada por 2 aulas de niños de 5 años y la muestra fue de 20 niños de 5 años. La técnica empleada fue la observación y el instrumento fue la guía de observación. En los resultados, se observó en relación al nivel de la comunicación oral en los niños a través del pre test, que el grupo experimental con un 55% se ubicó en el nivel de inicio; sin embargo, luego de haber aplicado las estrategias del juego dramático, en el post test se reportaron resultados de mejoría, alcanzando el grupo experimental un 50% en el nivel de logro esperado y un 10% en el nivel destacado. Por tanto, se concluyó que las estrategias del juego dramático mejoraron significativamente comunicación oral de los niños de cinco años a un nivel de sig. de 000.

Palabras claves: Comunicación, dramatización y juego.

Abstract

The strategies of dramatic play in the oral communication of children at the initial level currently play a fundamental role because they strengthen their communicative and expressive skills. Despite this, there are different limitations and challenges that prevent effective implementation, which is why the general objective was proposed: To determine the effects of the application of dramatic play strategies and measure their effect on communication in 5-year-old children of the Nuestra Señora del Pilar Educational Institution, 2023. The methodology of the study was based on the quantitative approach, applied type and quasi-experimental design. The population consisted of 2 classrooms of 5-year-olds and the sample was 20 5-year-olds. The technique used was observation and the instrument was the observation guide. In the results, it is observed in relation to the level of oral communication in the children through the pre-test, that the experimental group with 55% places it at the initial level; however, after having applied the strategies of dramatic play, in the post-test results of improvement were reported, with the experimental group reaching 50% in the expected level of achievement and 10% in the outstanding level. Therefore, it was concluded that dramatic play strategies significantly improved oral communication of five-year-old children at a sig. level of 000.

Keywords: Communication, dramatization and play.

Introducción

La comunicación oral da a las personas la posibilidad de expresar lo que sienten, piensan o necesitan y debe potenciarse desde una edad temprana porque asegura aprendizajes futuros. El juego dramático y sus distintas modalidades, utilizadas como estrategias buscan fomentar y fortalecer en los estudiantes sus habilidades comunicativas.

El impacto de estas estrategias del juego dramático radica en la capacidad de los niños al comunicarse a través del habla, es decir describir y explicar de manera pertinente los hechos, sentimientos, ideas, vivencias y la participación en diálogos y conversaciones.

Por ello, la educación debe proporcionar a los estudiantes desde la edad temprana espacios, materiales y acompañamiento que fortalezcan habilidades comunicativas a través la participación activa en los diálogos, su expresión oral y corporal, así como el respeto hacia los demás al participar en diálogos y conversaciones, transmitir mensajes de manera comprensible y precisa.

La implementación de estrategias del juego dramático responde a las necesidades comunicativas de los estudiantes, esto a través de actividades lúdicas, dinámicas grupales y proyectos que contribuyen al desarrollo de esta competencia, además de permitirle al niño ser capaz de explorar diversos materiales y descubrir sus posibilidades artísticas, de esta manera expresa y desarrolla su creatividad, llegando también a socializar sus producciones.

Ante lo expuesto previamente, se estableció como objetivo general: Determinar los efectos de la aplicación de estrategias del juego dramático en la comunicación oral de los niños de cinco años de la Institución educativa “Nuestra Señora del Pilar” Piura 2023.

La metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, de diseño cuasi experimental, la población estuvo conformada por las aulas de niños de 5 años y la población censal fue de 42 niños de 5 años del aula “B” y 5 años “E”, las cuales eran conformadas por el grupo experimental y de control

respectivamente, la técnica empleada fue la observación directa y como instrumento fue la guía de observación estructurada.

Para el desarrollo de la investigación, el Capítulo I presenta la descripción de la realidad problemática, la formulación del problema general y los problemas específicos. Asimismo, se aborda la delimitación del problema de investigación, el objetivo general, los objetivos específicos y la justificación del estudio.

En el Capítulo II, se expone el marco teórico, el cual incluye antecedentes de investigaciones previas y bases teóricas relacionadas con el juego dramático, así como la comunicación oral como competencia según el Currículo Nacional de Educación Inicial. Estos elementos proporcionan una base conceptual y teórica para las variables y dimensiones del estudio. Además, se presentan las definiciones operativas pertinentes.

El Capítulo III detalla el marco metodológico, donde se describe el enfoque de la investigación, el tipo de estudio, el diseño cuasi experimental, así como los métodos y procedimientos empleados para la recopilación y análisis de datos. También se especifica el tamaño de la población, la muestra y la operacionalización de las variables.

Se incluyen las hipótesis generales y específicas, junto con la técnica de investigación, los instrumentos aplicados y el procesamiento de la información.

Finalmente, en el Capítulo IV se presentan los resultados, los cuales comprenden el análisis e interpretación de los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, la contrastación de hipótesis, la discusión de los hallazgos y, para culminar, las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1. Realidad problemática

Los niños y niñas se encuentran en una constante interrelación con las personas de diferentes edades dentro de su contexto social; ya sea en la casa, la escuela, la calle; cuando juega, conversa o desarrolla actividades que conllevan al aprendizaje; de manera que pueden manifestar un conjunto de actitudes y comportamientos que hacen que la relación se torne adecuado.

La expresión oral según Flores (2017) considera que, “es la capacidad del ser humano para expresar lo que siente, lo que piensa, lo que desea, sus impresiones, sus experiencias y sus convivencias, en una interacción con dos o más personas”.

De manera que está referido a la capacidad que muestran los niños y niñas de poder expresar de una manera adecuada lo que piensan, sus ideas, cuando dialogan con los demás, cuando expresan sus sentimientos y necesidades; por lo que es importante que la docente de aula cree espacio de interacción comunicativa para que los niños y niñas pueden desarrollar y que su interacción con los demás mejore.

Es así que, en contexto internacional, en Ecuador, en una investigación realizada por Urbano (2019) da cuenta que, “los docentes de inicial se encuentran desmotivadas por cuanto no utilizan en su labor educativa estrategias que ayuden a los niños a desarrollar su expresión oral, por lo que muestran dificultades al interrelacionarse con los demás cuando trabajan en grupos”.

Como podemos ver, según la información expresa por la investigadora, da cuenta que los docentes no hacen uso de estrategia adecuadas en el desarrollo de las capacidades que conforman el área de comunicación; a veces se les hace muy fácil trabajar directamente la lectura o escritura, pero olvidan los beneficio que ofrece el desarrollo adecuado de la expresión oral en el nivel de educación inicial.

En el contexto nacional, en Trujillo, según estudio realizado por Quiñones (2019) indica que, “Los niños presentan una expresión muy limitada mostrándose en cada aula situaciones como timidez, susto al responder, participaciones cortas, quedarse en silencio 1 ante las preguntas, pronuncian palabras con mucha dificultad, así como no comprenden los mensajes”.

En Ancash, según estudios realizados en una institución educativa inicial por Pacheco (2021) indica que, “existen niños y niñas que presentan un escaso desarrollo de la expresión oral, evidenciándose un 80% de niños en el nivel en inicio y el 13% en el nivel en proceso”

A nivel regional también encontramos niños y niñas del nivel de educación inicial con limitaciones en su expresión oral; pues la ausencia de un acompañamiento adecuado a los docentes de aula, y la asistencia con una formación continua hace que las docentes de aula, presenten limitaciones en la interacción con los niños y niñas; es necesario que deben reorientar el trabajo en aula; estar más cerca de las necesidades que muestran los niños o niñas.

Durante nuestra práctica educativa en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, observamos que, en el aula de 5 años, algunos niños muestran dificultades para expresarse con espontaneidad, realizar inferencias sencillas, opinar sobre algún tema, interactuar o dar a conocer sus emociones, etc. Por ello, despertó el interés de querer saber que estrategias podrían ayudar a que los niños desarrollen las habilidades antes mencionadas. Optando en realizar esta investigación ya que consideramos que el juego dramático es una estrategia pedagógica y de aprendizaje que puede contribuir favorablemente en el desarrollo de la comunicación oral en los niños.

Las consecuencias están relacionadas con las limitaciones que tendrá en la lectura, así como la escritura; una baja autoestima, el miedo a interrelacionarse con los demás, que está relacionado con el desarrollo de la personalidad del niño o niña.

1.2. Formulación del problema

Problema general

- ¿Qué efectos tienen las estrategias del juego dramático en la comunicación oral en los niños de 5 años en la I.E. Nuestra Señora del Pilar distrito de veintiséis de octubre, 2023?

Problemas específicos

¿Qué resultados se obtiene de la medición de la comunicación oral en el pretest en los niños de 5 años en la I.E. Nuestra Señora del Pilar distrito de veintiséis de octubre, 2023?

¿Qué resultados se obtiene de la medición de la comunicación oral en el postest en los niños de 5 años en la I.E. Nuestra Señora del Pilar distrito de veintiséis de octubre, 2023?

¿Qué diferencias significativas existen al comparar los resultados de la comunicación oral en el pretest y postest en los niños de 5 años en la I.E. Nuestra Señora del Pilar distrito de veintiséis de octubre, 2023?

1.3. Delimitación del Problema de Investigación

“El impacto de las estrategias del juego dramático en los niños en el nivel inicial” Este estudio se centrará en niños de 5 años que asisten en el colegio de infantes en una comunidad culturalmente diversa, se investigará cómo las distintas estrategias desarrolladas en clase contribuyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños.

Teniendo dos variables de investigación:

- Estrategias del juego dramático

- La comunicación oral

Delimitación Espacial: El presente estudio se desarrollará en la ciudad de Piura, en la Institución “Nuestra Señora del Pilar”.

Delimitación Temporal: El presente estudio se desarrollará durante un periodo de cuatro meses.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar los efectos de la aplicación de estrategias del juego dramático en la comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Comparar el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes de la aplicación de las estrategias de juego dramático.
- Comparar el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.
- Establecer las diferencias significativas del nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes y después de la aplicación de las estrategias del juego dramático.

1.5. Justificación de la investigación

Durante nuestra práctica educativa se observó que algunos niños del aula de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, mostraban dificultades para expresarse con espontaneidad, realizar inferencias sencillas, opinar sobre algún tema, participar por iniciativa propia, interactuar con sus compañeros y dar a conocer sus

emociones. Esto despertó nuestro interés por querer aplicar estrategias relacionadas al juego dramático y así poder ayudar a que los niños desarrollen las habilidades comunicativas anteriormente mencionadas. Los niños participaron de diferentes modalidades de juego dramático como teatro, dramatizaciones de cuentos tradicionales, representaciones, etc. considerando que el juego dramático es una estrategia pedagógica y de aprendizaje que puede contribuir favorablemente en el desarrollo de la comunicación oral en los niños.

El objeto de estudio de esta investigación son los niños de educación inicial, lo que nos permitió fortalecer en ellos la comunicación oral en relación al juego dramático en el que intervienen diversos lenguajes expresivos que contribuyen a fortalecer la expresión oral.

El desarrollo de la comunicación oral en la primera infancia constituye un pilar fundamental para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo integral del niño. En esta etapa, los niños se encuentran en un proceso acelerado de adquisición del lenguaje, y es crucial proporcionarles experiencias que favorezcan la expresión verbal, la comprensión y la interacción con su entorno.

En este sentido, el juego dramático se presenta como una herramienta pedagógica efectiva, ya que permite a los niños representar situaciones de la vida cotidiana, asumir roles y expresar emociones, pensamientos e ideas de manera espontánea. A través de esta forma de juego simbólico, los niños no solo desarrollan su creatividad e imaginación, sino que también fortalecen sus habilidades comunicativas en un contexto lúdico y significativo.

Sin embargo, en muchos contextos educativos, especialmente en los niveles iniciales, se observa una escasa implementación de estrategias que promuevan activamente la comunicación oral, lo que puede repercutir negativamente en el desarrollo del lenguaje y, en consecuencia, en el rendimiento académico futuro.

Por lo tanto, esta investigación se justifica en la necesidad de promover metodologías activas e inclusivas que estimulen el lenguaje oral en niños menores de

6 años. Además, busca aportar a la práctica docente una propuesta concreta basada en el juego dramático como estrategia eficaz para mejorar la comunicación oral, fortaleciendo así las prácticas educativas en el nivel inicial.

Esta investigación se centra en evaluar la efectividad del juego dramático como estrategia para mejorar la comunicación oral en niños menores de 5 años. Dado que se pretende medir el impacto de una intervención específica sobre una variable concreta (la comunicación oral), se adopta un enfoque cuantitativo, el cual permite obtener datos objetivos, medibles y verificables.

Específicamente, se opta por un diseño cuasiexperimental, ya que permite comparar los resultados obtenidos entre un grupo experimental, que participará en actividades basadas en el juego dramático, y un grupo de control, que seguirá con las prácticas pedagógicas habituales. Este diseño es adecuado debido a las características del contexto educativo, donde no siempre es posible asignar aleatoriamente a los participantes.

A través de la aplicación de instrumentos estandarizados de evaluación del lenguaje oral antes y después de la intervención, se podrán identificar cambios significativos en las habilidades comunicativas de los niños. Además, el uso de técnicas estadísticas permitirá validar los resultados y determinar la efectividad de la estrategia aplicada.

Esta metodología no solo aporta rigor científico a la investigación, sino que también permite comprobar empíricamente si el juego dramático constituye una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia. Los resultados obtenidos podrían ser utilizados por docentes y directivos de educación inicial como base para la implementación de metodologías activas y lúdicas en sus prácticas educativas.

La comunicación oral es una herramienta fundamental para la socialización, la expresión de emociones, la construcción del pensamiento y el desarrollo de la identidad en los niños menores de 6 años. Sin embargo, en muchos contextos sociales

y educativos se observa que un porcentaje considerable de niños presentan dificultades para comunicarse de manera efectiva, lo cual puede limitar su participación en actividades escolares, su interacción con sus pares y su inclusión en diferentes entornos.

Esta situación puede estar influenciada por múltiples factores, como el entorno familiar, la falta de estimulación adecuada, desigualdades en el acceso a recursos educativos o prácticas pedagógicas poco efectivas. En este contexto, se hace necesaria la implementación de estrategias metodológicas innovadora

La investigación se justifica también teóricamente debido a que ayuda a personal docente y estudiantes, ya que contribuye a recoger información sustentada, propiciando nuevos elementos conceptuales que motivan a continuar con nuevos aportes que sean fuente para otras investigaciones.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes de Estudio

Antecedentes internacionales

Cáceres (2021) en su investigación de Licenciatura en Cuenca “El cuento como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en niños de 3 a 5 años de edad”. Cuyo objetivo fue elaborar una propuesta didáctica para fortalecer el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 a 5 años, mediante el uso del cuento como estrategia didáctica. El estudio realizado fue de tipo cuantitativo, nivel experimental, diseño pre experimental con pre y post test, en una muestra de 25 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la guía de observación. Los resultados hallados dan cuenta que en la prueba de entrada el 80% de niños mostraban un nivel bajo en su expresión oral; pero en la prueba de salida un 60% de niños alcanzaron un nivel bueno. Concluyendo que, que los cuentos como estrategia didáctica fortalece de manera significativa el desarrollo de la expresión oral de los niños.

Antecedentes Nacionales

Torrejón (2024). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Presentó su tesis denominada “Dramatización de cuentos para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 121 Helí Adelfo Pelaes Castro, Sihuas, Áncash, 2024”, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, cuyo estudio realizado tuvo su origen en las limitaciones que mostraban los niños de educación inicial en la expresión oral durante la interrelación comunicativa con los demás; por lo que se planteó como objetivo general, de qué manera la dramatización de cuentos mejora la expresión oral de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 121 Helí Adelfo Pelaes Castro, Sihuas, Ancash, 2024.

La metodología de investigación que asumido fue del tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con pre y post test, en una muestra de 18 niños, hallados mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica aplicada fue la observación y el instrumento de recojo de información la escala de estimación, el cual fue producto de un proceso de validez mediante el juicio de expertos, la confiabilidad mediante la prueba piloto. El método de análisis de datos se realizó mediante la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial con el apoyo de programa estadístico Excel y SPSS. 24. Los resultados hallados durante el recojo de datos indican que en el pre test el 61% de estudiantes se encuentran en el nivel inicio; pero en el post test el 72% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado. Concluye que, la dramatización de cuentos mejora la expresión oral de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 121 Helí Adelfo Pelaes Castro, Sihuas, Ancash, 2024.

Kunchikui (2024). Universidad Nacional Toribio Rodriguez de Mendoza- Amazonas, en su estudio denominado Juego Dramatico para mejorar la expresión Oral en Niños de 5 años de la I.E.I 290, Wawas, Imaza tuvo como propósito determinar la influencia del juego dramático para mejorar la expresión oral en niños de la IEI, el estudio fue cuasiexperimental, realizado con 15 alumnos de cinco años, como muestra; el acopio de datos se hizo mediante una ficha de contemplación. En las dimensiones de elocuencia, pronunciación y también fluidez, según pretest, los niños presentan algunas dificultades al hablar, dado que los mayores porcentajes se encuentran en inicio, con porcentajes entre el 40% y el 60%, en elocuencia, pronunciación y fluidez; y en el post test en elocuencia, el 53.3% llega a logrado, el 66.7%, el 20% alcanzó el nivel de proceso, y el 26.7% en inicio; pronunciación es la dimensión en la que, el 66.7 % alcanzó el nivel de logrado, el 13.3% está en proceso, y el 20 % en inicio; y en la dimensión de fluidez, el 60% está en logrado, el 6.7% en proceso, y el 33.3% se encuentra en inicio. Comparando hallazgos en pre test y post test revelan que, en el primer caso, los porcentajes mayores están en la categoría de inicio, y en el post test, se invierten las barras, colocándose los mayores porcentajes en logrado, siendo un

indicador fundamental de la efectividad del juego dramático para alcanzar una mejora en la oralidad.

Antecedente regional

Palacios (2023). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en su tesis denominada El juego dramático para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de una institución educativa Piura 2023 observó que gran parte de los estudiantes de cinco años evidenciaban problemas en la pronunciación, fluidez y vocabulario, lo que reveló la importancia de aplicar una estrategia para mejorar la expresión oral. Por ello, abordó como propósito determinar en qué medida el juego dramático mejora la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.P Escuela Wesleyana, Piura, 2023. La investigación fue de tipo aplicada, cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. Se utilizó el muestreo no probabilístico convencional, considerándose 15 estudiantes de 5 años, a quienes se le aplicó la técnica e instrumento de medición (Observación y lista de cotejo). Los datos obtenidos en la pre prueba y post prueba fueron procesados en los programas Excel y SPSS v.25, arrojando como resultados: el nivel inicio disminuyó desde un 73.3% hacia un 6.7%, el nivel proceso desde un 20.0% hacia un 13.3% y el nivel de logro ascendió desde un 6.7% a un 80.0%; lo cual revela diferencias significativas gracias al éxito del estímulo aplicado. Se concluyó que el uso de los juegos dramáticos con base simbólica, de roles y títeres mejoran la expresión oral de los estudiantes, evidenciándose en la pronunciación, fluidez y vocabulario.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable Juego Dramático: Teorías del juego

El juego es una actividad universal. Ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde hace miles de años.

El juego y el juguete han evolucionado a lo largo del tiempo. Sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado. Muchos autores han definido el juego; sin embargo, como

cada uno toma diferentes referencias para explicar el término, no existe una definición unitaria del concepto de juego. A pesar de ello, si tenemos en cuenta las definiciones que nos aportan los distintos autores, se puede afirmar lo siguiente:

El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

Teoría Psicogenética de Jean Piaget

Piaget considera el juego como una manifestación del desarrollo cognitivo. El juego simbólico o dramático aparece entre los 2 y 6 años, cuando el niño ya tiene capacidad de representar mentalmente objetos, situaciones y personas.

- El niño usa el juego dramático para asimilar la realidad y transformarla según su mundo interno.
- Permite representar situaciones vividas, pero también imaginadas.
- Es fundamental para el desarrollo del pensamiento simbólico y la construcción

El psicólogo suizo Piaget (1962) identificó tres grandes etapas del juego, cada una relacionada con una fase del desarrollo cognitivo del niño:

Juego de ejercicio o funcional (0 a 2 años)

- Se basa en la repetición de movimientos corporales simples.
- Ejemplos: sacudir un sonajero, golpear objetos, chupar, lanzar.
- Es típico en la etapa sensorio motriz.

Juego simbólico (2 a 6 años)

- El niño utiliza objetos o acciones para representar otras cosas.
- Aparece el juego de roles o juego dramático.
- Ejemplos: jugar a la mamá, al médico, a cocinar.
- Refleja el desarrollo del pensamiento representacional.

Juego de reglas (a partir de los 6-7 años)

- Inicia la comprensión de reglas sociales y normativas.
- Los niños acuerdan normas y las respetan durante el juego.
- Ejemplos: juegos de mesa, fútbol, escondidas.
- Se relaciona con la etapa de operaciones concretas

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Según Tripero (2011), Vygotsky otorga al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "Zona de Desarrollo Próximo" La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Primera fase (2 a 3 años), en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo: En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han

aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados.

Segunda fase (3 a 6 años), a la que llama fase del "juego socio-dramático". Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" representándolo a través de la imitación. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser los maestros, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece, el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, llegaría a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas. La teoría constructivista del juego de Vigotsky es fundamental en esta investigación porque es a través del juego que el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural; además que, jugando, los niños amplían su capacidad para comprender su entorno. Especialmente cuando habla del desarrollo evolutivo del juego en los niños, al referirse a la segunda fase que es la del juego socio dramático ya que, a través de este, ellos construyen un mundo por medio de la imitación, logrando socializar y desarrollar aprendizajes propios de su edad.

2.2.1.1. Definiciones del juego dramático

Sarlé (2013), menciona que el juego dramático es un tipo de juego que aparece a partir de los 15-18 meses de vida y tiene como base la posibilidad de sustituir y representar una situación tomada de la experiencia de los niños transformándola en otra a partir de las posibilidades de su imaginación y su capacidad de operar con simbolizaciones. Todos los niños pueden jugar de este modo, asumiendo roles o papeles sociales y desarrollando escenas que responden al conocimiento o experiencia que tienen de ese rol o papel asumido. Los niños no imitan el mundo, sino que lo recrean. El juego les permite ir más allá de lo conocido, desprenderse de cómo son las cosas para "hacerlas a su manera", dotarlas de sus propios significados. Los niños "usan" la imaginación

y construyen una situación imaginada que sostiene el guion dramático o la sucesión de acciones conforme a los roles o papeles sociales que asumen.

El juego tiene entonces tres características:

- La posibilidad de asumir un rol (yo soy un pirata, yo soy la mamá). El juego permite involucrarse en esta situación asumiendo un rol que no es el que habitualmente desempeñan.
- La posibilidad de realizar acciones, asumir diferentes modos de hablar y de pensar acordes con el rol asumido (Ejemplo: Las mamás planchan cocinan, van de compras, planchan cocinan, los piratas usan espadas, pelean, los artesanos decoran venden su artesanía).
- La posibilidad de jugar con otros construyendo un juego en conjuntos que involucre los roles que cada uno asume. Para que esto sea posible, los niños tienen que conocer y tener experiencias sobre las características del personaje asumido e imaginar la situación en la cual se desarrolla la acción. El juego permite conocer más cerca de ese mundo social o ficcional, conocerlo y apropiarse de sus particularidades.

Importancia del juego dramático

Patricia Sarlé, especialista argentina en educación inicial, destaca el juego dramático como una actividad central en la vida de los niños pequeños. Para ella, el juego dramático no es solo una forma de entretenimiento, sino un espacio fundamental para el desarrollo cognitivo, social, emocional y lingüístico.

Las ideas de Sarlé sobre su importancia:

Lenguaje y comunicación:

El juego dramático promueve la comunicación oral, el uso del lenguaje en contextos reales y significativos, y la ampliación del vocabulario.

Los niños negocian roles, organizan escenas y dialogan, lo que favorece su competencia comunicativa.

Desarrollo del pensamiento simbólico:

Al fingir ser otra persona o simular situaciones, los niños ejercitan su capacidad de abstracción, representación y simbolización.

Socialización y vínculos:

Al interactuar con pares en un marco lúdico, los niños aprenden a esperar turnos, a escuchar, a resolver conflictos y a cooperar. Se construyen relaciones afectivas y sociales.

Expresión emocional:

Los niños expresan sus emociones, deseos, miedos y vivencias personales a través del juego. Esto favorece su salud emocional y les permite elaborar situaciones difíciles.

Aprendizaje integral:

Para Sarlé, el juego dramático permite integrar múltiples áreas del desarrollo: lenguaje, pensamiento, emociones, creatividad y motricidad.

Tipos y Fases del Juego Dramático

Tipos de Juego Según la Mediación del Docente

Existen diferentes tipos de juego y cada uno de ellos supone una intervención específica. La mediación del maestro en el juego presenta un amplio espectro de posibilidades que van desde la observación atenta de los niños hasta la participación como un jugador más o director que orienta y regula el juego.

Aun cuando existen múltiples clasificaciones de juegos, en la sala de jardín nos interesan tres modos de jugar: Juegos que involucran las

posibilidades simbólicas de los niños y que llamaremos juegos dramáticos, juegos con objetos entre los cuales encontramos los juegos de construcción y los juegos que suponen reglas convencionales.

Tradicionalmente, los diferentes sectores de juego de las salas responden a esta clasificación. En el área de dramatizaciones se privilegian juegos con base simbólica; en el área de bloques se construye y se arman diversas escenas y, en el área de juegos tranquilos o de madurez, los juegos con reglas convencionales son los que tienen su lugar.

Veamos sencillamente cada uno de ellos y cómo se compromete la mediación del educador.

Juego dramático cuando el niño ingresa al jardín de infantes, los juegos con base simbólica son los que aparecen con mayor frecuencia. Desde los juegos ficcionales o de como si, desde una actividad se descontextualiza y cobra un sentido lúdico (ejemplo: hacer como si saludara, durmiera), pasando por los juegos de transposición de significados o simbólicos propiamente dichos (ejemplo: transformar una escoba en un caballo, un plato en volante) hasta los juegos dramáticos o socio-protagonizados que conllevan la asunción de roles y la construcción de un guion o historia dramática que los niños despliegan al jugar simbólica como la actividad rectora de los niños pequeños (Sarlé, 2008; 2010).

Desde la perspectiva didáctica, en las salas de educación inicial una serie de actividades asumen este formato, algunos aparentemente “más libres”, otras con mayor dirección externa. En ese sentido distinguimos:

- **Juegos con base simbólica en los tiempos “libres”**, como los que aparecen en los momentos de juego en el patio (ejemplo: jugar a superhéroe).
- **Juegos dramáticos en pequeños grupos**, organizados en los juegos de sectores, juego trabajo o trabajo juego (especialmente en el rincón de dramatizaciones o del hogar).

- **Juegos con escenarios o juguetes**, generalmente en pequeños grupos o individuales, a partir de maquetas (ejemplo: estación de servicio, jugar a la granja).
- **Juegos dramáticos que involucran al grupo en su totalidad**, sobre temas propuestos por el maestro (ejemplo: jugar al supermercado, a las tiendas).
- **Dramatizaciones** de fragmentos de cuentos o breves representaciones (más cercanas al juego teatral que al juego espontáneo infantil).

Cada uno de estos tipos de actividades difiere según la cantidad de niños que participe y las decisiones sobre el tema a jugar. En todos ellos, la base es la experiencia del niño y las posibilidades que tiene de crear o de construir una situación imaginaria donde situar sucesión de acciones propias de los roles que asume. En la medida en que los niños tienen posibilidades de conocer nuevos contextos sociales y formas en que las diferentes personas se comportan en ellos pueden crear nuevos escenarios y jugar con ellos.

Juegos de construcción aun cuando los juegos tienen una larga historia en el jardín de infantes, ya que los “dones froebelinos” suponen este tipo de juegos, actualmente parecieran haber perdido parte de su presencia en las salas.

Una posible causa de este fenómeno la podemos encontrar en la suerte “labilidad” con la que estos juegos se asocian con los contenidos definidos por el currículo en las diferentes áreas disciplinarias. Así como los juegos con reglas convencionales aparecen fuertemente ligados a la enseñanza de las matemáticas; los juegos dramáticos con el mundo social; los juegos de construcción no aparecen a primera vista “vinculados” directamente con una disciplina en particular.

Sin embargo, estos juegos facilitan (Sarlé y Rosas, 2005):

- Aprendizajes de aspectos vinculados con las ciencias físicas (equilibrio, relación de objetos con el espacio, propiedades de volumen, peso, medida).
- La representación simbólica en el armado de escenarios dramáticos.

- Los lenguajes artísticos, por la disposición de armónica de las piezas y su vinculación con la escultura y las producciones tridimensionales.
- La interacción verbal en el transcurso del juego.
- La anticipación de metas, etc.

Como nos interesa analizar la mediación del maestro en este tipo de juego, trataremos de precisar algunas cuestiones en torno a como varían los juegos en función de la edad, de los materiales disponibles para construir y de las consignas que acompañan el juego y orientan la actividad del niño con los objetos.

Juegos con reglas convencionales en su definición del juego, Vigotsky plantea como característica propia del juego el atenerse a reglas. Estas reglas pueden responder a la configuración de la situación imaginaria que se está jugando (reglas interiorizadas) o pueden tener su origen en una convención social que da origen al juego. En ese sentido, conocemos múltiples juegos con cartas, pero cada uno es diferente según las reglas del juego. Con las mismas cartas podemos jugar a la escoba de 15, el chinchón, la casita robada: solo difieren las reglas.

Los juegos con reglas convencionales aparecen muy tardíamente en la infancia.

La inclusión de estos juegos depende de la posibilidad del jugador de aprender reglas del juego es a la vez convencional y ficcional (Sarlé, 2001). Cuando las reglas son convencionales, los niños pasan por diferentes etapas de comprensión de las mismas y la adaptan en función de sus posibilidades cognitivas reales. A lo largo de estas etapas los niños van introduciendo modificaciones, adaptando las reglas al curso de su pensamiento e incluso construyendo un guion simbólico que sostiene el juego.

Fases del juego

Presentación de tema: los temas más comunes en el juego dramático están referidos al mundo cotidiano del niño. En este tipo de juego es utilizado

para indagar los saberes previos o sistematizar los conocimientos de una realidad particular, el diálogo ronda sobre estos contenidos.

Distribución de roles: Cada participante asume su rol y desarrolla el juego. Por momentos puede ser más paralelo que socializado. Las intervenciones del maestro durante el juego son las que sostienen diferentes contenidos, que se van expresando, y salvan los momentos en que el juego parece finalizar. Los roles pueden o no ser intercambiables.

Materiales: se ordena y prepara el material de acuerdo a lo que se pretende jugar, también se puede preparar con anticipación con ayuda de los niños.

Ambiente de juego: Puede hacerse en días anteriores, la maestra o los niños o, simplemente utilizarse lo existente en la sala (por ejemplo, del rincón de dramatizaciones del juego de trabajo).

El juego dramático en la Educación Inicial

¿Cómo se puede enriquecer el juego dramático desde la escuela?

En el juego dramático el maestro atiende a tres aspectos:

- Los roles posibles de ser jugados.
- Las posibles acciones que esos roles conllevan.
- El armado de una escena que facilite la construcción de la situación en la que se plantea o se produce el juego.

El maestro propone también situaciones de juego, define temáticas para jugar variadas y enriquecidas, aporta al conocimiento cada vez más profundo de dichas temáticas, recurriendo a diversas fuentes, aporta objetos materiales e ideas que permitan hacer crecer el juego y juega asumiendo un rol acorde con la escena que se está desarrollando. No interrumpe desde fuera y recapitula con los niños lo jugado a los fines de jugar otra vez mejor, con mayor riqueza lúdica.

Para enriquecer los roles:

- Los niños tienen que conocer desde diferentes fuentes (cuentos, películas, imágenes, etc.) y experiencias directas: cómo es el personaje/papel social/rol y cuáles son sus acciones en la situación en la que ese personaje se mueve. Ejemplo: Si soy una princesa: qué usa la princesa, cómo se viste, dónde vive, con quién dialoga.
- El personaje debe disponer de una escena/escenario en la cual despliegue sus acciones. La escena supone la presencia de objetos propios del personaje y sus acciones. Ejemplo: Las princesas viven en los palacios. Los palacios tienen salones de baile, cocinas, tronos, coronas, etc.
- Para que se despliegue la trama o guión tiene que existir diversidad de roles y de escenarios que faciliten el juego y la sucesión de acciones propias de cada personaje: Princesas, príncipes, damas de compañía, rey y reina, soldados, cocine ros, recamara, sala de baile, sala de trono, torre. el guión dramático se construye durante el juego a partir de las acciones que desplieguen los niños al asumir los roles y las intervenciones motivadoras que pueda hacer la maestra desde el lugar que asuma en el juego, o los objetos que haya anticipado o incorporado en el desarrollo del juego. En este sentido, el juego dramático no es una actuación. Los niños no juegan para ser observados por otros. Esto sólo es así cuando el tipo de juego asume el formato del juego teatral o dramatización y solo en la intimidad del grupo de la sala.

2.2.2.1. La Dramatización en el Programa Curricular del Nivel Inicial

La dramatización se ubica desde el enfoque expresivo artístico, por medio del área de comunicación se establece una competencia importante la cual propone el desarrollo de la dramatización, esta es: Crea proyectos a través de los lenguajes artísticos, la cual se establece en el instrumento de gestión educativa Programa Curricular del Nivel Inicial del Ministerio de Educación del Perú (2016), señalando que:

Esta integra el arte en la que les permite a los infantes combinan elementos para estimular y aumentar sus recursos expresivos al manipular y

explorar libremente los distintos medios, recursos, herramientas que estén a su alcance, construyendo mediante sus experiencias, y vivencias dentro del contexto para transformarlo desde la dramatización. Dado que los infantes aplican y procesan todo lo que realizan. (p.136).

Evidentemente, se establece un objetivo importante y es orientar los procesos pedagógicos con la finalidad que los infantes explore, aprendan, integren conocimientos, desarrollen su autonomía a través de todas las experiencias generadas en aula y previamente planificadas. De esa forma los niños y las niñas demuestran sus capacidades y lo que pueden lograr representar y crear con todo lo que tienen a su alcance.

Sector de dramatización en las aulas de educación inicial

La dramatización conocida también como juego dramático, permite que el niño conozca sus capacidades y habilidades, además de la vida social en la que se desenvuelve. Este juego dramático en el niño surge de manera natural, el niño cree en todo lo que hace o habla con un títere, a pesar de que distingue lo real de lo ficticio, el niño muestra sinceridad en lo que hace, expresa y juega.

La finalidad de modificar y transformar rápidamente el escenario para convertirlo en otro. Ortega (2002) dice que para organizar este ambiente se debe considerar los siguientes componentes:

a) El espacio: Este debe ser acogedor, amplio, adecuado, libre y despejados de muebles u otros elementos que no permitan el movimiento natural del juego, porque si el espacio es muy pequeño o reducido se pueden chocar o tropezar, tampoco debe ser tan amplio porque los niños se dispersan por todos lados y se desconcentran. Se debe considerar que el niño al estirar su brazo no choque con sus compañeros. Los niños son quienes deciden como quieren decorar este sector.

b) Materiales: Para implementar el sector se deben considerar algunos objetos o materiales.

Ortega (2002), manifiesta que se deben considerar materiales para facilitar y lograr que el niño se interese por la dramatización y el uso del espejo favorece para que el niño se observe y mire el personaje que está representando, así como tener también un baúl con vestuarios y accesorios que sean útiles al momento de trabajar el juego dramático.

Con estos elementos se pretende lograr que el niño tenga un nuevo significado y aparezca el juego simbólico con una chompa pueda hacer un bebe, así como también coger una silla y decir que es su auto o simplemente una pequeña maderita ser su celular y utilizarlo para su juego dramático. Los materiales y objetos que son instrumentos indispensables para la imaginación y la experimentación creativa como simbólica, incentivando a que el niño sea capaz de transformar el uso de los objetos o materiales.

Modalidades del juego dramático

Algunas de las modalidades que se pueden aplicar en aula, propuestas por algunos autores, que permitirán mejorar la comunicación oral en los niños del nivel inicial. Dichas estrategias serán tomadas en cuenta por las autoras de este trabajo al momento de la elaboración de los talleres en la institución educativa Nuestra Señora del Pilar, en vista de la problemática evidenciada en aula y que se ha detallado anteriormente.

a) El mimo

Ramírez (2002), considera a la mímica como "el arte del silencio", con el término "mimo" que se manifiesta a través de la imitación de gestos, parodia sin pronunciar palabras, haciendo uso de la comunicación no verbal. Las historitas que se realizan a través del mimo es la pantomima. El mimo actual aparece bajo dos tendencias: mimo subjetivo, que es quien manifiesta sus emociones; y el mimo objetivo, que usa el objeto imaginario como herramienta

creados por el actor. Según González (2015) En la educación se debe considerar la mímica para que el estudiante logre desarrollar el lenguaje de gestos y así desarrollen la comunicación no verbal.

b) Las máscaras

Son objetos que se usan para poder representar un personaje. Ramírez (2009) manifiesta que el niño del nivel inicial, les gusta jugar y utilizar mascarar. Los niños cuando tiene una máscara puesta son capaces de hacer muchas cosas, cuando la usan para cubrir su rostro, se sienten que están protegidos por la misma, ya no sienten vergüenza y así ellos solo comienzan a expresarse a través de su cuerpo, con gestos, palabras de una manera libre y espontánea. Esta modalidad puede ser utilizada: Como una forma de ayudar al niño tímido a sentirse protegido a través de una máscara a poder expresarse sin miedo ni temor.

c) Las sombras

Esta actividad genera en los niños la curiosidad, por descubrir cual es el cuerpo de la imagen oscura que se proyecta, esta actividad contribuye a la interpretación simbólica, la imaginación y a la expresión corporal. Estas actividades resultan para los niños interesantes, fascinantes y misteriosas. Les atrae la imagen oscura que proyecta su propio cuerpo y juegan constantemente con ella, intentando no pisarla o intentando correr más deprisa que ella. Son totalmente accesibles para llevarlas a cabo en el aula ya que casi no se necesitan recursos. Tienen la ventaja sobre el desarrollo de la imaginación o la calidad de la expresión corporal.

d) Títeres

Es la actividad donde la imaginación y la expresión es puesta en práctica por el niño queriendo para transmitir algo a través de un personaje usando sus manos y su voz. Ramírez (2009) nos dice: los títeres representan el

alma de lo dramatizado, manipulados por personas que tienen sentimientos, emociones, ideas, etc. Esta persona dirige y controla el escenario, su lenguaje, los movimientos, su expresión corporal, estimulando de esta manera su imaginación, su agilidad y espontaneidad, contribuyendo a su libre creatividad. Cada personaje asume su rol, haciendo uso adecuado de su voz.

e) Teatro

Es la actividad se puede mostrar interpretar una obra dramática que puede ser ficticia como real más compleja, ya que consiste en mostrar una obra dramática, esta puede ser una historia ficticia o real. Para Cervera. J (1996) señala que “el verdadero teatro de los niños, es el juego dramático”. Porque los niños al momento de jugar lo hacen solos sin presión, sin reglas, sin enredos juegan solos, sin enredos, no se complica y sobre toso no interviene el adulto, no se necesita un escenario, ni espectadores.

Secuencia Metodológica: Taller de dramatización

Existen tres momentos que se debe ser considerar en la planificación y desarrollo del taller y estos son: el inicio, el desarrollo y el cierre del taller.

Inicio: Minedu (2019), asegura que este momento debe incluir aspectos relevantes como la motivación, despertando el interés, la curiosidad y el asombro. Así mismo recoge los saberes previos que permita indagar si posee alguna vivencia previa que lo conecte con el taller, a la vez invitar a la exploración libre de materiales y recursos para que a través de sus sentidos explore su curiosidad sensorial. Guía de orientaciones (pág.69). En este momento se da la conexión total con el grupo, se da a conocer la actividad a realizar, el objetivo u objetivos del taller, se prepara y presenta el espacio en donde se desarrollará el taller, así como los recursos y materiales. Durante el juego se debe tomar en cuenta actividades dinámicas de expresión oral y corporal del grupo, a la vez lograr relacionarse con el espacio y los materiales.

Aquí se detalla algunas actividades sugeridas para este momento:

- Invitar a los niños a una asamblea y explicarles en qué consiste la actividad.
- Motivar la participación de los niños en las actividades, creándoles expectativas.
- Contar con los recursos y materiales a utilizar en buenas condiciones.

Desarrollo: Minedu (2019), este momento prioriza desarrollar el propósito de aprendizaje, teniendo en cuenta los criterios de evaluación que se ha propuesto que los estudiantes desarrollen o logren durante la ejecución del taller. Guía de orientaciones (pág. 75)

Es en este momento a los niños de les plantea la actividad o tema a ejecutar, estas actividades pueden ser realizadas de manera individual o grupal, si se crean grupos estos deben ser de trabajo colaborativo, en el cual se deben repartir roles, para ello se les debe dar un espacio de tiempo corto para la organización y así estén preparados para salir en escena.

Aquí se detalla algunas actividades sugeridas para este momento:

- El docente inicia la lectura de un cuento o historia, luego puede invitar a cada grupo a pensar en un final diferente y por último motiva a dramatizarlo.
- Es importante modular y cambiar la voz del personaje, así como el uso de sonidos onomatopéyicos de animales u otros sonidos, los diálogos entre personajes, la dramatización de historias, la imitación de personajes, la creación de un guion para un drama corto, entre otras actividades.
- Dramatizar diversas acciones como: vender comida, bañar una muñeca, leer un libro, arreglar un carro, limpiar una casa, preparar una torta, cortar leña, pintar una pared, leer un periódico, pasear en bicicleta, conducir un camión, aplicar una inyección, jugar con una cometa, etc.
- Imitar una conversación telefónica con otra persona que no está presente.

- A través de los mimos dramatizar canciones relacionadas a las festividades culturales propias de su comunidad.
- Para promover el uso de la imaginación se puede ofrecer un objeto cualquiera, ejemplo, puede ser un pañuelo, y los niños deberán convertirlo en otro objeto diferente al uso cotidiano que se le da, o sea, lo puede convertir en una pañoleta para la cabeza, una vincha, en una correa de pirata, en un collar para un perrito, en un lazo para el cabello, entre otras, y deberán hacer uso de ellos en su escenificación.
- Elaborar títeres de mano, de dedo, de bolsa, de paleta, etc. con diversos materiales, elaborar con los niños un guion para una obra con títeres, dramatizar una historia o un cuento haciendo uso de títeres, realizar pequeñas presentaciones con títeres para que los niños y las niñas observen y más adelante dramatizarlas.
- Promover juegos con mímicas, pueden imitar características propias de los animales para que los demás niños reconozcan de que animal se trata y lo mencionen y luego lo dramaticen.

Cierre: Minedu (2019). Después del término del trabajo, se debe llevar a cabo el momento de la reflexión y la expresión individual, donde se les pedirá a los estudiantes se conecten con lo vivenciado durante la actividad realizada, así como expresar sus sentimientos y emociones que han logrado experimentar durante la actividad, invitándolos a comunicarlo a todo el grupo. Por ello al momento que el niño se exprese se debe considerar dos maneras: Dar un tiempo para la reflexión comentada, preguntas, respuestas, debate, ideas, opiniones que hayan logrado despertar el interés de cada uno de ellos. Y La otra manera un tiempo no tan largo y abierto donde los demás niños puedan dar sus diferentes opiniones de lo observado por el grupo, siempre fomentando el respeto y los turnos de intervención.

A continuación, se visualiza el esquema de talleres propuesto por Minedu:

Tabla 1*Sesión de aprendizaje: Taller*

TALLER N.º			
NOMBRE DE TALLER:			
Fecha:			
Intereses y necesidades de los niños:			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:			
Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
Organización del espacio y materiales			
SECUENCIA METODOLÓGICA			
INICIO			
DESARROLLO			
CIERRE			
OBSERVACIONES DEL TALLER			

Nota. Esta ficha organiza la planificación y evaluación del taller según el enfoque del Currículo Nacional.

Dimensiones del juego dramático

Representación Dramática

La dimensión en la que el niño, mediante el juego dramático, asume roles, construye escenarios, utiliza objetos/simbología, establece una trama o guión (aunque flexible y emergente), y organiza acciones físicas, gestuales y habladas que permiten que otros reconozcan qué personaje está interpretando, qué situación recrea, etc.

Sarlé indaga la relación entre juego dramático y el lenguaje en contextos de educación inicial y trata a la representación dramática como parte del juego dramático, al revisar cómo los niños asumen roles, representan situaciones, utilizan lenguaje. Describe cómo el juego dramático implica “representar” usando lo simbólico, el asumir roles sociales. Es muy pertinente para la parte de representación dramática pues alude al momento en que el niño no solo imagina, sino materializa el personaje.

La representación del juego dramático se entiende como la puesta en acción de situaciones reales o imaginarias mediante la dramatización, en un contexto educativo. Su finalidad no se centra en la producción escénica formal, sino en el proceso de aprendizaje, la creatividad y la socialización de los estudiantes.

La representación dramática de acuerdo a lo mencionado por Sarlé incluye:

- La construcción y definición del escenario de juego (espacio físicamente delimitado o imaginario) que los niños usan para asumir roles.
- La selección del tema o historia que se va a dramatizar, ya sea propuesta por el docente o surgida de la experiencia de los niños.
- La planificación de tiempos, distribución de actividades, la creación de un ambiente lúdico determinado.
- El uso de materiales, utilería, roles, diálogos (o narraciones), cuentos, canciones, etc., para dar cuerpo a esa representación.
- La participación activa del niño en la creación de esa situación dramática: asumir rol, interactuar, construir una narrativa simple, usar el lenguaje para definir personajes, objetos, acciones.

Interpretación Dramática

La interpretación es la representación activa de roles donde el niño recrea situaciones, personajes y emociones que le permiten comprender el mundo y a sí mismo. La interpretación del juego dramático se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes asumen y encarnan roles, expresando emociones, ideas y valores a través de distintos lenguajes: corporal, verbal y simbólico. Más que repetir un guion, se trata de vivenciar situaciones de manera espontánea, promoviendo la empatía y la comprensión de la realidad.

Tanto la representación como la interpretación del juego dramático son componentes esenciales de la educación actual. La primera enfatiza la dramatización como recurso didáctico y creativo, mientras que la segunda se centra en la vivencia personal y expresiva de roles. Juntas constituyen un medio poderoso para fortalecer la comunicación oral, la inclusión, la expresión emocional y la formación en valores en los contextos educativos.

2.2.2. Variable comunicación oral: Habla, lenguaje y comunicación

El Habla: Es un medio verbal de comunicarse y transmitir significado. El habla es un proceso que requiere una coordinación neuromuscular muy precisa, necesaria para la planificación y secuencias motoras muy específicas. Cada lengua hablada dispone de sonidos específicos o fonemas. Por otra parte, el habla requiere de otros componentes como la calidad de la voz, la entonación o el ritmo. Cada uno de estos componentes contribuye a clarificar el significado del mensaje, pero el habla no es el único medio por el que puede tener lugar la comunicación humana, sino también utilizamos gestos, expresiones faciales y posturas corporales para enviar mensajes.

los niños pasan gran cantidad de su primer año experimentando ese mecanismo vocal y produciendo una amplia diversidad de sonidos. Progresivamente tras unos cuantos meses estos sonidos empiezan a reflejar el lenguaje del entorno que rodea al niño. Sin embargo, el habla inteligible debería esperar hasta que los niños hayan adquirido alguna regla lingüística.

El lenguaje: Si los sonidos del habla no están vinculados a un significado, entonces no son más que una serie de gruñidos o de sonidos sin sentido. Son necesarias las reglas del lenguaje para establecer la relación entre todas las formas lingüísticas, ya se trate de sonidos, elementos con significado o de alguna combinación de estos elementos. El lenguaje puede definirse como un código socialmente compartido o un sistema convencional que sirve para representar conceptos mediante la utilización de símbolos arbitrarios y de combinaciones de estos, que estas regidas por reglas.

La comunicación: Tanto el habla como el lenguaje son parte de un proceso más amplio de comunicación. La comunicación es el proceso mediante el cual los interlocutores intercambian información e ideas necesarias y deseos. Se trata de un proceso activo que supone codificar, transmitir y decodificar un mensaje. Se requiere un emisor y un receptor cada uno de los cuales debe estar atento a las necesidades informativas del otro, al objeto de asegurarse de que los mensajes se transmiten de manera eficaz.

2.2.2.1 La comunicación oral y sus aportes teóricos

La comunicación oral es un eje principal para transmitir ideas, sentimientos, etc. por ende, los primeros años de vida se va formando una comunicación asertiva, afectiva y correcta, esto se analiza en diversas teorías, desde diferentes perspectivas la importancia de desarrollar esta capacidad desde temprana edad, así los niños sean capaces de tener una expresión correcta, fluida y entendible.

Desde el enfoque sociocultural, se concibe además de ser un medio expresivo, como una vía de construcción de sus conocimientos, Vygotsky (1934), destacó la comunicación oral en la infancia:

Fundamental para su desarrollo cognitivo, social y emocional, su importancia radica en el lenguaje como herramienta para la interacción con su entorno y el pensamiento, y cómo este se desarrolla en estrecha relación con el entorno social, siendo un medio eficaz de comunicar y aprender de su contexto.

En relación a lo mencionado, la capacidad del lenguaje oral juega un rol fundamental que requiere del contexto para que progresivamente los infantes lo interioricen y comprendan su alrededor, las interacciones verbales son la fuente necesaria para que expresen ideas, relaten vivencias, pregunten, así fortalecen su parte lingüística, pensamiento crítico y si interviene el adulto significativo en potenciar esta capacidad aún mejor, pues será de guía y mediador en este aprendizaje.

Otra de las ciencias que contribuyó es la teoría del desarrollo cognitivo establecida por Piaget (1976), destacó que a medida que los niños vayan progresando de edad irán descifrando el mundo de diferentes formas y ampliando conocimientos en base a esas exploraciones que haga, en consecuencia, estableció cuatro estadios por los que atraviesan los infantes y cada uno de ellos le permite potencializar su capacidad de oralidad, esto lo determinó de la siguiente forma:

Primero empieza con el estadio sensorio motor (0 a 2 años de edad), luego el estadio preoperacional (2 a 7 años), es aquí donde ellos desarrollan la etapa del lenguaje de forma compleja, tienen mayor atracción de expresar y demostrar inquietudes y habilidades por medio de gestos, representaciones, palabras, imágenes, etc. Siendo estos más entendibles para el adulto, porque además se da de manera simbólica (representan su realidad a través de un significante) ya sea mediante imágenes, gestos, números, etc. Por lo tanto, en esta etapa los niños son más capaces de interactuar con su entorno a través del juego, aprenden palabras e imitan lo que observan, así expresar oralmente sus ideas, inquietudes y sentimientos a otros.

En conformidad a lo que propuso el autor, la etapa preoperacional que es la edad en la que los niños inician la prescolaridad es aquí donde empiezan a desarrollar un lenguaje más comprensible, coherente, de forma que les permite representar todo lo que le rodea usando símbolos, el juego simbólico lo realizan simulando situaciones pasadas o imaginativas, por ejemplo puede que ellos sentados sobre una escoba simula que es un caballo creando escenas mediante esto, expresando verbalmente muchas cosas más aunque menos lógica y estructurada.

En otro sentido, se establece la teoría innatista de Chomsky (1994), quien reveló que los infantes nacen con un programa biológico ubicado en el cerebro para aprender y emplear el lenguaje, esto lo describió en su libro ideas e ideas: La presencia

de un dispositivo mental abstracto en el cerebro, denominado dispositivo de adquisición de lenguaje (LAD), el cual permite crear oraciones en distintos lenguajes que relacione sonido y significado y simultáneamente otras habilidades, este es pertinente a la psicología del conocimiento, puesto que la habilidad lingüística es uno de los componentes del sistema de estructuras intelectuales, que es aplicable tanto para la solución de retos y crear ideas.

En ese sentido, la adquisición del lenguaje muy aparte de ayudar a expresarse oralmente, es fundamental en lo que se desarrollan otras destrezas cognitivas como es la creatividad para solucionar problemas y el pensamiento crítico para saber defender sus ideas y tener un óptimo desempeño.

A ello, también existen diversos autores que tienen una perspectiva constructiva y enfocada en los tiempos de hoy los cuales reconocen a los preescolares en principio como seres pensantes que interiorizan para expresar sus ideas y donde la influencia del contexto influye en su desarrollo cognitivo individual, por ser más significativa por la exploración al entorno que se realiza. Dentro de estos está Sánchez (2019), hizo mención de la comunicación oral, indicando que:

Se basa en el uso del lenguaje articulado, es decir, en el uso de las palabras como elemento principal, se sostiene al desarrollar tres componentes esenciales: léxico semántico, fonético fonológico y gramatical, puesto que, al desarrollar estos 3 componentes se obtendrá una comunicación, clara y precisa. El autor destacó un aspecto, que esta capacidad es un proceso sustentado en el lenguaje articulado e implica el dominio de tres componentes los cuales poseen la función que el mensaje sea comprensible y el adulto tiene la labor de ser mediadoras y acompañantes en la adquisición progresiva de la comunicación oral para que sea significativa y profunda. Por su parte Hofstadt (2021), indicó:

La comunicación es inherente en la naturaleza humana y social, todos nos comunicamos constantemente, ya sea de manera intencional o no, y es fundamental para intercambiar información y establecer relaciones. El proceso de comunicación implica la interacción entre dos o más personas que comparten códigos similares, con el objetivo de comprenderse e influir entre sí, esto se logra a través de un canal que transmite la información, permitiendo alcanzar objetivos comunes.

Conforme a lo indicado, la comunicación oral es un intercambio directo entre personas que utiliza el lenguaje hablado de su idioma para compartir información, ideas y emociones entendibles y claras. Involucra a un emisor y un receptor que interactúan a través de un canal, utilizando un código lingüístico común de la sociedad. Esta forma de comunicación se destaca por su inmediatez, la retroalimentación instantánea y en las situaciones que requieren claridad y rapidez. A todo lo recapitulado, cada teoría ofrece un enfoque complementario, pero algo en común es que la comunicación oral constituye una de las destrezas primordiales en el desarrollo integral de los niños y las niñas, debido que es la base del pensamiento, expresión lingüística y aprendizaje.

Etapas del desarrollo del lenguaje en niños de 5 años

El lenguaje es una capacidad compleja que se desarrolla progresivamente desde los primeros meses de vida. A los 5 años, los niños se encuentran en una etapa crucial de consolidación del lenguaje oral, donde ya han adquirido muchas estructuras gramaticales básicas y amplían constantemente su vocabulario, fluidez y comprensión.

Etapas previas al lenguaje en los primeros años

Antes de centrarnos en los 5 años, es importante comprender que el desarrollo del lenguaje se da en etapas sucesivas:

Etapa prelingüística (0-12 meses): uso de llanto, balbuceos y gestos.

Etapa lingüística inicial (12-24 meses): aparición de las primeras palabras con significado.

Etapa de combinación de palabras (2-3 años): construcción de frases simples.

Etapa estructural (3-4 años): mejora en la gramática y comprensión del lenguaje.

Componentes del desarrollo del lenguaje en niños de 5 años

A los cinco años, los niños presentan avances significativos en varios aspectos del lenguaje:

- **Fonológico:** Pronuncian correctamente la mayoría de los fonemas del idioma, aunque pueden persistir dificultades con algunos sonidos complejos como /r/, /rr/, /s/ o grupos consonánticos. Se observa una mayor claridad en el habla, lo que facilita la comprensión por parte de adultos y pares. A esta edad los niños dominan entre el 90 y 100% de los sonidos del idioma.
- **Morfosintáctico:** Construyen oraciones más complejas, usando correctamente tiempos verbales, artículos, preposiciones y conjunciones. Comienzan a utilizar oraciones subordinadas (por ejemplo, "Cuando termine mi tarea, voy a jugar").
- **Semántico:** El vocabulario se expande considerablemente: pueden tener entre 2,000 y 2,500 palabras. Usan palabras con mayor precisión y adquieren sinónimos, antónimos y términos abstractos. EL periodo entre los 4 y 7 años es crucial para el crecimiento del vocabulario debido a la estimulación escolar y social.
- **Pragmático:** Manejan turnos de conversación, respetan normas sociales del lenguaje y adaptan su discurso según el interlocutor (por ejemplo, hablan diferente con adultos que con niños).

La comunicación oral según el Ministerio de Educación

Según el Currículo Nacional de Educación Inicial, la comunicación oral como competencia, se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, ya sea de forma presencial o virtual, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente. Esta competencia se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, considerando la repercusión de lo expresado o escuchado, y estableciendo una posición crítica con los medios de comunicación audiovisuales. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal. En las primeras etapas del desarrollo de un niño o niña, estas expresiones conjuntas se dan de

manera natural; ellos o ellas cantan mientras dibujan, crean historias animadas y/o sonoras, se disfrazan, asumen roles a través del juego.

El Ministerio de Educación en el Programa Curricular de Educación Inicial (2016), menciona que en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, que los niños durante los primeros años de vida se comunican a través de gestos, sonrisas, llantos, balbuceos, sus deseos, necesidades e intereses al adulto significativo con el que interactúan. En esta etapa, aparecen progresivamente palabras significativas como parte del vocabulario de los niños. Es en las actividades cotidianas- como el juego, los momentos de alimentación, de cambio de ropa, entre otros- que surgen diversas interacciones verbales a través de las cuales, los niños van desarrollando el lenguaje y lo utilizan para pedir, designar, expresar sus deseos, establecer vínculo afectivo, para comunicarse con el adulto y otros niños.

Durante su permanencia en los servicios educativos de Educación Inicial, los niños transitan por diferentes momentos de la jornada diaria (juego en sectores, juego libre, refrigerio, recreo, momentos de cuidado, actividad autónoma), los cuales se convierten en oportunidades para que se expresen libremente sin de temor de ser corregidos o sancionados y donde son acompañados por un adulto que escucha y acoge sus ideas. Cuando inician el ciclo II, los niños de educación inicial son evaluados teniendo en cuenta los desempeños de acuerdo a su edad. Uno de los desempeños íntimamente relacionados a la investigación es cuando el niño menciona hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales y Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron.

Dimensiones de la comunicación oral

Expresión de necesidades e intereses

Según el Programa Curricular de Educación Inicial, una de los desempeños que los niños del ciclo II, cinco años, deben lograr es expresar espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones utilizando un mayor repertorio de palabras de uso frecuente y juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas). Acompaña su expresión oral con recursos no verbales (gestos y movimientos

corporales), según su propósito e interlocutor, al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.

Cassany (1998) destaca que la expresión oral es la destreza lingüística relacionada con el discurso oral, referida a la forma de comunicación verbal, haciendo uso de un conjunto de signos fonológicos convencionales, que ayudarán a exteriorizar las ideas, sentimientos, pedidos, órdenes, y conocimientos de una persona, siendo un factor fundamental para desarrollar competencias comunicativas ya que esto conlleva en preparar a los niños para que se expresen correctamente, con claridad, fluidez y de forma creativa, aumentando su vocabulario de manera progresiva cumpliendo una función determinante para que los niños logren la expresión oral.

Recursos no verbales

El estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores. Según se indica en el Programa Curricular de Educación Inicial (2016), una de las capacidades que se busca desarrollar dentro de la competencia de oralidad, es que los niños utilicen recursos no solo verbales, sino también no verbales y para verbales de forma estratégica. En el desempeño de cinco años de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, se busca que los niños de tal edad, sepan interpretar los recursos verbales, no verbales (gestos y movimientos corporales) y paraverbales (volumen y entonación) de las personas de su entorno, y puedan decir con sus propias palabras lo que entendieron cuando requieran explicarlo a alguien.

Coherencia

En la competencia comunicativa se desenvuelve la capacidad de adecuar, organizar y desarrollar ideas de forma coherente y cohesionada, el estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación. Asimismo, expresa las

ideas en torno a un tema de forma lógica, relacionándolas mediante diversos recursos cohesivos para construir el sentido de distintos tipos de textos.

2.2. Definiciones operacionales

Habiendo definido conceptualmente las variables de estudio del proyecto de investigación Juego dramático (variable independiente) y comunicación oral (variable dependiente); a continuación, se muestran las definiciones operacionales de las mismas.

Juego: Variable que será aplicada (controlada) como estrategia para conocer sus efectos sobre la comunicación oral en los niños.

Comunicación Oral: Variable que será medida a través del instrumento guía de observación estructurada.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque, tipo y nivel de investigación

3.1.1. Enfoque de la investigación

El enfoque del estudio se centró en la investigación cuantitativa, ya que se recopilaban datos a través de pruebas previas y posteriores que se basaron en la variable dependiente. Las estadísticas se estructuraron de acuerdo con los objetivos establecidos, y se evaluaron hipótesis para llegar a conclusiones sobre la eficacia de la intervención realizada. En este contexto, se obtuvieron datos relacionados con las variables de juego dramático y su efecto en la comunicación oral (Rodríguez, 2020).

3.1.2. Tipo de investigación

También se trató de una investigación de tipo aplicada, ya que se empleó el conocimiento de las variables presentes en los instrumentos de evaluación para recolectar y examinar información sobre estas variables dentro del contexto de implementar las estrategias de juego dramático para mejorar la comunicación en los niños (Hernández y Mendoza, 2018).

En la investigación se respalda en los diseños metodológicos cuasi experimentales porque hay manipulación de la variable independiente, se ejerce un control sobre ella para medir posteriormente sus efectos sobre la variable dependiente; se demuestra a través de un análisis estadístico la relación causa efecto de ambas variables.

3.1.3. Nivel de investigación

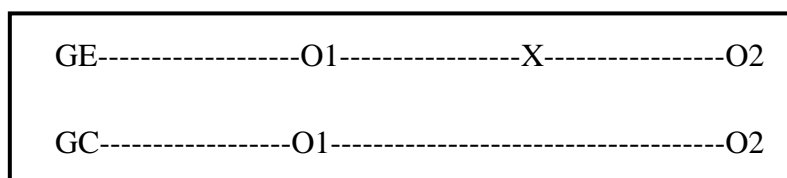
Con respecto al nivel explicativo, se encarga del estudio de los procesos, resultados e impacto que se realiza sobre la población de estudio para conseguir una

mejora, en este caso de la oralidad de los niños pertenecientes al grupo experimental mediante actividades de dramatización.

3.2. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es cuasi experimental ya que busca validar nuestras hipótesis y a la vez describir la diferencia entre un grupo experimental y un grupo control, probando el efecto de una intervención, comparando ambos grupos: uno que está expuesto a la intervención (el grupo experimental) y otro que no recibe la intervención (el grupo control).

Figura 1. Diseño metodológico – cuasi experimental



Donde:

GE: Grupo experimental de estudio

GC: Grupo control de estudio

O1: Pre test (Observación de la comunicación oral)

X: Variable independiente: estrategias del juego dramático

O2: Pos test (Observación de la comunicación oral)

3.3. Población y Población censal

3.3.1. Población

La población engloba todos los elementos que se desean analizar, donde las unidades de población comparten rasgos comunes y son objeto de estudio para recopilar datos de investigación (Villanueva, 2022). Nuestra población es de 105 niños pertenecientes a cinco aulas de 5 años de la Institución educativa Nuestra Señora Pilar.

Tabla 2

Distribución de la población conformada por los estudiantes del nivel inicial de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” Piura 2023.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	ESTUDIANTES				TOTAL	
	HOMBRES		MUJERES		F	%
	F	%	F	%		
"Nuestra Señora del Pilar"						
5 años A	10	50%	10	50%	20	100%
5 años B	15	75%	5	25%	20	100%
5 años C	12	57%	9	43%	21	100%
5 años D	9	40%	13	60%	22	100%
5 años E	13	60%	9	40%	22	100%
Total					105	100%

Nota: Información recogida de Escale – Estadística de la calidad educativa de estudiantes de las Instituciones Educativas de Inicial de 5 años.
Fuente: Elaboración Propia (2023).

3.3.2. Población censal

La población censal está conformada por los estudiantes del aula de 5 años “B” y “E”, ambas secciones corresponden al grupo experimental y de control, aplicando a los estudiantes el pretest y postest.

Tabla 3

Distribución de la población censal conformada por los estudiantes del nivel inicial de la I.E. “Nuestra Señora del Pilar” Piura 2023.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	ESTUDIANTES				TOTAL	
	HOMBRES		MUJERES		F	%
	F	%	F	%		
"Nuestra Señora del Pilar"						
5 años B	15	75%	5	25%	20	100%
5 años E	13	60%	9	40%	22	100%
Total					42	100%

Nota: Información recogida de Escale – Estadística de la calidad educativa de estudiantes de las Instituciones Educativas de Inicial de 5 años.
Fuente: Elaboración Propia (2023).

3.4. Hipótesis y variables

3.4.1. Hipótesis

Hipótesis General

H1: Si se aplica estrategias del juego dramático entonces se tienen resultados significativos en la comunicación oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, 2023.

H0: Si se aplica estrategias del juego dramático entonces no se tienen resultados significativos en la comunicación oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, 2023.

Hipótesis Específicas

H2: Existen diferencias en el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

H0: No existen diferencias en el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

H3: Existen diferencias en el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

H0: No existen diferencias en el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

H4: Existen diferencias significativas en el nivel de comunicación oral de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar” antes y después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

H0: No existen diferencias significativas en el nivel de comunicación oral de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar” antes y después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

Variables

Variable dependiente: Comunicación Oral

La comunicación oral da a las personas la posibilidad de expresar lo que siente, piensa o necesita, por eso desde la familia y escuela se debe promover su estimulación desde edades tempranas mediante actividades como el canto, contar cuentos, recitar poesías, comentar una película, participar de una dramatización, jugar a las adivinanzas, pronunciar un trabalenguas, entre otras que den al niño la oportunidad de expresarse de manera oral (Bonilla, 2016).

Variable independiente: Juego dramático

Tejerina (1993) nos dice el juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras... (juegos dramáticos proyectados)

3.5. Métodos de investigación

3.5.1. Método de Análisis

Para el presente trabajo se ha recurrido al método de análisis, ya que al ser una investigación que cuenta con datos cuantitativos, producto de los resultados de un pre prueba y post prueba, se han analizado dichos datos identificando tendencias o relaciones a partir de la información significativa.

3.5.2. Método de Síntesis

Este método, tiene como fin integrar o sintetizar, ya sea ideas o información, de manera coherente. En esta investigación, se ha realizado una discusión de los resultados, en la que se llevó a cabo una síntesis más completa, de los resultados obtenidos, producto de otros hallazgos.

3.5.3. Método Comparativo

El presente método examina y contrasta las similitudes o diferencias que puede haber en un conjunto de datos, en esta investigación se cuenta con dos medidas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, recogidas en una pre prueba y pos prueba, expresadas en un antes de la aplicación de Estrategias del juego dramático y en el después, por ello se aplicó este método, ya que lo que se requería es comparar los resultados obtenidos.

3.5.4. Método Histórico

El método histórico, es utilizado para la interpretación de sucesos, hechos y fenómenos que han tenido lugar en el pasado, se lleva a cabo un análisis crítico de diversas fuentes, ya sean estas, primarias, secundarias y terciarias, de modo que se pueda restaurar y tener una comprensión de lo que ocurrió. En este caso se llevó a cabo una recopilación y consecuente evaluación de fuentes a modo de antecedentes de estudio donde se evidencien la aplicación de estrategias y el impacto que estas tuvieron en la identidad de los niños, se analizaron en el contexto en el que se desarrollaron, es decir, el tiempo, lugar y el porqué; se contrastó con antecedentes igual similitud, para tener más evidencias, en base a este análisis de fuentes se construyeron narrativas de modo coherente.

3.5.5. Método Deductivo Inductivo

Este método es fundamentalmente utilizado para llegar a concluir o inferir algo, el método deductivo tiene como punto de partida lo general y va hacia lo particular, mientras que el método inductivo, tiene como punto de partida lo particular y va hacia lo general. Se ha tomado en cuenta este método en el planteamiento de las hipótesis tanto general como las específicas, partiendo de premisas generales, hacía teorías más amplias, es decir considerando que la premisa sea verdadera y el argumento también, entonces se consideró que la conclusión también debía ser válida.

3.6. Técnicas Instrumentos aplicados

3.6.1. Técnica: Observación

Se empleó la técnica de la observación directa. Niño (2021) señala que la observación es una técnica que permite establecer una relación sólida y constante entre el investigador y el evento o fenómeno en cuestión, con el propósito de adherirse a la lógica de las estructuras, métodos, relaciones e interacciones que se manifiestan en el objeto de estudio.

Se observó en momentos como el recreo donde los niños son libres y pueden expresarse con sus compañeros sobre temas de interés, necesidades y emociones que tenían en común, también se les observó durante la hora del juego libre su participación en diálogos, el respeto hacia las opiniones de los demás, además de los gestos, el movimiento corporal y el tono de voz que utilizan durante sus conversaciones.

3.6.2. Instrumentos: Guía de Observación Estructurada

La guía de observación es un instrumento sistemático que permite recopilar información sobre el comportamiento, desempeño y desarrollo de los estudiantes en diferentes contextos de aprendizaje. Su propósito es facilitar el análisis de aspectos clave como la participación en clase, la interacción con sus pares, la adquisición de habilidades académicas y socioemocionales, así como el impacto de las estrategias pedagógicas implementadas. (Rebollo y Ábalos, 2022). En este caso para efectos del presente trabajo estarán relacionados con la comunicación oral, cuya estructura responde a las dimensiones de la variable: expresión de intereses necesidades y experiencias, recursos no verbales y paraverbales y coherencia, las cuales se declaran en la matriz de operacionalización.

Para la elaboración del instrumento se sigue lo planteado por Santiago Valderrama Mendoza y Lucy León Mucha según lo que precisa en su libro: Técnicas e Instrumentos para la obtención de Datos en la Investigación Científica. A continuación, se especifica cuál es el número de ítems, variables, dimensiones, y la escala de evaluación.

Tabla 4

Número de Ítems, variable y dimensión

Variable	Dimensión	Nº Ítems
Comunicación oral	Expresión de intereses necesidades y experiencias	11 6
	Recursos no verbales y para verbales	6
	Coherencia	6

Nota. Elaboración Propia

Fuente: Instrumento Guía de Observación Estructurada

Tabla 5

Escala de Evaluación

Opción	Puntaje
Excelente	5
Bueno	4
Regular	3
Deficiente	2
Muy deficiente	1

Nota. Elaboración Propia

Fuente: Instrumento Guía de Observación Estructurada

3.6.3. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos

La validación de estos instrumentos se realizó a través de la evaluación por parte de expertos. En este enfoque, se compara de manera teórica cada elemento del instrumento con la concepción del evento, con el fin de determinar si existe concordancia, o al menos un grado aceptable de acuerdo, entre el investigador y los

expertos en cuanto a la importancia de cada elemento en relación con las características del evento. Por lo tanto, no se requiere llevar a cabo una prueba inicial en una muestra de prueba (Reyes, 2022).

La confiabilidad se refiere a la constancia de los resultados al usar repetidamente el instrumento con las mismas unidades de estudio bajo condiciones idénticas. La confiabilidad del instrumento se evalúa utilizando valores que oscilan entre uno y cero, y su fórmula cuantifica la consistencia y exactitud de este, se empleó el coeficiente alfa de Cronbach para medir esta característica.

Alfa de Cronbach para Variable Comunicación oral

Se utilizó el criterio del coeficiente Alfa de Cronbach para determinar el nivel de confiabilidad de la guía de observación. El proceso se ejecutó a partir de los puntajes por ítem que conforman el instrumento para medir la comunicación oral en niños de cinco años del nivel inicial en dos momentos, pretest y postest.

Tabla 6

Análisis de confiabilidad para Guía de observación de la comunicación oral

Medición	Alfa de Cronbach	N de elementos	Interpretación
Pretest	0,963	23	Confiabilidad aceptable

Nota. Se asume confiabilidad aceptable superior a 0.7

De acuerdo con los resultados que se han presentado en la tabla 6, el nivel de confiabilidad de la guía de observación para medir la comunicación oral en niños de educación inicial es aceptable, puesto que, en el pretest y postest el coeficiente llegó a un valor de 0,963.

3.6.4. Procesamiento de la información

El análisis estadístico se realizó a dos niveles, primero se llevó a cabo una estadística descriptiva explicada en el capítulo IV que es el de resultados, en donde se presentaran tablas de análisis descriptivo para cada uno de los objetivos específicos de la investigación, así como también se ha hecho uso de una estadística inferencial, y

para poder determinar la prueba estadística, se tiene que hacer un análisis de normalidad.

Los procesamientos para el análisis de datos de la información fueron los siguientes:

- A cada instrumento se le colocó un número de acuerdo con el orden de lista de aula.
- Se codificó cada uno de los instrumentos colocando un número de orden correlativo ya que fueron 20 niños.
- Para el procesamiento la base de datos y la tabulación de la información recogida luego de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada, se ha recurrido al uso de Excel y aquí se ha diagramado las dimensiones, indicadores y los ítems, sumado a ellos en la columna uno se agregó la cantidad de niños y en las siguientes, los resultados de cada estudiante por ítem, tanto para el pre prueba como para la post prueba.
- Los datos cuantitativos fueron procesados por el programa, obteniendo tanto tablas como gráficos con los resultados por dimensión, para cada uno de los objetivos específicos, planteados en la investigación.
- Se usó el programa SPSS versión 27, para la contratación de las hipótesis, previa elaboración de la matriz Excel del grupo experimental. Se llevó a cabo el análisis de los datos (presentados en el capítulo IV, por indicadores).

Capítulo IV

Resultados

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivos

4.1.2. Análisis e interpretación del Objetivo General

Determinar los efectos de la aplicación de estrategias de juego dramático en la Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar”, 2023.

Tabla 7 Resultados descriptivos de la comunicación oral en el Post test según sus dimensiones

CATEGORIAS	D1: Expresión de intereses, necesidades y experiencias		D2: Recursos no verbales y no paraverbales		D3: Coherencia	
	F	%	F	%	F	%
Excelente	2	12%	2	9%	2	8%
Bueno	11	57%	5	25%	8	40%
Regular	4	14%	6	29%	4	20%
Deficiente	2	10%	4	22%	2	12%
Muy deficiente	1	7%	3	15%	4	20%
TOTAL	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Resultados del instrumento guía de observación estructurada en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Pilar Piura 2023 después de la aplicación de estrategias del juego dramático.

Fuente: Elaborado a partir de base de datos

En la tabla N°7, se establecen los resultados procesados de la VD: La comunicación oral, donde en la D1: Expresión de intereses, necesidades y experiencias se logró identificar que el 57% de los niños alcanzaron la categoría bueno, debido a que es capaz de mantener una conversación de algún tema de interés, expresar necesidades y emociones, participar en conversaciones respetando reglas. Asimismo, en la D2: Recursos no verbales y paraverbales se visualiza que el 29% de los preescolares se ubican en la categoría regular, lo que significa que aún les falta utilizar

gestos, miradas, tonos, volúmenes de voz y movimientos corporales. Además, en la D3: Coherencia se destaca que el 40% de los estudiantes se lograron posicionar en la categoría bueno demostrando que pueden transmitir mensajes claros, seguir indicaciones y narrar con sus propias palabras.

4.1.2. Análisis e interpretación del objetivo específico 1

O1: Comparar el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes de aplicación de las estrategias del juego dramático.

Tabla 8 Resultados antes de la aplicación de estrategias de juego dramático sobre la Comunicación Oral.

CATEGORÍAS	GC	D1	GE	D1	GC	D2	GE	D2	GC	D3	GE	D3
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente	2	8%	2	9%	1	3%	1	5%	4	16%	1	6%
Bueno	6	25%	3	15%	5	23%	1	7%	4	20%	2	11%
Regular	4	23%	3	14%	4	17%	3	12%	8	39%	3	13%
Deficiente	4	19%	6	29%	7	35%	3	15%	4	17%	3	17%
Muy deficiente	6	25%	6	33%	5	22%	12	61%	2	8%	11	53%
TOTAL	22	100%	20	100%	22	100%	20	100%	22	100%	20	100%

Nota. Resultados del instrumento guía de observación estructurada en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Pilar Piura 2023 antes de la aplicación de estrategias del juego dramático.

Fuente: Elaborado a partir de base de datos

En el proceso de pretest los resultados descriptivos que se visualizaron en la tabla N°8 acerca de las dimensiones de la VD: La comunicación oral, para la D1: Expresión de intereses, necesidades y experiencias en el GE los estudiantes se ubicaron en el 29% y 33% en la categoría deficiente y muy deficiente respectivamente, mientras que el GC fue el 19% y 25%, con esto se demuestra que el GE tiene mayor dificultad para expresar intereses, necesidades y experiencias. Asimismo, en la D2: Recursos no verbales y paraverbales el G.E en donde el 61% de los estudiantes se ubicaron en la categoría muy deficiente, mientras que el GC 22% esto se interpreta que los niños no utilizan gestos, un volumen de voz adecuada, movimientos corporales cuando se comunican. Para la D3: Coherencia en el G.E el 53% y el G.C el 8% de los

participantes se encontraron en la categoría muy deficiente por lo que se visualiza mucha dificultad en los estudiantes del grupo experimental al transmitir un mensaje, seguir una indicación o narrar con sus propias palabras.

Habiendo hecho el análisis, los resultados para la preprueba de acuerdo con la escala de evaluación de Minedu, son los siguientes:

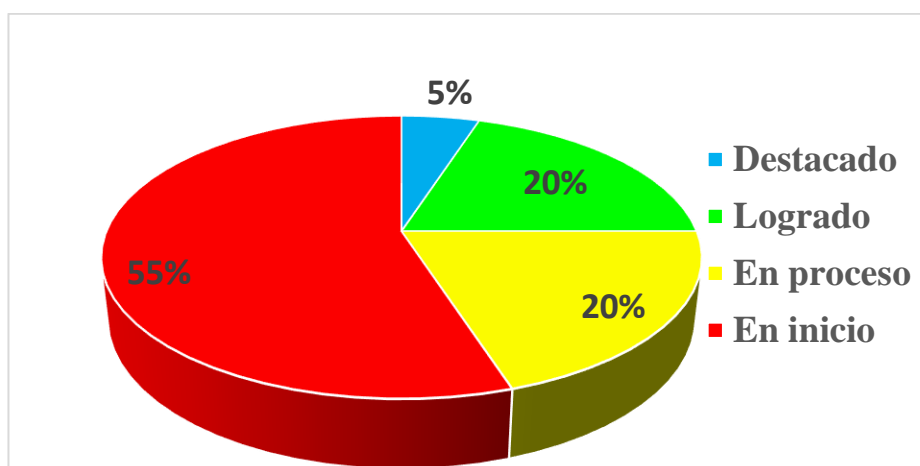
Tabla 9 Resultados Preprueba según Escala de Evaluación Minedu

Resumen de Resultados Preprueba				
Escala Minedu	Grupo Experimental		Grupo Control	
	F	%	F	%
Destacado	1	5%	4	18%
Logrado	4	20%	4	18%
En proceso	4	20%	9	41%
En inicio	11	55%	5	23%
TOTAL	20	100%	22	100%

Nota. Se detallan los resultados finales de la pre prueba del grupo experimental y grupo de Control de acuerdo a la escala de evaluación de Minedu.

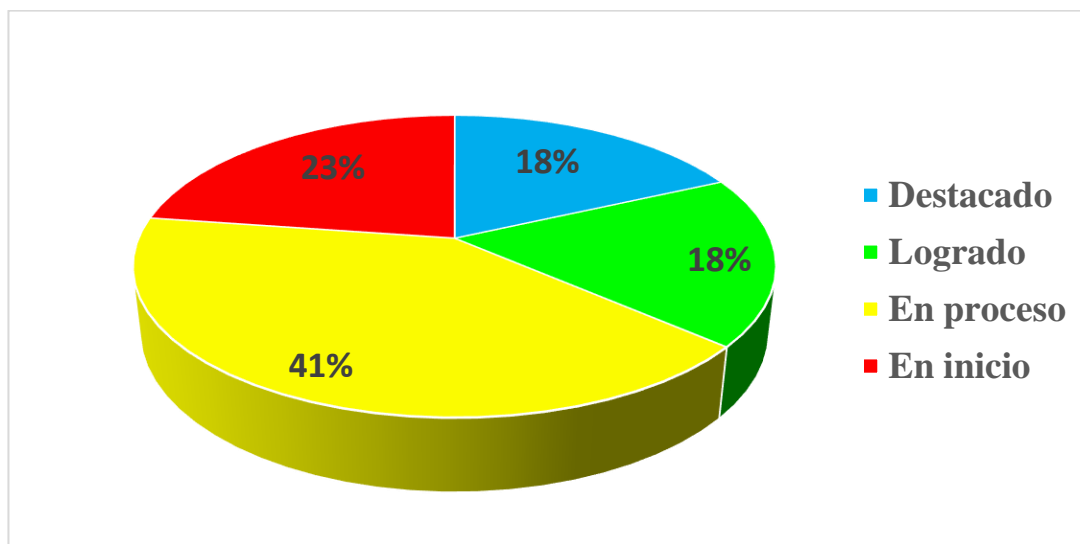
Fuente: Guía de observación.

Figura 2 Resultados Preprueba según Escala de Evaluación Minedu- Grupo Experimental.



Nota. Guía de observación aplicada a Estudiantes de 5 años

Figura 3 Resultados Preprueba según Escala de Evaluación Minedu – Grupo Control



Nota. Guía de observación aplicada a Estudiantes de 5 años

Los resultados muestran diferencias en el nivel de comunicación oral entre el grupo experimental y el grupo de control. En el grupo experimental, se observa que la mayoría de los niños se encuentra en la etapa inicial de comunicación oral, con un 55% ubicado en el nivel "En inicio". Esto sugiere que la mayoría de los niños en este grupo enfrentan dificultades significativas al momento de comunicarse con los distintos interlocutores. Por otro lado, en el grupo de control, se observa un mejor desarrollo de la comunicación oral. Aunque aún existe un porcentaje considerable de niños en el nivel "En proceso" (41%), lo que indica que muchos niños en este grupo están avanzando para alcanzar el nivel esperado. Sin embargo, es importante destacar que en ambos grupos, muy pocos niños han alcanzado los niveles de desarrollo más avanzados, como "Logrado" o "Destacado". Esto sugiere que tanto el grupo experimental como el grupo de control enfrentan desafíos en la comunicación oral en los niños de 5 años. Por ello es fundamental implementar intervenciones específicas dirigidas a mejorar estas habilidades comunicativas en ambos grupos.

4.1.3. Análisis e interpretación del objetivo específico 2

O1: Comparar el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, después de aplicación de las estrategias del juego dramático.

Tabla 10 Resultados después de la aplicación de estrategias de juego dramático sobre la Comunicación Oral.

CATEGORÍAS	GC	D1	GE	D1	GC	D2	GE	D2	GC	D3	GE	D3
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente	2	8%	2	12%	1	3%	2	9%	4	16%	2	8%
Bueno	6	25%	11	57%	5	23%	5	25%	5	20%	8	40%
Regular	6	24%	4	14%	5	23%	6	29%	7	43%	4	20%
Deficiente	4	21%	2	10%	6	29%	5	22%	4	13%	2	12%
Muy deficiente	4	22%	1	7%	5	22%	3	15%	2	8%	4	20%
TOTAL	22	100%	20	100%	22	100%	20	100%	22	100%	20	100%

Nota. Resultados del instrumento guía de observación estructurada en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Pilar Piura 2023 antes de la aplicación de estrategias del juego dramático.

Fuente: Elaborado a partir de base de datos

En el proceso de posttest los resultados descriptivos que se visualizaron en la tabla N°10 acerca de las dimensiones de la VD: La comunicación oral, después de la aplicación del juego dramático para la D1: Expresión de intereses, necesidades y experiencias en el GE se ubicaron 57 % de los participantes en la categoría bueno lo que significa que los estudiantes demostraron una mejor expresión frente a diferentes situaciones, a diferencia del GC fue el 25%, debido a que se les dificulta respetar las reglas durante una conversación. Asimismo, en la D2: Recursos no verbales y paraverbales, el GC se ubica con un 23% en la categoría regular, mientras que el G.E con un 29 %, evidenciando que aún existe dificultad para comunicarse utilizando un tono y volumen de voz adecuado de acuerdo a la situación propuesta. En la D3: Coherencia, en el G.E en el GE se obtuvo un 40% en la categoría bueno, mejorando en la transmisión de mensajes claros teniendo en cuenta las indicaciones dadas, mientras que GC solo el 20% evidencia estar en la categoría bueno, ya que tiene problemas para contar sucesos con sus propias palabras. Finalmente podemos decir

que los estudiantes del G.E mejoraron considerablemente su comunicación oral después de la aplicación del plan de intervención.

Habiendo hecho el análisis, los resultados para la posprueba de acuerdo con la escala de evaluación de Minedu, son los siguientes:

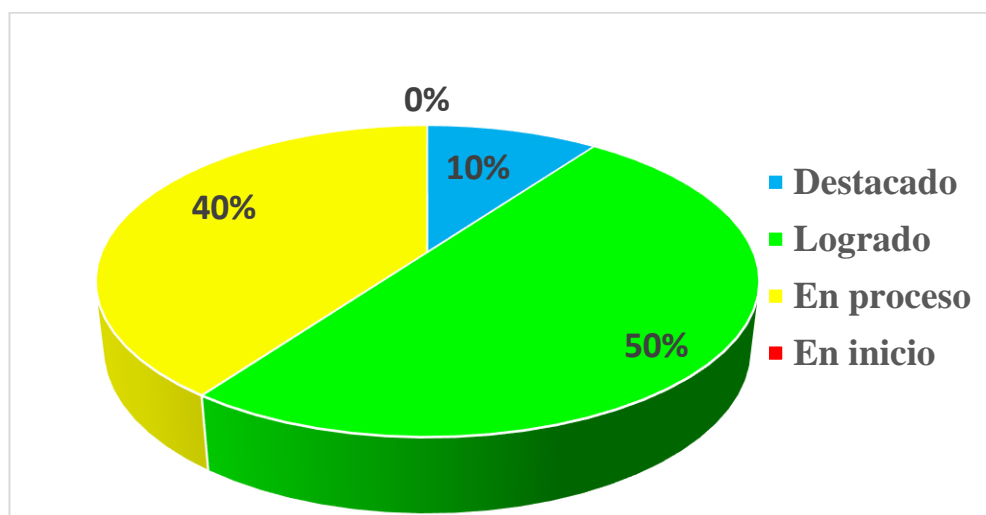
Tabla 11 Resultados Posprueba: Grupo Experimental vs. Grupo Control

Resumen de Resultados Posprueba				
Escala Minedu	Grupo Experimental		Grupo Control	
	F	%	F	%
Destacado	2	10%	4	18%
Logrado	10	50%	4	18%
En proceso	8	40%	10	46%
En inicio	0	0%	4	18%
TOTAL	20	100%	22	100%

Nota. Se detallan los resultados finales de la post prueba del grupo experimental y grupo de Control de acuerdo a la escala de evaluación de Minedu.

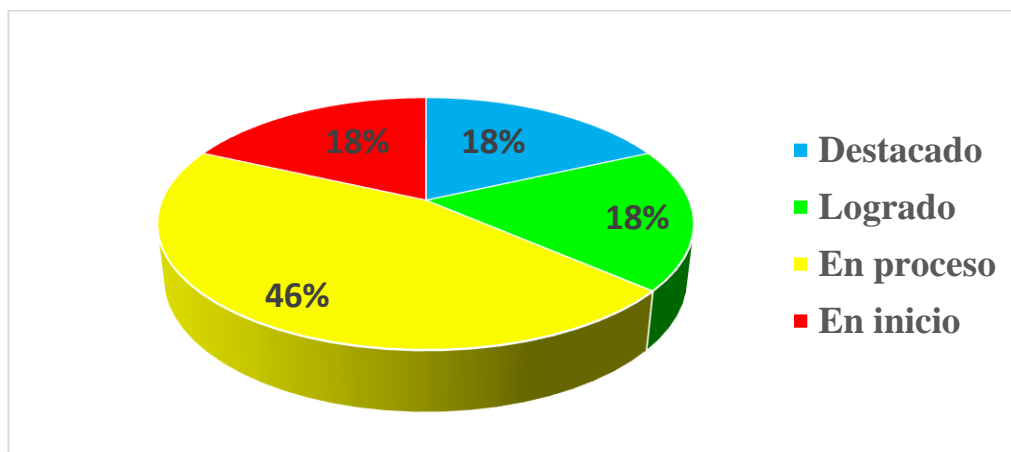
Fuente: Guía de observación.

Figura 4 Resultados Posprueba según Escala de Evaluación Minedu- Grupo Experimental.



Nota. Guía de observación aplicada a Estudiantes de 5 años

Figura 5 Resultados Posprueba según Escala de Evaluación Minedu- Grupo Control.



Nota. Guía de observación aplicada a Estudiantes de 5 años

Al comparar los resultados del grupo experimental después de la aplicación de la intervención de estrategias del juego dramático con los del grupo de control que no recibió esta intervención, se observa un cambio significativo en el nivel de desarrollo de la comunicación oral. En el grupo experimental, se observa una mejora sustancial en el desarrollo de habilidades comunicativas después de la aplicación de los talleres de juego dramático. El porcentaje de niños en la categoría "Inicio" disminuyó drásticamente del 55% al 0%, lo que indica que si se logró mejorar la comunicación oral en los niños al aplicar las estrategias del juego dramático. Por otro lado, el porcentaje de niños en el nivel "En proceso" y "Logrado" aumentó significativamente al 50% y 40%, respectivamente. Esto sugiere que la mayoría de los niños en el grupo experimental han progresado en el desarrollo de habilidades comunicativas y están en camino de alcanzar niveles más avanzados en esta área. En contraste, en el grupo de control, no se observan cambios significativos en el desarrollo de habilidades comunicativas, el porcentaje en las categorías se mantuvo constante, por lo tanto, no hay una mejora significativa en comparación con el grupo experimental. Por lo tanto, se puede concluir que la aplicación de talleres de juego dramático en el grupo experimental ha tenido un efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños de 5 años. Estos hallazgos dan evidencia de que el juego dramático si tiene influencia en el desarrollo de habilidades comunicativas, si en el corto plazo ha permitido dar buenos avances, se considera que, si se aplica por un

periodo de tiempo más prolongado, como desde el inicio de año escolar, los resultados serán mucho más evidentes.

4.1.4. Análisis e interpretación del objetivo específico 3

O1: Establecer las diferencias significativas del nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes y después de la aplicación de las estrategias del juego dramático.

Tabla 12 Resultados del antes y después de la aplicación de estrategias de juego dramático sobre la Comunicación Oral

NIVEL	Pretest grupo control		Pretest grupo experimental		Postest grupo control		Postest grupo experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
En inicio	5	23%	11	55%	4	18%	0	0%
En proceso	9	41%	4	20%	10	46%	8	40%
Logrado	4	18%	4	20%	4	18%	10	50%
Destacado	4	18%	1	5%	4	18%	2	10%
TOTAL	22	100%	20	100%	22	100%	20	100%

Nota. Resultados del instrumento guía de observación estructurada en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Pilar Piura 2023 antes y después de la aplicación de estrategias del juego dramático.

Fuente: Elaborado a partir de base de datos

En la tabla N° 12, en el pretest, la mayoría de los niños de este grupo experimental estaban en nivel de inicio con un 55%, en nivel proceso 20%, en nivel logrado 20% y 5% en nivel destacado, mientras que en el postest los porcentajes cambiaron, es decir, se encontró un 0 % en el nivel de inicio, un 40% en el nivel proceso, 50% en el nivel logrado y un 10% en el nivel destacado. Por lado el grupo control mostró en el pre test un 23% en el nivel de inicio, un 41% en proceso, un 18% en logrado y un 18% en destacado, en cambio en el postest mostró 18% en el nivel inicio, 46% en el nivel proceso y el 18% se mantuvo en el nivel logrado, así como destacado. Por tanto, el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control.

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Análisis de normalidad

Se realizó el análisis de contraste de los datos provenientes del pretest con la distribución normal, empleándose para ello el siguiente sistema de hipótesis.

H0 : Los datos provienen de una población distribuida normalmente.

H1 : Los datos no provienen de una población distribuida normalmente.

Para poder hacer el contraste respectivo se tomó un nivel de significancia igual a 0,05 considerando la siguiente regla de decisión:

Si $sig. \geq 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula.

Si $sig. < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alterna.

En este caso dado que la totalidad de la muestra fue de 42 estudiantes, considerando los Grupos de Control y Grupo Experimental se consideró aplicar el test de Shapiro Wilk en el software SPSS V. 27

Tabla 13

Contraste de normalidad para pretest y postest

Prueba	Shapiro – Wilk ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0,928	42	0,011
Postest	0,948	42	0,054

Nota. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente. Base de datos de puntajes para variables y dimensiones en el Pretest

Interpretación.

Los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro- Wilk aplicado, permiten evidenciar que la variable comunicación oral alcanzó un nivel de significancia igual 0,011 para el pretest y un 0.054 para el postest; los cuales son menores al valor de la

contrastación (0,05). En consecuencia, los datos del pretest y postest sobre la medición de la comunicación oral provienen de una población que no se distribuye similarmente a la distribución normal, por lo tanto, se asumirá una prueba no paramétrica para la contratación de las hipótesis respectivas.

4.3. Pruebas de hipótesis de investigación

4.3.1. Prueba de hipótesis general

Objetivo general

Aplicar estrategias del juego dramático y medir su efecto en la comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, 2023.

Regla de decisión

Si $sig. \geq 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula.

Si $sig. < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alterna.

Sistema de Hipótesis

H1 : Si se aplican estrategias de juego dramático entonces se mejora la comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar”, 2023.

H0 : Si se aplican estrategias de juego dramático entonces no se mejora la comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar”, 2023.

Resultados

Tabla 14

Diferencia de rango de Wilcoxon Hipótesis General

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	20	10,50	210,00
Control	22	00,00	00,00

Tabla 15*Prueba Wilcoxon -Whitney Hipótesis General*

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas
Grupo Experimental pre test y pos test

N total	20
Estadístico de prueba	210,000
Error estándar	26,782
Estadístico de prueba estandarizado	3,921
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para el grupo experimental antes y después del plan de intervención. Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

De acuerdo con la tabla N° 15, se observa que la diferencia de rangos obtenido por el grupo experimental de 10,50 es mayor al de control, lo cual prueba la eficacia de la intervención, asimismo el nivel de significancia obtenido fue de 0,000 el cual es menor a 0,05 con lo que se puede aceptar la hipótesis de investigación alterna en la cual se sostiene que: si hay mejora en la comunicación oral en los niños de cinco años al aplicar estrategias de juego dramático de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar”, 2023.

4.3.2. Prueba de hipótesis específica 1*Objetivo específico 1*

Comparar el nivel de la comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

Regla de decisión

Si $sig. \geq 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula.

Si $sig. < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alterna.

Sistema de Hipótesis

H1: Existen diferencias en el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

H0: No existen diferencias en el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

Tabla 16

Diferencia de Rango de Wilcoxon Hipótesis Especifica I

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	20	16,95	339,00
Control	22	25,64	564,00

Tabla 17*Prueba de U Mann - Whitney Hipótesis I*

Resumen de prueba U de Mann-Whitney de muestras independientes	
N total	42
U de Mann-Whitney	311,000
W de Wilcoxon	564,000
Estadístico de prueba	311,000
Error estándar	39,690
Estadístico de prueba estandarizado	2,293
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,022

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para ambos grupos. Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

De acuerdo con la prueba estadística de U, se observa que el rango del grupo control es mayor que el del experimental, además el nivel de significancia obtenido fue de $0,022 < 0,05$, en tal sentido las diferencias que existen en ambos grupos, antes de la aplicación de la propuesta de estrategias de juego dramático es significativa. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación alterna en donde se sostiene que existen diferencias en el nivel de comunicación Oral en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, 2023, antes de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

4.3.3. Prueba de hipótesis específica 2

Objetivo específico 2

Comparar el nivel de la comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

Regla de decisión

Si $sig. \geq 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula.

Si $sig. < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alterna.

Sistema de Hipótesis

H1: Existen diferencias en el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

H0: No existen diferencias en el nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

Tabla 18

Diferencias de Rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 2

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	20	27,33	546,50
Control	22	16,20	356,50

Tabla 19*Prueba U Mann - Whitney Hipótesis 2*

Resumen de prueba U de Mann-Whitney de muestras independientes	
N total	42
U de Mann-Whitney	103,500
W de Wilcoxon	356,500
Estadístico de prueba	103,500
Error estándar	39,691
Estadístico de prueba estandarizado	-2,935
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,003

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para ambos grupos. Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Los resultados de la tabla N° 19 permiten evidenciar que existe diferencia después de la intervención entre el rango del grupo experimental (27,33) y de control (16,20) , además el nivel de significancia obtenido en la contrastación de hipótesis fue de $0,003 < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alterna que afirma que Existen diferencias significativas en el nivel de comunicación oral en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, Piura 2023, después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

4.3.4. Prueba de hipótesis específica 3

Objetivo específico 3

Establecer las diferencias significativas del nivel de comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar de Piura, antes y después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

Regla de decisión

Si $sig. \geq 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula.

Si $sig. < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alterna.

Sistema de Hipótesis

H1: Existen diferencias significativas en el nivel de comunicación oral de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar” antes y después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

H0: No existen diferencias significativas en el nivel de comunicación oral de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar” antes y después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

Tabla 20

Prueba de Rango de Wilcoxon Hipótesis 3

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	20	10,50	210,00
Control	22	0.00	0.00

Tabla 21*Prueba de U de Mann - Whitney Hipótesis 3*

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
Grupo Experimental	
N total	20
Estadístico de prueba	210,000
Error estándar	26,782
Estadístico de prueba estandarizado	3,921
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000
Grupo Control	
N total	22
Estadístico de prueba	,000
Error estándar	,000
Estadístico de prueba estandarizado	,000
Sig. asintótica (prueba bilateral)	1,000

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para ambos grupos. Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

De acuerdo con los estadísticos de la tabla 21 para la prueba Wilcoxon, se puede notar que el rango de las diferencias en el grupo experimental fue de 10,50 puntos el cual es mayor al rango obtenido por el grupo control, asimismo los resultados de las diferencias obtenidas entre el postest y pretest para el grupo experimental fueron significativos, con un nivel de $0,000 < 0,05$, sin embargo para el grupo control se obtuvo 1.00, lo cual indica que no hubieron diferencias significativas entre sus resultados de pretest y postest, esto es explicado debido a que el grupo experimental fue quien recibió la intervención, mientras que el de control no. De este modo queda por aceptar la hipótesis de investigación alterna donde se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de comunicación oral de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Pilar” antes y después de la aplicación de las estrategias de juego dramático.

4.4. Discusión de los resultados

Con respecto al objetivo general se estableció los efectos que tiene el juego dramático en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar Piura, después de haber aplicado los talleres de dramatización, el grupo experimental tuvo mejores niveles de comunicación oral, el 40% se encuentra en proceso, 50% de los niños en el nivel de logro esperado, mientras que en el grupo control, el 46% en proceso y en el nivel esperado permaneció el 18%. Estas diferencias en el grupo experimental fueron significativas de acuerdo con la prueba Wilcoxon de la tabla 14 (sig. = 0,000).

Los hallazgos anteriormente mencionados son respaldados con la investigación Torrejón (2024) que tuvo como propósito determinar la comunicación oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 121 Helí Adelfo Pelaez Castro, Sihuas, Ancash, 2024. Los resultados hallados durante el recojo de datos indican que en el pre test el 61% de estudiantes se encuentran en el nivel inicio; pero en el post test el 72% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado. Concluye que, la dramatización de cuentos mejora la expresión oral.

De esta manera, Tejerina (1993) nos dice que, a través del juego dramático, el niño puede decir mediante la acción lo que es y lo quiere. A cara descubierta o tras la máscara, descubre una sensibilidad personal y las posibilidades comunicativas del cuerpo y la voz, el gesto y el movimiento, la palabra y la música. Por otro lado, Bonilla (2016) señala que la comunicación oral da a las personas la posibilidad de expresar lo que sienten, piensan o necesitan, por eso desde la familia se debe proponer su estimulación desde edades temprana mediante actividades como el canto, cuentos, recitar poesías, comentar una película, participar de una dramatización, jugar a las adivinanzas entre otras que le den al niño la oportunidad de expresarse de manera oral.

Con relación al objetivo específico N°1 se comparó el nivel de comunicación oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial del grupo experimental y del grupo control antes de la aplicación del juego dramático. Se observó que en la

dimensión expresión de intereses, necesidades y experiencias, el 62% de los infantes del grupo experimental se ubicó en una categoría deficiente y muy deficiente, 14% en la categoría regular y 15% en la categoría bueno y el grupo control muestra un 44% ubicado en la categoría deficiente y muy deficiente, un 23% en la categoría regular y 25% en la categoría bueno. Por otro lado, en la dimensión Recursos no verbales y paraverbales, el 76 % de los niños se ubicó en la categoría deficiente y muy deficiente, el 12% en la categoría regular y un 7% la categoría bueno del grupo experimental. Por otro lado, el el grupo control muestra un 57% en la categoría deficiente y muy deficiente, 17% en la categoría regular y 23% en la categoría bueno. Por otra parte, en la dimensión coherencia, los niños se encontraban con el 70% en la categoría deficiente y muy deficiente, 13% en la categoría regular y un 11% la categoría bueno del grupo experimental. En tanto el grupo control un 25 % se ubicaron en la categoría deficiente y muy deficiente ,39% en la categoría regular y 20% en la categoría bueno, además las diferencias fueron significativas de acuerdo con la tabla 16 (sig. = 0,022).

Con relación al objetivo específico N°2 se comparó el nivel de comunicación oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial del grupo experimental y del grupo control después de la aplicación del juego dramático. Se observó que en la dimensión expresión de intereses, necesidades y experiencias, el 17% de los infantes del grupo experimental se ubicó en una categoría deficiente y muy deficiente, 14% en la categoría regular y 57% en la categoría bueno y el grupo control muestra un 43% ubicado en la categoría deficiente y muy deficiente, un 24% en la categoría regular y 25% en la categoría bueno. Por otro lado, en la dimensión Recursos no verbales y paraverbales, el 37 % de los niños se ubicó en la categoría deficiente y muy deficiente, el 29% en la categoría regular y un 25% la categoría bueno del grupo experimental. Por otro lado, el el grupo control muestra un 51% en la categoría deficiente y muy deficiente, 23% en la categoría regular y 23% en la categoría bueno. Por otra parte, en la dimensión coherencia, los niños se encontraban con el 32% en la categoría deficiente y muy deficiente, 20% en la categoría regular y un 40% la categoría bueno del grupo experimental. En tanto el grupo control un 21 % se ubicaron en la categoría deficiente y muy deficiente ,43% en la categoría regular y 20% en la categoría bueno. Además,

las diferencias eran significativas de acuerdo con lo que establece la tabla 18 (Sig. = 0,003).

Según los resultados anteriormente mencionados se evidencia que la comunicación oral es una herramienta fundamental para el desarrollo personal y social. En esta línea, diversos especialistas en pedagogía infantil coinciden en que la estimulación temprana del lenguaje oral es vital para el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño. La comunicación oral no solo es una herramienta académica, sino una vía esencial para establecer vínculos afectivos, resolver conflictos, y construir aprendizajes significativos desde las primeras etapas de la vida. Es por ello que su fortalecimiento debe ser una prioridad en el diseño curricular y en la planificación docente del nivel inicial.

En este contexto, el juego dramático surge como una estrategia didáctica de gran valor, ya que permite al niño expresarse de manera espontánea y creativa. A través de la dramatización, los niños tienen la oportunidad de asumir diferentes roles, interactuar con sus pares y experimentar diversas situaciones comunicativas. Esta metodología no solo favorece el desarrollo del lenguaje oral, sino que también estimula habilidades sociales, la empatía, la resolución de problemas, y el pensamiento simbólico.

Con relación al objetivo específico N°3 se estableció las diferencias significativas del nivel de comunicación oral en los niños de 5 años de una institución educativa en el grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación del juego dramático. Teniendo en cuenta los niveles de evaluación establecidos por Minedu se obtuvieron los siguientes resultados: En el pretest, la mayoría de los niños del grupo experimental estuvieron en el nivel de inicio con un 55%, en el nivel proceso 20%, 20% del nivel logrado y un 5% en el nivel destacado, mientras que en el posttest los porcentajes cambiaron, es decir, se encontró un 40% en el nivel proceso, un 50% en el nivel logrado y 10% en el nivel destacado. Por lado el grupo control mostró en el pre test un 23% en el nivel de inicio, 41% en proceso y un 18% tanto en el nivel

logrado y destacado, en cambio en el pos test mostró 18% en el nivel inicio, 46% en el nivel proceso y en el nivel logrado y destacado se mantuvieron los mismos porcentajes. Esto a raíz de que en la tabla 19, se estableció que las diferencias eran significativas (Sig. = 0,000).

En conclusión, el desarrollo de la comunicación oral en la educación inicial no debe ser visto como un proceso aislado, sino como un componente transversal que impacta directamente en el desarrollo integral del niño. La implementación de estrategias de juego dramático representa una alternativa metodológica innovadora y eficaz para superar las dificultades detectadas en esta área. De este modo, se contribuye a formar niños con mayores competencias comunicativas, capaces de interactuar, comprender y participar activamente en su entorno social y educativo.

Conclusiones

Primera. El juego dramático tiene efectos significativos sobre la comunicación oral en niños de 5 años de la Institución Nuestra Señora del Pilar Piura – 2023, a continuación, visualizaremos los resultados obtenidos durante la investigación donde el 40% de los estudiantes se encuentra en el nivel de proceso y el 50% de los estudiantes se encuentra en el nivel de logrado y un 10% en el nivel destacado. Por lo cual se concluye que el juego dramático es importante para el desarrollo de la comunicación oral y que las docentes de inicial deberían incluir en las actividades que desarrollan en aula.

Segunda. Las diferencias en el nivel de la comunicación oral en niños de 5 años de la Institución Nuestra Señora del Pilar Piura – 2023, se encontraban en nivel de inicio por falta de actividades lúdicas en donde utilizaran la dramatización para desarrollar su comunicación oral, donde se evidenció que el grupo experimental en el pretest tuvo un 62% en la categoría deficiente y muy deficiente en la dimensión expresión de intereses, necesidades y experiencias, en la dimensión recursos no verbales y paraverbales un 76%, la dimensión de coherencia un 70% . Por otro lado, el grupo control tuvo en la dimensión expresión de intereses, necesidades y experiencias un 44% en la categoría deficiente y muy deficiente, en la dimensión recursos no verbales y paraverbales el 57%, en la dimensión decoherencia 25%. Lo que manifiesta que en ambos grupos existe una problemática con respecto a la comunicación oral.

Tercera. Se puede concluir que las diferencias en el nivel de la comunicación oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar Piura – 2023, tuvo mejoras en la comunicación oral después de la aplicación de estrategias de juego dramático, donde se evidenció que el grupo experimental en el postest tuvo un 57% en la categoría bueno y 12% en la categoría excelente en la dimensión expresión de intereses, necesidades y experiencias,

en la dimensión recursos no verbales y paraverbales un 25% y 9% y la dimensión de coherencia un 40 % y 8% . Por otro lado, el grupo control tuvo en la dimensión expresión de intereses, necesidades y experiencias un 25% en la categoría bueno y 8% en la categoría excelente, en la dimensión recursos no verbales y paraverbales el 23% y 3%, en la dimensión decoherencia 20% y 16 %. Demostrando que el juego dramático si tiene efectos significativos en la comunicación oral, pues les permite expresar sus ideas, vivencias diarias, necesidades de su vida diaria e intereses personales.

Cuarta. Al establecer las diferencias que existen en la comunicación oral antes y después de la aplicación del juego dramático en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar Piura 2023, se evidenció que, en el pretest, la mayoría de los niños del grupo experimental estaban en el nivel de inicio con 55 % y solo un 20% en el nivel logrado; mientras que, en el postest, el nivel inicio se redujo a un 0% y el nivel logrado aumentó a un 50 %. En contraste, el grupo control mostró avances mínimos en el nivel inicio, pasando de un 23% en el pretest a un 18% en el postest. Por otro lado, en el pretest obtuvo un 18% en el nivel de logro esperado y en el postest se mantuvo el mismo resultado. Podemos concluir que el grupo experimental mostró resultados superiores al grupo control.

Recomendaciones

Si se desea implementar un programa o una serie de talleres que busquen el desarrollo de la comunicación oral en los niños desde el nivel inicial, se debe partir primero realizando un análisis de los factores que influyen en dicho desarrollo, ya que así se lograra que los efectos tengan un impacto más positivo.

Se debe llevar a cabo la aplicación de estrategias de juego dramático desde el nivel inicial ya que es aquí donde se inicia su formación teniendo efectos significativos en el desarrollo de la comunicación oral, sino que también, estas deben ser aplicadas en todos los demás niveles, siendo una tarea imprescindible.

Que a nivel Institucional se diseñe una propuesta basada en la mejora de la Comunicación oral, ya que no solo debe ser un trabajo individual como maestra en aula, sino que se debe buscar que todos los actores educativos se involucren y participen de manera activa. Que a nivel Institucional se realice estrategias proporcionando recursos que les permitan desarrollar sus habilidades comunicativas.

Referencias Bibliográficas

- Cáceres, S. (2021). *El cuento como estrategia didáctica para fortalecer la expresión oral en niños de 3 a 5 años de edad*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca- Ecuador]. institucional, Repositorio <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/36897>
- Chomsky, N. (1994). *Ideals and ideals*. Cambridge, Reino Unido. Obtenido en <https://books.google.hn/books?id=QeKnCwAAQBAJ&printsec=copyright>
- Gleason y Ratner (2013), *Desarrollo del lenguaje*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/432000777/Berko-Gleason-Desarrollo-Del-Lenguaje#page=1>
- Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Obtenido de El oso panda.com: <https://drive.google.com/file/d/0B7fKI4RAT39QeHNzTGh0N19SME0/view?resourcekey=0-Tg3V3qROROH0Aw4maw5dDQ>
- Hofstadt, C. (2021). *El libro de las habilidades de comunicación*. Edición Días de Santos. Obtenido de https://books.google.es/books?id=zWNbEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=es&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false
- Kunchikui, E. (2024). *Juego dramático para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 290, Wawas, Imaza, 2021*. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza- Amazonas. <https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/4143>
- Macmillaneducation (2018). Juego Infantil. Libro. Unidad I https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Ministerio de educación (2019). *La planificación en la educación inicial*. Guía de Orientaciones. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6518>

- Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Obtenido de <https://minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Moyles, J. (2005). *El juego en la educación infantil: más allá del entretenimiento*. Madrid: Narcea. Obtenido de https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf
- Ñaupas , H., Mejía , E., Novoa , E., & Villagomez, A. (2013). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y redaccion de tesis*. Obtenido de https://edicionesdelau.com/wp-content/uploads/2018/09/Anexos-Metodologia_%C3%91aupas_5aEd.pdf
- Owens R.(2012). *Desarrollo del lenguaje*. Quinta edición. Obtenido de <https://apps.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w25739w/desarrollodellenguaje.pdf>
- Palacios, M. (2023). *El juego dramático para mejorar la expresión oral en niños de cinco años de una institución educativa, Piura 2023*. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. [shttps://repositorio.uct.edu.pe/items/679df0c5-f54c-4873-a5bb-993e78ae15aa](https://repositorio.uct.edu.pe/items/679df0c5-f54c-4873-a5bb-993e78ae15aa)
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Madrid: Ediciones Morata.
- Piaget, J. (1976). *La representación del mundo en el niño*. Obtenido de https://books.google.com/books/about/La_representaci%C3%B3n_del_mundo_en_el_ni%C3%B1o.html?hl=es&id=Ez_KcXS8_IUC
- Renoult y vialaret (1994). *Dramatización infantil (3°)*. Narcea Ediciones. Recuperado 28 de septiembre de 2024. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/Dramatizaci%C3%B3n_infantil/OQZlbpOf08MC?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover
- Sánchez, M. (2019). *Expresión y Comunicación*. Editorial Editex, 2019. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/Unidad_2_Expresi%C3%B3n_oral

_intervenci%C3%B3n_e/IyoTEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=expresion%
20oral%20en%20la%20infancia&pg=PA33&printsec=frontcover

Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. México. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/Juego_y_aprendizaje_escolar/RPwT_DATPjoC?hl=es-419&gbpv=1&dq=juego+y+el+aprendizaje+escolar+Sarl%C3%A9&printsec=frontcover

Sarle, P. (2002). *Juegos dramáticos en la educación inicial*. Buenos Aires: Aique.

Sarlé, P. (2011). *Juego y Educación Inicial*. Obtenido de <https://www.scribd.com/document/242524147/2-Juego-y-EducacionInicial-pdf>

Sarlé P. (2014). *Juego dramático princesas, príncipes, caballeros y castillos* (1º). Organización de Estados Iberoamericanos para la educación. Obtenido de <https://www.studocu.com/es-ar/document/instituto-superior-de-formacion-docente-n-142-san-andres-de-giles/primer-ano-es1/juego-dramatico/74808651>

Torrejón, R. (2024). *Dramatización de cuentos para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°121 Heli Adelfo Pelaes Castro, Chiguas, 2024*. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37275>

Tripero, A. (2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. *Innova*, 10-12. Obtenido de <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

Vygotsky, L. (1934). *Thought and Language*. Obtenido de <https://img3.reoveme.com/m/bac6393f496a1d08.pdf>

Anexo 1: Matriz de Operacionalización

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumento
V.I. Juego Dramático	Sarlé (2013). El juego dramático les permite ir más allá de lo conocido, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. Los niños “usan” la imaginación y construyen una situación imaginada que sostiene el guion dramático o la sucesión de acciones conforme a los roles o papeles sociales que asumen.	Es una estrategia pedagógica utilizada como recurso metodológico que le permite a los niños imitar de manera libre y divertida a un personaje, objeto o animal.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación dramática 	<ul style="list-style-type: none"> • Adopción de rol • Uso de vestuarios y objetos simbólicos • Imitación de acciones del personaje • Escenificación de espacios simbólicos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asume un personaje durante el juego. 2. Se identifica verbal o gestualmente con el personaje que representa. 3. Mantiene su rol durante el desarrollo del juego. <ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza prendas para caracterizar a su personaje. 2. Emplea objetos del aula con una función simbólica. 3. Selecciona materiales para ambientar el juego. <ol style="list-style-type: none"> 1. Reproduce movimientos o gestos propios del personaje. 2. Imita la forma de caminar, hablar o comportarse del personaje. 3. Realiza acciones propias del rol sin intervención del adulto. <ol style="list-style-type: none"> 1. Define un espacio del aula como parte del escenario. 2. Organiza materiales o muebles para ambientar la escena. 	<ul style="list-style-type: none"> • las técnicas que vamos utilizar en esta investigación es aplicar un pre prueba (Guía de observación) a nuestra muestra, luego de obtener los primeros resultados, emplearemos un programa de 8 sesiones relacionadas al juego dramático donde participarán todos los niños de nuestra muestra, los mismo que al finalizar este programa desarrollarán el post prueba y con esto, obtendremos el resultado final de nuestra investigación. • Guía de observación

			<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación dramática 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de vocabulario del personaje • Participación en diálogo entre personajes • Expresión verbal de emociones del personaje • Narración improvisada del personaje 	<p>3. Nombra y describe verbalmente el espacio que han creado.</p> <p>1.Utiliza palabras o frases propias del personaje que representa. 2. Emplea términos específicos del rol. 3.Adapta su forma de hablar según el personaje.</p> <p>1.Interactúa verbalmente con otros niños durante el juego. 2.Establece conversaciones propias del contexto representado. 3.Mantiene una conversación de al menos dos intervenciones.</p> <p>1.Verbaliza emociones del personaje 2.Usa el tono de voz para expresar sentimientos. 3.Relaciona lo que dice con la emoción del personaje.</p> <p>1.Inventa e improvisa historias relacionadas con el personaje. 2.Relata lo que le sucede al personaje durante el juego. 3.Describe verbalmente una situación dentro de la dramatización.</p>	
--	--	--	--	---	---	--

<p>V.D. Comunicación Oral</p>		<p>Es la capacidad de comunicarse a través del habla, es decir describir y explicar de manera pertinente los hechos, sentimientos, ideas, vivencias y la participación en diálogos y conversaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de intereses, necesidades y experiencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversación sobre temas de interés. • Expresión verbal de necesidades y emociones • Participación en diálogos con interlocutores. • Reglas en la conversación. • Gestos y miradas • Tonos y volúmenes de voz. 	<p>1.Participa activamente de una conversación de su interés. 2. Pregunta sobre lo que le interesa saber. 3.Responde preguntas sobre lo que ha comprendido</p> <p>1.Expresa sus necesidades. 2.Expresa sus emociones. 3.Se pone de acuerdo mientras trabaja en equipo.</p> <p>1.Comunica sus experiencias al interactuar con personas de su entorno. 2.Interviene de manera oportuna en conversaciones. 3.Escucha mientras el otro habla.</p> <p>1.Espera su turno para hablar. 2.Mantiene el tema de conversación.</p> <p>1.Hace gestos de acuerdo a su propósito 2.Realiza miradas estratégicas según su propósito.</p> <p>1.Utiliza un tono de voz de acuerdo a la dramatización 2.Usa en su expresión diferentes volúmenes de voz.</p>	
---------------------------------------	--	--	---	---	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza recursos no verbales y paraverbales. • Coherencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos corporales. • Transmisión de mensajes comprensibles y precisos. • Sigue indicaciones • Narración con sus propias palabras. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza su cuerpo al imitar al personaje 2. Realiza movimientos corporales cuando se comunica <ol style="list-style-type: none"> 1. Transmite mensajes de fácil comprensión 2. Transmite mensajes precisos. <ol style="list-style-type: none"> 1. Sigue la secuencia de hechos al contar una historia 2. Participa en diálogos relacionados al contexto <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuenta con sus propias palabras sucesos escuchados o leídos. 2. Comunica con claridad lo que le gusta del juego dramático. 	
--	--	--	--	---	--	--

Anexo 2: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>Problema General: ¿Qué estrategias del juego dramático se pueden aplicar para medir su efecto en la comunicación oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, 2023?</p>	<p>Objetivo General: Determinar los efectos de la aplicación de estrategias del juego dramático en la comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, 2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si se aplica estrategias del juego dramático entonces se mejora la comunicación oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar ,2023. 	<p>Juego dramático</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representación dramática • Interpretación dramática 	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Diseño de investigación: Cuasi - Experimental Instrumento de recolección de datos y su Validez y confiabilidad: entrevista y escala de estimación.</p>
<p>Problemas Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué resultados se obtiene de la medición de la comunicación oral en los niños de educación inicial antes de la aplicación de las estrategias del juego dramático en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar? • ¿Qué resultados se obtiene de la medición de la comunicación oral en los niños de educación inicial antes de la aplicación de las estrategias del juego dramático en la Institución 	<p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar el nivel de comunicación oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora • • • • • • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Si se aplica estrategias del juego dramático entonces no se mejorará la comunicación oral en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar ,2023. 	<p>Comunicación oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de intereses, necesidades y experiencias. • Recursos no verbales y paraverbales. • Coherencia 	<p>Población y muestra: Nuestra población es de 42 niños pertenecientes a dos aulas de 5 años de la institución educativa. Mientras que nuestra muestra está conformada por 22 niños de 5 años.</p>

<p>Educativa Nuestra Señora del Pilar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué resultados se obtiene de la medición de la autonomía en los niños de Educación inicial al comparar el antes y el después de la aplicación de las estrategias del juego dramático en la I.E. Nuestra Señora del Pilar, 2023? 	<ul style="list-style-type: none"> • • • del Pilar, 2023 antes de la aplicación de las estrategias de juego dramático. • Comparar el nivel de comunicación oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar ,2023 después de la aplicación de las estrategias de juego dramático. • Establecer las diferencias significativas del nivel de comunicación oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar,2023 antes y después de la aplicación de las estrategias de juego dramático. 				
---	--	--	--	--	--

Anexo 3: Ficha Técnica de Instrumento

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1 Nombre del Instrumento** : Guía de observación estructurada
- 1.2 Sujetos a quién será aplicado** : Niños de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Pilar – Piura
- 1.3 Tiempo de Aplicación** : 1 mes
- 1.4 Autor** : Hidalgo Huamán, Arely Lizet
More Zapata, Ruth Gisela
- 1.5 Fecha de aplicación** : Octubre y noviembre
- 1.6 Número total de ítems** : 23
- 1.7 Objetivo** : Recoger información sobre el nivel de Comunicación Oral en los niños.
- 1.8 Dimensiones que evalúa el instrumento:** Expresión de necesidades e intereses
Recursos no verbales y paraverbales
Coherencia
- 1.9 Número de Ítems por variable y dimensión:**

Variable	Dimensión	N° Ítems
Comunicación oral	Expresión de necesidades e intereses	11
	Recursos no verbales y paraverbales	6
	Coherencia	6

1.10 De la Calificación:

Opción	Puntaje
Excelente	5
Bueno	4
Regular	3
Deficiente	2
Muy deficiente	1

Anexo 4: Ficha de Validación

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y
VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

Guía de observación estructurada

Cuyo objetivo es:


Medir la comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar – Piura.

El mismo que permite recoger información para medir la variable comunicación oral y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		/		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.		/		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		/		
Calidad en la redacción de los ítems		/		

Piura, 07 de octubre de 2023

Apellidos y nombres/  Bruno Seminario Ángela Martina
DNI: 02690664

Firma/sello/huella

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y
VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

Guía de observación estructurada

Cuyo objetivo es:

Medir la comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar – Piura.

El mismo que permite recoger información para medir la variable comunicación oral y sus dimensiones.

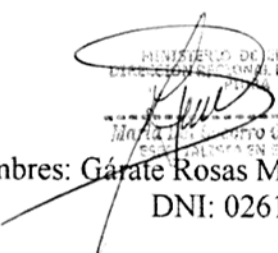
Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	✓			
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.	✓			
Pertinencia del ítem con los indicadores.	✓			
Calidad en la redacción de los ítems	✓			

Apellidos y nombres: **Gárate Rosas María del Socorro**
DNI: 02616104

Firma/sello/huella

Piura, 07 de octubre de 2023


 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
 PIURA
 María del Socorro Gárate Rosas
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y
VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

Guía de observación estructurada


Cuyo objetivo es:

Medir la comunicación oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar – Piura.

El mismo que permite recoger información para medir la variable comunicación oral y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	✓			
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.	✓			
Pertinencia del ítem con los indicadores.	✓			
Calidad en la redacción de los ítems	✓			


Luisa S. Martino Ortiz
DOCTORA EN EDUCACIÓN

Apellidos y nombres: ~~Ortiz~~ Ortiz Luisa Socorro
DNI: 02824269

Piura, 03 de octubre de 2023

Firma/sello/huella

Anexo 5: Instrumentos de Recajo de datos

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “PIURA”							
PPD- INICIAL							
GUIA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA							
Objetivo: Recoger información sobre el nivel de Comunicación Oral en los niños.							
Dimensión	Indicador	Ítems	CATEGORÍAS				
			Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Deficiente (2)	Muy Deficiente (1)
Expresión de intereses, necesidades y experiencias.	Conversación sobre tema de interés.	1. Participa activamente de una conversación de su interés.					
		2. Pregunta sobre lo que le interesa saber.					
		3. Responde preguntas sobre lo que ha comprendido.					
	Expresión verbal de necesidades y emociones.	4. Expresa sus necesidades.					
		5. Expresa sus emociones.					
	Participación en diálogos con interlocutores.	6. Se pone de acuerdo mientras trabaja en equipo.					
		7. Comunica sus experiencias al interactuar con personas de su entorno.					
	Reglas en la conversación	8. Interviene de manera oportuna en conversaciones.					

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “PIURA”							
PPD- INICIAL							
GUIA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA							
Objetivo: Recoger información sobre el nivel de Comunicación Oral en los niños.							
Dimensión	Indicador	Ítems	CATEGORÍAS				
			Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Deficiente (2)	Muy Deficiente (1)
Recursos no verbales y no paraverbales		9. Escucha mientras la otra habla.					
		10. Espera su turno para hablar.					
		11. Mantiene el tema de conversación.					
	Gestos y miradas	12. Hace gestos de acuerdo a su propósito.					
		13. Realiza miradas estratégicas según su propósito.					
	Tonos y volúmenes de voz	14. Utiliza un tono de voz de acuerdo a la dramatización.					
		15. Usa en su expresión diferentes volúmenes de voz.					
	Movimientos corporales	16. Utiliza su cuerpo al imitar al personaje.					
		17. Realiza movimientos corporales cuando se comunica.					
	Coherencia	Transmisión de mensajes comprensibles	18. Transmite mensajes de fácil comprensión.				

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “PIURA”							
PPD- INICIAL							
GUIA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA							
Objetivo: Recoger información sobre el nivel de Comunicación Oral en los niños.							
Dimensión	Indicador	Ítems	CATEGORÍAS				
			Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Deficiente (2)	Muy Deficiente (1)
	es y precisos.	19. Transmite mensajes precisos.					
	Sigue indicaciones	20. Sigue la secuencia de hechos al contar una historia.					
		21. Participa en diálogos relacionados al contexto.					
	Narra con sus palabras sucesos	22. Cuenta con sus propias palabras sucesos escuchados o leídos.					
		23. Comunica con claridad lo que le gustó del juego dramático.					

Datos complementarios:

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

Hora: _____

Lugar: _____

OBSERVACIONES:

_____ Firma del observador

Datos del Postest Grupo Experimental

POSTCo m	POSTCo m	POSTCom	POSTCo m	POSTCo m	POSTCo m	POSTCom	POSTCo m	POSTCo m	POSTCom	POSTCo m	POSTDIM 1	POSTCom	POSTCom	POSTCom	POSTCom	POSTCom	POSTCom	POSTDIM 2	POSTCom	POSTCom	POSTCom	POSTCom	POSTCom	POSTCom	POSTDIM 3	POSTCOM	
ent 1	ent 2	ent 3	ent 4	ent 5	ent 6	ent 7	ent 8	ent 9	ent 10	ent 11		ent 12	ent 13	ent 14	ent 15	ent 16	ent 17		ent 18	ent 19	ent 20	ent 21	ent 22	ent 23			
3	3	2	4	2	2	2	1	1	1	1	22	3	4	3	2	1	3	16	3	4	1	4	1	1	14	52	
5	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	36	3	3	1	2	3	3	15	5	5	4	5	4	5	28	79	
3	3	3	4	4	1	4	1	5	5	1	34	1	4	3	2	3	1	14	2	2	4	1	1	1	11	59	
4	3	3	4	4	4	4	1	1	4	2	34	1	4	1	2	1	2	11	2	2	4	3	1	1	13	58	
4	4	4	5	5	4	5	3	1	4	2	41	2	4	5	3	4	4	22	5	3	4	3	2	4	21	84	
5	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	43	4	4	2	2	3	3	18	3	3	4	4	5	3	22	83	
3	3	2	1	1	4	1	3	4	5	2	29	3	3	4	4	3	3	20	1	1	4	1	3	1	11	60	
2	3	5	4	4	4	4	4	4	5	2	41	4	4	4	4	1	1	18	3	4	4	4	4	4	4	23	82
4	3	4	4	4	3	4	4	3	5	5	43	3	3	4	3	1	1	15	3	2	1	1	1	1	9	67	
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	44	5	4	4	5	3	5	26	4	4	4	5	4	5	26	96	
4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	3	37	3	2	3	3	4	4	19	3	4	3	2	1	1	14	70	
4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	46	4	5	3	2	4	4	22	4	4	4	4	4	1	21	89	
4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	43	4	2	1	1	4	4	16	2	4	4	4	4	2	20	79	
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	43	4	3	4	3	3	4	21	3	4	4	3	4	3	21	85	
4	4	3	4	2	4	4	4	5	5	4	43	2	3	2	2	2	1	12	2	4	4	2	4	3	19	74	
4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	39	2	2	2	2	1	2	11	1	4	4	1	4	3	17	67	
4	5	3	4	4	4	4	4	2	3	4	41	2	5	3	4	3	2	19	2	4	4	3	4	3	20	80	
5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	48	4	5	5	5	5	5	29	4	5	5	3	4	4	25	102	
4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	38	2	2	3	3	2	1	13	3	3	3	4	4	1	18	69	
4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	39	2	1	1	3	3	3	13	1	2	3	1	4	2	13	65	

Anexo 7: Programa de intervención, diseño de actividades

a) Datos Generales:

Institución Educativa: Nuestra Señora del Pilar

Nombre del proyecto: “Nos divertimos expresándonos a través del juego”.

Aula de 5 años

Tiempo: 10 talleres

Días de intervención: martes y viernes

Tiempo en cada taller: 45 minutos

Docente: Roxana Juárez Flores

b) Planificación:

Situación significativa que originó el proyecto: Durante la realización de nuestras prácticas, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, se evidenció gran dificultad en varios niños para comunicarse, les costaba mucho expresar sus ideas, intereses, emociones. Incluso cuando se realizaban preguntas respecto a la comprensión de la clase, no respondían debido al temor de hablar en público, timidez e inseguridad, esto dado por las dificultades que tienen para expresarse adecuadamente. Esta situación genera que los niños y las niñas dependan de los adultos del aula para la realización e inclusión de las actividades. En función a esta situación organizar y ejecutar talleres de juego dramático, responderá a las necesidades comunicativas de los estudiantes, además contribuirá al desarrollo de la competencia de la comunicación oral, por ello el reto que plantearé a los niños y niñas será que participen en los talleres de dramatización utilizando recursos y un espacio adecuado dentro del aula.

Planificación del proyecto con los estudiantes

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Investigar: ¿qué juegos dramáticos conocemos?	Buscar en internet, ver videos acerca de juegos de dramatización. Buscar en cuentos, libros, etc.	Internet, computadora, laptop o celular. Cuentos, libros e imágenes.
¿qué materiales podemos utilizar para el juego dramático?	Elaborar material con ayuda de padres y maestras.	Material reciclable y útiles escolares
¿qué juego dramático les gustaría realizar?	Seleccionar los juegos dramáticos que más les gustó e interesó.	Tener información respecto a los juegos dramáticos que podríamos realizar en aula.

c) **Justificación del plan de intervención**

Los niños del aula de 5 años de la institución educativa Nuestra Señora del Pilar, muestran dificultades para expresarse con espontaneidad, realizar inferencias sencillas, opinar sobre algún tema, participar por iniciativa propia, interactuar con sus compañeros y dar a conocer sus emociones.

Por ello es que decidimos realizar la investigación que tiene como tema las estrategias del juego dramático para mejorar la comunicación oral en los niños,

con la finalidad que el niño pueda adquirir habilidades comunicativas, que permitan desarrollarse de manera personal y social. Consideramos que para lograrlo se debe cumplir el objetivo de la investigación el cual consiste en aplicar estrategias del juego dramático, para luego medir su efecto en la comunicación en los niños.

Para este trabajo nos hemos basado en diferentes autores que consideran al juego dramático como estrategia que ayuda a mejorar la expresión oral.

Otro teórico es Lev Semiónovich Vygotski afirmaba que el desarrollo de las personas solo es alcanzable a través de la interacción social. Uno de los elementos clave en este ámbito es el juego, además planteaba que el desarrollo consiste en la interiorización de instrumentos de la cultura, como el lenguaje, a través juego.

Finalmente tenemos a otro autor Patricia Sarlé (2000) quien nos dice que el juego dramático es una propuesta pedagógica que influye en el desarrollo personal y de aprendizaje, contribuyendo al fortalecimiento de las habilidades sociales, comunicativas y corporales en donde predomina la creatividad y la imaginación y por ende expresan sus sentimientos, deseos, emociones, a través de palabras, gestos o movimientos con la finalidad de demostrar autonomía, seguridad, confianza de sí mismo, libertad de expresión, estabilidad emocional y social, se considera importante brindar oportunidades para que el niño piense, ejecute y planifique con independencia la actividad del juego dramático con el uso de los diferentes recursos y materiales que se encuentren a su alcance.

La metodología de la investigación es de enfoque cuantitativa pre experimental, en el cual hemos desarrollado un Plan de intervención basado en un proyecto de aprendizaje que consta de diez talleres.

La investigación se justifica también teóricamente debido a que ayuda a personal docente y estudiantes, ya que contribuye a recoger información

sustentada, propiciando nuevos elementos conceptuales que motivan a continuar con nuevos aportes que sean fuente para otras investigaciones.

d) **Objetivos del plan de intervención**

Objetivo General

Implementar y ejecutar un proyecto de aprendizaje con estrategias de juego dramático para mejorar la comunicación oral en los niños de 5 años de la institución educativa N° 14011 Nuestra Señora del Pilar, 2023.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar sus necesidades, intereses y emociones para expresarlas cuando participa y dialoga con sus interlocutores respetando las reglas de la conversación.
- ✓ Utilizar movimientos, gestos, tonos y volúmenes de voz de manera espontánea en su vida cotidiana y en los momentos de juego.
- ✓ Argumentar con sus propias palabras siguiendo indicaciones con el fin de transmitir un mensaje claro y preciso.

e) **Estrategias del plan de intervención**

- **Anticipación:** La anticipación brinda a los niños una base segura para explorar y experimentar el mundo que les rodea. Al recibir alguna indicación precisa y tener una comprensión clara de lo que está por venir, los niños se sienten más tranquilos y preparados para enfrentar diferentes situaciones y poder cumplir el propósito planteado en cada taller.

- **Motivación:** Motivar a los niños es algo esencial cuando queramos que hagan algo. la mayoría de los niños que aprenden bien es porque reciben una buena base y están bien motivados. En todos los talleres ejecutados, iniciamos con una situación que despierte el interés del niño, y este se vea motivado a tal punto de querer ser partícipe de la actividad.
- **Arte escénico:** Esta estrategia permitió que el niño juegue a transformarse y trasladarse a otros lugares muchas veces imaginarios. El niño interpreta una obra, historia o cuento que puede ser ficticio o real, aquí se desarrolla el juego dramático verdadero de los niños y lo hacen solos sin presión, de manera espontánea y libre.
- **Organizarse por sí solos:** a partir de una indicación breve, los niños tuvieron la oportunidad de organizarse de manera autónoma, tanto en la selección de algún personaje, material a utilizar, vestimenta y diálogo. Esta estrategia funcionó y se evidenció al observar comodidad, la seguridad y desenvolvimiento que poco a poco los niños fueron desarrollando a lo largo del proyecto.
- **El espacio:** Este debe ser acogedor, amplio, adecuado, libre y despejados de muebles u otros elementos que no permitan el movimiento natural del juego, porque si el espacio es muy pequeño o reducido se pueden chocar o tropezar, tampoco debe ser tan amplio porque los niños se dispersan por todos lados y se desconcentran. Se debe considerar que el niño al estirar su brazo no choque con sus compañeros. Los niños son quienes deciden como quieren decorar este sector.

- **Materiales:** Para implementar el sector se deben considerar algunos objetos o materiales. Ortega (2002), manifiesta que se deben considerar materiales para facilitar y lograr que el niño se interese por la dramatización y el uso del espejo favorece para que el niño se observe y mire el personaje que está representando, así como tener también un baúl con vestuarios y accesorios que sean útiles al momento de trabajar el juego dramático.

Modalidades de Juego dramáticas aplicadas en el plan de intervención

- **Cuento motor (incorpora gestualidad):** se planteó realizar actividades sencillas, espontáneas y naturales, donde los niños incorporaron gestualidad y a la vez fueron libres de expresar sus emociones, ideas, creaciones mediante la representación de las diferentes acciones que caracterizan a los diversos personajes que se encuentran a su alrededor.
- **Improvisaciones:** En la creación de cuentos, adivinanzas y dramatizaciones, el niño fue capaz de inventar alguna escena dramática, ayudado por un sonido, objeto, dibujo, etc. y con ello logra una situación determinada, utilizando un dialogo natural y movimientos libres.
- **Las sombras:** Esta actividad genera en los niños la curiosidad, por descubrir cual es el cuerpo de la imagen oscura que se proyecta, esta actividad contribuye a la interpretación simbólica, la imaginación y a la expresión corporal. Estas actividades resultan para los niños interesantes, fascinantes y misteriosas. Les atrae la imagen oscura que proyecta su propio cuerpo y juegan constantemente con ella, intentando no pisarla o

intentando correr más deprisa que ella. Son totalmente accesibles para llevarlas a cabo en el aula ya que casi no se necesitan recursos. Tienen la ventaja sobre el desarrollo de la imaginación o la calidad de la expresión corporal.

- **Manipulación de títeres** los niños utilizaron su imaginación y expresión para transmitir algo a través de un personaje usando sus manos y su voz. Aquí son los niños los que llevan el control de la situación, debido a que son ellos los que dirigen y controlan el escenario, su lenguaje, los movimientos, su expresión corporal, estimulando de esta manera su imaginación, su agilidad y espontaneidad, contribuyendo a su libre creatividad. Cada personaje asume su rol, haciendo uso adecuado de su voz.
- **Uso de las máscaras:** Dan a los niños el poder de representar un personaje. Como sabemos, a los niños del nivel inicial les encanta jugar y utilizar máscaras, cuando tienen una máscara puesta son capaces de hacer muchas cosas, cuando la usan para cubrir su rostro, se sienten que están protegidos por la misma, ya no sienten vergüenza y así ellos solo comienzan a expresarse a través de su cuerpo, con gestos, palabras de una manera libre y espontánea.
- **Teatro:** Es la actividad se puede mostrar interpretar una obra dramática que puede ser ficticia como real más compleja, ya que consiste en mostrar una obra dramática, esta puede ser una historia ficticia o real. Para Cervera. J (1996) señala que “el verdadero teatro de los niños, es el juego dramático”. Porque los niños al momento de jugar lo hacen solos sin presión, sin reglas, sin enredos juegan solos, sin enredos, no se complica

y sobre toso no interviene el adulto, no se necesita un escenario, ni espectadores.

- **Representación a través de mimos:** la mímica es también considerada como "el arte del silencio", la pantomima permite al niño que se manifieste a través de la imitación de gestos, parodia sin pronunciar palabras, haciendo uso de la comunicación no verbal. El mimo actual aparece bajo dos tendencias: mimo subjetivo, que es quien manifiesta sus emociones; y el mimo objetivo, que usa el objeto imaginario como herramienta creados por el actor. En la educación se debe considerar la mímica para que el estudiante logre desarrollar el lenguaje de gestos y así desarrollen la comunicación no verbal.

Primero, para realizar pantomima es necesario que el niño tenga la capacidad de tener una imagen u objeto en su mente y solo así podría hacer el acto donde simule una acción, personaje, cosa o animal a representar.

f) **Formato de talleres**

En el formato utilizado se considera primero una información general como número de taller, nombre del taller, y fecha. Luego se mencionan los intereses y necesidades de los niños tomados en cuenta antes de la planificación de cada taller.

Se visualiza el propósito de aprendizaje de cada taller, además de la competencia, capacidad, desempeños, criterios de evaluación y evidencia para mejorar la oralidad de los niños en cada taller. Una vez identificados estos puntos, se planifica la organización del espacio y los materiales a utilizar.

En el primer momento de la secuencia metodológica tenemos el inicio, aquí utilizamos estrategias que nos aseguran el desarrollo efectivo de cada taller. Como, por ejemplo, la motivación que está presente en todos los talleres. Esta nos permitirá generar el interés y atención de los niños, los acuerdos de convivencia y las indicaciones del taller a realizar.

En el segundo momento es el desarrollo del taller, donde se ejecutaron las diferentes actividades como, por ejemplo: la imitación, la dramatización, el juego de roles, elaboración de máscaras y títeres, creación de cuentos, representación a través del mimo, permitiendo a desarrollar habilidades comunicativas como la expresividad, movimiento corporal, gestos, miradas y volúmenes de voz, vivenciando la experiencia a través del juego dramático.

En el tercer momento se finaliza con el cierre donde se realiza la metacognición, en el cual los niños responden a las preguntas de acuerdo al taller realizado, proponiendo sugerencias de mejora para el siguiente taller, así como también se mencionan las observaciones encontradas.

g) Proyección de talleres (cronograma)

N.º	TALLERES	CRONOGRAMA
Nº 1	Juego y me divierto con mi sombra	13/10/2023
Nº 2	Conocemos al gallo Bartolito e imitamos a los animales de la granja.	17/10/2023
Nº 3	Descubrimos un tesoro y creamos un cuento.	20/10/2023
Nº 4	Adivina que es	24/10/2023
Nº 5	Elaboramos máscaras y nos convertimos en superhéroes	27/10/2023
Nº6	Creamos un cuento y lo dramatizamos	07/11/2023
		10/11/2023
Nº7	Me divierto con mi títere	14/11/2023
Nº8	Pequeños periodistas	17/11/2023
Nº 9	Soy un mimo	21/11/2023
Nº 10	Somos pequeños actores	24/11/2023

h) Talleres y desempeños a desarrollar

N.º	TALLERES	DESEMPEÑOS	CRONOGRAMA
Nº 1	Juego y me divierto con mi sombra	-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. -Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	13/10/2023
Nº 2	Conocemos al gallo Bartolito e imitamos a los animales de la granja.	-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. -Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	17/10/2023
Nº 3	Descubrimos un tesoro y creamos un cuento.	-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar,	20/10/2023

		<p>pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>	
N° 4	Adivina qué es	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>	24/10/2023

N° 5	Elaboramos máscaras y nos convertimos en superhéroes	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Deduce relaciones de causa- efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>	27/10/2023
N° 6	Creamos un cuento y lo dramatizamos	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas,</p>	07/11/2023

		<p>adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Deduce relaciones de causa- efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p>	10/11/2023
Nº 7	Me divierto con mi títere	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Deduce relaciones de causa- efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>	14/11/2023
		- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al	

N°8	Pequeños periodistas	<p>interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>	17/11/2023
N° 9	Soy un mimo	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p>	21/11/2023

		- Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	
N° 10	Somos pequeños actores	-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. -Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	24/11/2023

TALLERES DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE

TALLER N.º 1			
NOMBRE DE TALLER: JUEGO Y ME DIVIERTO CON MI SOMBRA			
Fecha: 13/10/2023			
Intereses y necesidades de los niños:			
Durante la observación se vio la necesidad de que los niños deben explorar y descubrir su cuerpo previo a su participación en las diferentes modalidades de juego dramático y el ambiente oscuro fue apropiado y oportuno para iniciar los talleres, ya que les permitió desenvolverse con mayor seguridad.			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Hoy los niños exploran su cuerpo y movimientos utilizando su sombra.			
Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna:</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>-Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>	<p>-Comenta sus necesidades, emociones y experiencias al momento de interactuar con sus compañeros y desarrolla sus ideas en torno al tema planteado.</p> <p>-Se expresa para informar lo que le gustó y no le gustó.</p>	<p>-Los niños expresan la necesidad de conocer su cuerpo y sus movimientos a través de su sombra.</p> <p>-Los niños comentan los que les gustó y no les gustó.</p> <p>-Los niños dialogan sobre lo realizado en el taller de sombras.</p>

<p>Organización del espacio y materiales</p> <p>El espacio de aprendizaje será el aula.</p> <p>Utilizaremos los siguientes materiales: linternas, tela blanca, figuras recortadas en cartulina negra, palos de helado para manipular las figuras y aula semioscura.</p>
<p>SECUENCIA METODOLÓGICA</p>
<p>INICIO</p> <p>Nos reunimos en asamblea y observamos que el aula luce semioscura, luego les mostramos una linterna y preguntamos cómo podríamos crear nuestra sombra utilizando una linterna en un espacio oscuro. Escuchamos sus respuestas</p> <p>Se les indica a los niños que se va a empezar el desarrollo del taller y se les recuerda los acuerdos de convivencia.</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Se les entrega una linterna a cada niño y acompañados de música nos movemos libremente por el aula, observando el reflejo de cada sombra.</p> <p>En un segundo momento, se le invita a descubrir de qué otra manera podemos utilizar nuestro cuerpo para proyectar diferentes formas de sombras. Los niños forman figuras con su cuerpo, se desplaza proyectando un tamaño pequeño y grande de su cuerpo, utilizan las manos y brazos para crear otras sombras e historias que le den vida a las formas que reflejan.</p> <p>En el tercer momento del taller de sombras, se les entrega material (figuras en cartulina negra), para colocarse detrás de las sábanas blancas y puedan representar de manera libre una pequeña dramatización.</p>
<p>CIERRE</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el taller? ¿qué es lo que más te gustó del taller? ¿A que jugamos? ¿Qué es una sombra? ¿qué hacían nuestras sombras mientras nos movíamos? ¿te pareció fácil o difícil dramatizar una pequeña historia detrás de la sabana?</p>
<p>OBSERVACIONES DEL TALLER</p> <p>Se visualizo que los niños se divirtieron explorando su cuerpo y creando sombras</p> <p>Les pareció un poco difícil crear una historia.</p> <p>El ambiente oscuro fue favorable porque les permitió desenvolverse adecuadamente.</p>

TALLER N.º 2			
NOMBRE DE TALLER: “CONOCEMOS AL GALLO BARTOLITO E IMITAMOS A LOS ANIMALES DE LA GRANJA”			
Fecha: 17/10/2023			
Intereses y necesidades de los niños:			
<p>Los niños sienten el interés de conocer a los animales y les gusta imitar sus movimientos, sonidos y comportamientos. Por ello, creemos necesario realizar este taller denominado “conocemos al gallo Bartolito”.</p> <p>En este espacio de juego, los estudiantes vivirán una experiencia que ampliará sus conocimientos respecto a las distintas especies, además de permitirles expresarse y moverse libremente fortaleciendo sus habilidades comunicativas.</p>			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños identifican e imitan a los animales utilizando máscaras.			
Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>-Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus</p>	<p>-Se expresa utilizando gestos, miradas y movimientos corporales.</p> <p>-Utiliza en su expresión diversos volúmenes de voz según su personaje.</p> <p>-Se expresa para informar lo que le gustó y no le gustó del</p>	<p>-Los niños y las niñas identifican e imitan gestos, miradas y movimientos corporales del animalito escogido.</p> <p>-Los niños comentan los que les gustó y no les gustó al interpretar el personaje.</p> <p>-Los niños dialogan sobre lo realizado en el taller.</p>

	experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	personaje asignado.	
<p>Organización del espacio y materiales</p> <p>El espacio de aprendizaje será el aula, para ello se utilizó pisos de microporoso para que los niños pudieran estar cómodos al momento de escuchar la historia</p> <p>Utilizaremos los siguientes materiales: un peluche del gallo Bartolito, una caja mágica, máscaras de animales.</p>			
<p>SECUENCIA METODOLÓGICA</p>			
<p>INICIO</p> <p>Se les presenta una caja mágica, la cual ellos manipularán e intentarán descubrir que hay dentro, cada niño expresa que piensa lo que hay dentro de la caja mágica. Al descubrir al gallo Bartolito, la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Conocen a este personaje? ¿Lo han visto antes? ¿saben cómo se llama? ¿Dónde vive?</p> <p>Una vez escuchada sus respuestas, se les indica a los niños que se va a empezar el desarrollo del taller y se les recuerda los acuerdos de convivencia.</p>			
<p>DESARROLLO</p> <p>En un primer momento se les cuenta a los niños que el gallo Bartolito por saltar mucho se había lesionado su patita, por eso, por orden del veterinario, había descansado muchos días y se había olvidado de cómo se desplaza y canta un gallo, por ello, le pide ayuda a los niños para que le hagan recordar, acompañados de la canción “Bartolito era un gallo”.</p>			

Luego a cada niño se le entrega una máscara de un animalito, una vez que el niño se la coloca, se les da un tiempo para que ellos recuerden como imitar a su animalito, para luego cada niño saldrá a dramatizar su animalito tomando en cuenta los movimientos, gestos, miradas y sonidos.

Finalmente, cada niño expresa lo que conoce sobre el animalito que se le asigno y así con ayuda de los niños se descubre el sonido que emite un gallo y su forma correcta de desplazarse.

CIERRE

Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el taller? ¿qué es lo que más te gustó del taller? ¿te pareció fácil o difícil? ¿cuál es tu animal favorito?

OBSERVACIONES DEL TALLER

El taller se desarrolló de manera satisfactoria. Los estudiantes participaron entusiastas, sin embargo, se generó un poco de desorden cuando vieron al peluche Bartolito por ser de su agrado, para ello recordamos los acuerdos y se pudo controlar.

Se aplico estrategias como anticipación, saber esperar el turno, se les dio un momento para que ellos recuerden todo lo que conocían sobre el animalito asignado.

En el momento de la dramatización se vio como disfrutaban imitar a su animalito y expresar todo lo que sabían sobre ellos, logrando a través de la dramatización que empiecen a perder la timidez.

TALLER N° 3**NOMBRE DE TALLER: “DESCUBRIMOS UN TESORO Y CREAMOS UN CUENTO”****Fecha: 20/10/2023****Intereses y necesidades de los niños:**

Los niños sienten el interés de conocer que hacían, su historia y que usaban para buscar sus tesoros escondidos. Por ello, se crea este taller, con la intención de experimentar la búsqueda de un tesoro, imitar e interpretar a estos personajes y a la vez, aumentar sus conocimientos respecto a ellos. A partir de este interés, los niños van a improvisar historias utilizando su creatividad e imaginación y a la vez, expresarse con sus propias palabras y utilizando su cuerpo.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños improvisan y narran un cuento a través diferentes objetos.

Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>-Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>-Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p> <p>-Reflexiona y</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p>	<p>-Se expresa utilizando gestos, miradas y movimientos corporales.</p> <p>-Utiliza en su expresión diversos volúmenes de voz según su personaje.</p> <p>-Participa a través de diálogos y espera su turno para hablar, escucha lo que dicen sus compañeros, pregunta y responde según su interés.</p>	<p>-Los niños y las niñas identifican e imitan gestos, miradas y movimientos corporales del personaje que interpretan.</p> <p>- Participa activamente en la creación de diálogos a partir del objeto seleccionado respetando las reglas de la conversación.</p> <p>-Los niños comentan los que les gustó y no les gustó al</p>

evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	-Se expresa para informar lo que le gustó y no le gustó del personaje asignado.	interpretar el personaje. -Los niños dialogan sobre lo realizado en el taller.
<p>Organización del espacio y materiales</p> <p>Para el inicio se utilizó el patio para que ellos pudieran buscar el tesoro escondido y para el desarrollo ambientamos una parte del aula con el material del sector de dramatización.</p> <p>Utilizaremos los siguientes materiales: una caja de tesoro, un fondo en papel del bosque, diferentes objetos, mapa del tesoro, peluches de animales, catalejos, etc.</p>			
<p>SECUENCIA METODOLÓGICA</p>			
<p>INICIO</p> <p>Al iniciar del taller se les comenta a los niños que el día de hoy nos convertiremos en piratas, para ello cada niño elaborará un catalejo. Luego, saldremos al patio del colegio guiados de un mapa en busca del tesoro, el cual está escondido entre las plantas del patio.</p> <p>Al encontrar el tesoro, la docente realiza las siguientes preguntas: ¿han visto un tesoro antes? ¿qué habrá dentro de la caja?</p> <p>Una vez escuchadas sus respuestas, se les dará las indicaciones del desarrollo del taller y recordaremos los acuerdos de convivencia.</p>			
<p>DESARROLLO</p> <p>En un primer momento descubrimos lo que hay dentro de la caja del tesoro, la cual contiene objetos, para ello cada niño elige uno de su preferencia.</p> <p>Luego, nos ubicamos en U dentro del aula para iniciar una historia (cada niño con los objetos que tienen en mano creará una historia), de manera ordenada cada niño se ubica en el fondo ambientado como bosque con su objeto seleccionado y va improvisando y contando una secuencia de hechos que ocurrirán dentro de la historia.</p> <p>Se interviene de manera oportuna con conectores de secuencia como, por ejemplo: Al día siguiente, de pronto, después, finalmente, etc.</p>			
<p>CIERRE</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el taller? ¿qué es lo que más les gustó del taller? ¿cómo empezó la historia? ¿cómo terminó la historia? ¿les pareció fácil crear una historia?</p>			
<p>OBSERVACIONES DEL TALLER</p>			

Al momento de elegir el un objeto algunos niños querían el mismo objeto escogido por su compañero, Los niños participaron activamente del taller respetando los acuerdos planteados al inicio de la actividad. Se logró que los niños sean creativos al realizar una historia.

TALLER N° 4			
NOMBRE DE TALLER: “ADIVINA QUE ES”			
Fecha: 24 de octubre de 2023			
Intereses y necesidades de los niños:			
Los niños participan en la creación y descubrimiento de adivinanzas a través de algún objeto, animal u personaje de su interés, permitiéndoles expresarse, utilizar su cuerpo para lograr un objetivo y desarrollar su creatividad.			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños identifican y crean utilizando imágenes.			
Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>-Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas</p>	<p>-Se expresa utilizando gestos, miradas y movimientos corporales.</p> <p>-Utiliza en su expresión diversos volúmenes de voz al exponer su adivinanza. Además, espera su turno para participar en la exposición y descubrimiento de la adivinanza.</p> <p>-Se expresa para informar lo que le</p>	<p>-Los niños identifican las características del objeto, animal u personaje, a partir de ello, crean una adivinanza imitando gestos, miradas y movimientos corporales durante su exposición.</p> <p>Utiliza diversos volúmenes de voz al exponer la adivinanza y respeta su turno durante la participación de su descubrimiento.</p>

<p>forma estratégica.</p> <p>-Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p> <p>-Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias</p>	<p>gustó y no le gustó del taller.</p>	<p>-Los niños dialogan sobre lo realizado en el taller.</p> <p>-Los niños comentan los que les gustó y no les gustó al crear y descubrir la adivinanza.</p>
--	---	--	---

Organización del espacio y materiales

El espacio de aprendizaje será el aula.

Utilizaremos los siguientes materiales: Imágenes de objetos, animales u personajes.

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Iniciaremos el taller con una motivación que genere emoción e interés en los niños y asegure el desarrollo eficaz de este. En el taller primero la docente les comunica que en el aula está escondido un sobre mágico, el cual deberán buscar para saber que hay dentro.

Los niños entusiasmados, buscan el sobre hasta encontrarlo. Luego, se lee lo escrito dentro del sobre “hoy vamos a jugar con pistas y acertijos, vamos a leer y descubrir una adivinanza”:

Blanca por dentro y verde por fuera

Si quieres que te lo diga espera... ¿qué será?: LA PERA

(Se muestra una imagen de la pera)

Luego se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué han observado? ¿qué es una adivinanza? ¿conocen alguna adivinanza? ¿Les gustaría jugar a crear adivinanzas?

Después de escuchar sus respuestas, se les brindan las indicaciones del desarrollo del taller; el cual está constituido por dos momentos como la creación de la adivinanza, movimientos corporales y gestos mientras expresa oralmente el texto creado.

DESARROLLO

En el primer momento, cada niño escogerá de forma libre una imagen que mantendrá oculta de sus compañeros, para luego organizarse y crear una adivinanza que describa las características físicas, gestos, movimientos y forma de desplazamiento de algún objeto, personaje o animal seleccionado. Para la elaboración de la adivinanza, se monitorea y acompaña a los niños de manera permanente y oportuna, como también se les da un tiempo prudente para su creación.

En el segundo momento, el niño representa con su cuerpo y gestos el objeto, fruta o personaje oculto, finalmente expresará el texto creado a partir de la imagen seleccionada.

CIERRE

Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el taller? ¿qué es lo que más te gustó del taller? ¿te pareció fácil o difícil? ¿cómo salió la representación de mimos? ¿qué podríamos mejorar

OBSERVACIONES DEL TALLER

Las estrategias empleadas en el taller favorecieron al buen desarrollo de este. Los niños a partir del material entregado, lograron crear su adivinanza de manera coherente.

En cuanto a la expresión oral de la adivinanza, los niños tuvieron dificultades en su volumen de voz, la cual era muy débil.

Se trabajó mucho en mantener el orden en el taller para que se pueda cumplir el propósito.

TALLER N° 5			
NOMBRE DE TALLER: “ELABORAMOS MÁSCARAS Y NOS CONVERTIMOS EN SUPERHÉROES”			
Fecha: 27/10/2023			
Intereses y necesidades de los niños:			
Los niños les interesa elaborar máscaras sobre ciertos personajes, además conocer las características e información de estos, por ello se trabajará este taller con el fin de que cada niño muestre su creatividad al momento de elaborarla, decorándola según su preferencia, para luego expresar de manera libre todo lo que conoce sobre cierto personaje e imitarlo.			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños elaboran una máscara y dramatizan a su superhéroe favorito.			
Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>-Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p>	<p>-Se expresa utilizando gestos, miradas y movimientos corporales.</p> <p>-Utiliza en su expresión diversos volúmenes de voz según su personaje.</p> <p>-Participa a través de diálogos y espera su turno para hablar, escucha lo que dicen sus compañeros, pregunta y responde según su interés.</p>	<p>Los niños y las niñas identifican e imitan gestos, miradas y movimientos corporales del personaje que interpretan.</p> <p>Participa activamente en la creación de diálogos a partir del objeto seleccionado respetando las reglas de la conversación.</p> <p>-Elabora máscaras teniendo en cuenta las características del personaje que escogió.</p>

<p>-Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>-Deduce relaciones de causa- efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana.</p>	<p>-Relaciona características del personaje realizado.</p> <p>-Se expresa para informar lo que le gustó y no le gustó del personaje asignado.</p>	<p>-Los niños comentan los que les gustó y no les gustó al interpretar el personaje.</p> <p>-Los niños y las niñas dialogan sobre lo realizado en el taller.</p>
---	---	---	--

Organización del espacio y materiales:

El espacio de aprendizaje será el aula.

Utilizaremos los siguientes materiales: cartulinas para elaborar máscaras, plumones, crayolas, colores, tijeras, perforador, goma y elástico.

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Se les presenta una pequeña dramatización en la cual los niños observan y escuchan la historia de María, quien iba caminando por el parque cuando de pronto se encontró una máscara de Batman. Al ponerse esta máscara, María adquirió las habilidades y características de este superhéroe. Esta escena emocionó a los niños, al ver los movimientos y escuchar la voz del personaje, generando interés y el deseo de participar en el taller.

Antes de iniciar el desarrollo del taller se les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observaron en la dramatización? ¿Qué paso cuando se puso la máscara? ¿A qué personaje les gustaría imitar?

DESARROLLO

En el primer momento del desarrollo del taller, los niños escuchan atentos las indicaciones a tomar en cuenta. Primero, se ubica a cuatro niños por mesa, se entrega moldes de máscaras de su preferencia y material como plumones, crayolas, colores, tijeras, perforador, goma y elástico para la elaboración de máscaras de diferentes superhéroes.

Después de que cada estudiante tenga en mano todos los materiales necesarios, iniciarán la elaboración de las máscaras, anticipándoles un tiempo determinado para que finalicen la actividad. Durante este momento, se acompaña y monitorea de manera oportuna a todos los niños.

Finalizada la primera actividad, se explica lo que continúa del taller de dramatización con máscaras. Aquí los niños deberán pasar al centro del aula utilizando su máscara para presentar al personaje que luego

imitarán tanto sus movimientos corporales, gestos, tonos y volúmenes de voz, así como también dar a conocer que habilidades posee y por qué le gusta tal personaje.

CIERRE

Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el taller? ¿cómo salió la dramatización? ¿qué es lo que más les gustó del taller? ¿Cómo elaboraron la máscara? ¿qué materiales necesitaron para elaborar y decorar su máscara? ¿En qué personaje se convirtieron? ¿les pareció fácil imitar al personaje elegido? ¿qué podríamos mejorar?

OBSERVACIONES DEL TALLER

Los niños participaron muy entusiasmados del taller. Se logró que todos los niños finalicen su elaboración de máscara y salieran a dramatizar. Sin embargo, algunos niños solo hablaron del personaje y no imitaron movimientos corporales ni gestos por vergüenza a sus compañeros. Al finalizar el taller se conversó de forma individual con estos niños para de alguna manera generar confianza y que tengan más seguridad en ellos mismos.

Se logró mantener el orden utilizando estrategias como organizarlos en las mesas de trabajo, darles un tiempo determinado por actividad, acompañarlos y recordarles siempre los acuerdos del aula.

TALLER N° 6			
NOMBRE DE TALLER: “CREAMOS UN CUENTO Y LO DRAMATIZAMOS”			
Fecha: 07/11/2023 y 10/11/2023			
Intereses y necesidades de los niños:			
Los niños están muy interesados sobre los cuentos y sus personajes, además de obtener información de estos, por ello se trabajará este taller con el fin de que cada niño a base de lo escuchado pueda crear un nuevo cuento, demostrando su creatividad y expresión al momento de narrar un cuento de manera libre.			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños crean un cuento y lo representan a través de un cuento motor.			
Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>-Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p> <p>-Reflexiona y evalúa la forma,</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Deduce relaciones de causa- efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta dando razones sencillas a partir de sus</p>	<p>-Se expresa utilizando gestos, miradas y movimientos corporales.</p> <p>-Utiliza en su expresión diversos volúmenes al momento de narrar su cuento.</p> <p>-Participa a través de diálogos y espera su turno para hablar, escucha lo que dicen sus compañeros, pregunta y responde según su interés.</p> <p>-Relaciona características del personaje creado.</p> <p>-Se expresa para informar lo que le</p>	<p>-Los niños y las niñas identifican e imitan gestos, miradas y movimientos corporales al momento de narrar su cuento.</p> <p>-Participa activamente en la creación de diálogos a partir de la portada del cuento seleccionado respetando las reglas de la conversación.</p> <p>-Relaciona características de personajes del cuento creado.</p>

el contenido y contexto del texto oral.	experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	gustó y no le gustó crear un cuento.	<p>-Los niños comentan los que les gustó y no les gustó al escuchar y crear un cuento.</p> <p>-Los niños y las niñas dialogan sobre lo realizado en el taller.</p>
<p>Organización del espacio y materiales</p> <p>El taller se realizó en dos fechas diferente para poder lograr el propósito, por ello, el primer día se desarrolló en el patio del colegio y el segundo día se trabajó en el aula, este ya debía ser un ambiente cerrado ya que necesitaba ambientación y limitar espacios.</p> <p>Utilizaremos los siguientes materiales: Portada de dos cuentos, hojas y lapicero.</p>			
<p>SECUENCIA METODOLÓGICA</p>			
<p>INICIO</p> <p>Nos ubicamos en forma de media luna, sentados sobre flexipisos en el patio del colegio. Conversamos con los niños sobre los cuentos y qué tanto les gustaban.</p> <p>Para iniciar se les presenta un cuento, el cual primero observan su portada y responden las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Cómo se llamará el cuento? ¿De qué tratará el cuento? ¿Qué personajes habrá en el cuento? ¿Cómo iniciará la historia? ¿Cómo terminará la historia?</p> <p>Después de escuchar sus respuestas, se narra la historia, los niños escuchan atentos. Una vez que conocen la historia, se les pregunta: ¿Les gustó el cuento? ¿de qué trataba el cuento? ¿Cómo terminó el cuento? ¿Qué otro fin le darían al cuento? ¿qué otro nombre le pondría al cuento?</p> <p>Seguido de esto, se les mencionará a los niños que en la primera parte del taller van a crear cuentos en grupo. Para ello, se les hará entrega de una portada a cada equipo de trabajo y crearán un cuento teniendo en cuenta las indicaciones dadas (nombre del cuento, personajes, inicio, desarrollo, desenlace),</p> <p>Las investigadoras monitorean, acompañan y orientan en todo momento a los niños en la elaboración de sus cuentos. Una vez terminada la historia, se procede a escribir en una hoja el cuento creado, incluido el nombre del cuento y los personajes que hay en ella.</p> <p>Al finalizar esta primera etapa, se les da a conocer a los niños que en la siguiente fecha ellos dramatizarán su propia historia. Para ello, los organizamos para que todos puedan participar.</p> <p>Aquí también se conversó con los padres de familia, se les comunicó lo realizado, se les compartió el cuento escrito y se pidió el apoyo para la ambientación, algún disfraz elaborado o accesorio que podrían utilizar los niños (con material que haya en casa o reciclable).</p>			

DESARROLLO

Esta segunda etapa se desarrolló en el aula de los niños de 5 años B, aquí los niños dramatizaron el cuento creado en la primera parte del taller. Muchos de ellos utilizaron máscaras de cartulina, lentes, sombreros, capas, mochila, libros, escoba, dependiendo del personaje a interpretar en su propia historia.

Durante el desarrollo del cuento motor, los niños representaron lo narrado del cuento creado por ellos en el taller anterior, a través de gestos, movimientos corporales, miradas, etc. En todo momento se acompañó y animó a los niños en su presentación.

Al finalizar el cuento motor, los niños actores respondieron a las siguientes preguntas: ¿Cuál es el nombre de su cuento? ¿Qué personajes encontramos en su cuento? ¿Cómo empezó el cuento? ¿Cómo terminó el cuento? ¿cómo les salió la dramatización? ¿les pareció fácil dramatizar su cuento? ¿qué valores o cosas buenas encontramos en su cuento? ¿en qué creen que deben mejorar?

CIERRE

Finalizada la participación de todos los niños, nos ubicamos en media luna y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció las dramatizaciones? ¿qué es lo que más les gustó? ¿Cómo elaboraron su cuento? ¿les pareció fácil crear un cuento?

Se felicita a todos los niños por el trabajo realizado.

OBSERVACIONES DEL TALLER

Los niños y niñas, escucharon atentos el cuento, tomaron en cuenta las indicaciones para la creación de sus propias historias. Algunos niños tuvieron dificultad para crear sus propias narraciones, pero fueron apoyados por sus demás compañeros y docentes.

Hubo dificultades para organizar a los niños en grupo, por ello se optó por utilizar la estrategia de agrupación con figuras geométricas, lo cual funcionó.

TALLER N° 7			
NOMBRE DE TALLER: ME DIVIERTO CON MI TÍTERE			
Fecha: 14/11/2023			
Intereses y necesidades de los niños:			
Los niños les interesa elaborar títeres de diferentes personajes, además conocer las características e información de estos, por ello se trabajará este taller con el fin de que cada niño muestre su creatividad al momento de elaborar su títere, decorándolo según su preferencia, para luego expresar de manera libre realizar un pequeño dialogo utilizando el títere.			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños elaboran un títere y presentan un pequeño dialogo.			
Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>-Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Deduce relaciones de causa- efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p>	<p>-Se expresa utilizando gestos, miradas y movimientos corporales.</p> <p>-Utiliza en su expresión diversos volúmenes de voz según el personaje elaborado.</p> <p>-Participa a través de diálogos y espera su turno para hablar, escucha lo que dicen sus compañeros, pregunta y responde según su interés.</p> <p>-Relaciona características del personaje elaborado.</p>	<p>-Los niños y las niñas identifican e imitan gestos, miradas y movimientos corporales del personaje elaborado.</p> <p>Participa activamente en la creación de diálogos a partir del objeto seleccionado respetando las reglas de la conversación.</p> <p>-Elabora un títere teniendo en cuenta las características del personaje.</p> <p>-Los niños comentan los que les gustó y no les gustó al utilizar su</p>

<p>-Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>	<p>-Se expresa para informar lo que le gustó y no le gustó.</p>	<p>títere para realizar una dialogo. -Los niños y las niñas dialogan sobre lo realizado en el taller.</p>
---	--	---	--

Organización del espacio y materiales

El espacio de aprendizaje será en el interior del aula.

Utilizaremos los siguientes materiales para la elaboración de títeres: una media, cartulinas de colores, lana, tijera, silicona.

En cuanto a la dramatización con títeres, se utilizó un teatrín con cartón.

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Para llamar la atención de los niños, iniciaremos dramatizando con un títere elaborado con material reciclable. Este tenía como nombre María, quien se encontraba muy triste por sentirse sola, quería tener amigos que se parezcan a ella.

Luego se les realizará las siguientes preguntas: ¿Qué observaron en la dramatización? ¿Qué le pasaba a María? ¿Cómo podríamos ayudar a María? ¿tienen un títere en casa? ¿han hecho antes un títere? ¿podemos hacer títeres? ¿Les gustaría tener su propio títere?

DESARROLLO

Se repartirá material para la elaboración del títere, este será creado y decorado de manera libre y cada niño le pondrá un nombre.

Al finalizar la elaboración del títere, en grupo de tres compañeros realizarán una pequeña conversación utilizando el títere y el teatrín. Estos tendrán la libertad de dialogar de cualquier tema de su interés, siempre recordando el personaje que interpretan. Se orienta a que utilicen los tonos de voz que deseen, risas, movimientos o lo que ellos consideren en su dramatización libre.

Se monitorea y acompaña a los niños en la elaboración del títere, así como también en la dramatización libre detrás del teatrín.

CIERRE

Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el taller de títeres? ¿qué es lo que más les gustó del taller de títeres? ¿Cómo elaboraron su títere? ¿Qué materiales utilizaron para la elaboración de su títere? ¿les gusto utilizar su títere para realizar un dialogo? ¿les pareció fácil o difícil el taller del día de hoy? ¿qué otra actividad podemos realizar con títeres? ¿en qué hay que mejorar?

OBSERVACIONES DEL TALLER

Los niños y niñas, elaboraron títeres con material reciclable, actividad que disfrutaron mucho. Luego de ello, de manera voluntaria comentaron lo realizado. Todos los estudiantes lograron realizar lo propuesto en la actividad.

TALLER N° 8**Nombre de taller:** PEQUEÑOS PERIODISTAS**Fecha:** 17/11/2023**Intereses y necesidades de los niños y niñas:**

Los niños anteriormente mencionaron el interés de aparecer algún día en la televisión. Muchos manifestaron que les gustaría ser famosos o narrar noticieros, por ello se propuso este taller, espacio que les permitirá desenvolverse de manera libre y segura, explorando sus habilidades y jugando a convertirse en estos personajes de la televisión.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Hoy los niños se convierten en pequeños periodistas y narran sus noticias.

Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <p>-Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>-Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p>	<p>- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o</p>	<p>-Se expresa utilizando gestos, miradas, movimientos corporales y volúmenes de voz con el propósito de informar.</p> <p>-Participa a través de diálogos y espera su turno para hablar, escucha lo que dicen sus compañeros, pregunta y responde según su interés.</p> <p>-Se expresa para informar lo que le gustó y no le gustó.</p>	<p>-Los niños y las niñas informan de manera coherente y cohesionada, alguna noticia de su interés utilizando su cuerpo, movimientos, gestos y volúmenes de voz para cumplir su propósito.</p> <p>-Participa en la narración de noticias de su interés y escucha la participación de sus compañeros.</p> <p>-Los niños y las niñas dialogan sobre lo realizado</p>

	situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.		
<p>Organización del espacio y materiales:</p> <p>La sesión se desarrollará dentro del aula, en la cual se organizará y adaptará un espacio similar a un set de televisión. Los niños participantes, se ubicarán detrás del marco de televisor y con un micrófono narrarán alguna noticia escuchada, ya sea en casa, en el aula o en la comunidad. También participarán los niños como camarógrafos. Para este taller utilizaremos los siguientes materiales: cámara de video, micrófono, marco de televisor, periódicos.</p>			
<p>SECUENCIA METODOLÓGICA</p>			
<p>INICIO</p> <p>Se le da la bienvenida al taller, para ello se ha instalado un set de televisión que cuenta con un marco de televisor, cámara de video, micrófonos y periódicos, luego de haber observado los materiales se les realiza las siguientes preguntas: ¿De qué creen que tratará la actividad del día? ¿han visto esos materiales antes? ¿Les gustaría convertirse en periodistas y camarógrafos?</p> <p>Después de escuchar sus respuestas, se les da a conocer las indicaciones del desarrollo del taller, y los acuerdos de convivencia</p>			
<p>DESARROLLO</p> <p>En un primer momento, iniciaremos el desarrollo del taller contando noticias cortas y relevantes que sucedieron el día anterior o el mismo día, con la intención de mostrar ejemplos y los niños a partir de ello puedan realizar sus propias narraciones.</p> <p>En un segundo momento, se les dio un tiempo para que cada niño recuerde que noticia les gustaría narrar al público.</p> <p>En un tercer momento, en forma ordenada, cada niño jugará el rol de periodista narrando su propia noticia, mientras que otros niños realizarán el papel de camarógrafos.</p>			
<p>CIERRE: luego de que termine la participación de todos los niños, se les pregunta: ¿qué noticias escucharon? ¿Les fue fácil o difícil convertirse en periodistas? ¿Les gustó la actividad realizada?</p>			
<p>OBSERVACIONES DEL TALLER</p>			
<p>El taller se desarrolló de manera ordenada, respetando el momento de su turno Los niños participaron entusiastas y narraron sus noticias de manera segura y coherente.</p> <p>Las noticias narradas por los niños fueron como, por ejemplo: Que cerca de su casa habían robado, a otro que le habían regalado un perrito, otro que se le había caído el diente y otras más.</p> <p>Cabe resaltar, que existieron algunos niños que tuvieron dificultad para decidir qué narrar y se les tuvo que dar una orientación.</p>			

Los niños utilizaron el material puesto con gran entusiasmo, logrando así que ellos mismos recuerden y narren su noticia al público de manera clara, utilizando movimientos corporales y gestos, y con acompañamiento realizaron la dramatización.

TALLER N.º 9			
NOMBRE DE TALLER: SOY UN MIMO			
Fecha: 21/11/2023			
Intereses y necesidades de los niños:			
<p>Los niños expresan curiosidad por aquellos personajes que han visto en la televisión, circos u otras presentaciones, como es el caso de los mimos. Así surge el interés de saber quiénes son, por que se pintan la cara y qué quieren comunicar.</p> <p>Por este motivo se decidió realizar un taller de pantomima con el grupo experimental.</p>			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños se convierten en mimos y representan diferentes situaciones y emociones.			
Competencia/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>-Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas</p>	<p>-Comenta sus necesidades, emociones y experiencias al momento de interactuar con sus compañeros y desarrolla sus ideas en torno al tema planteado.</p> <p>-Se expresa para informar lo que le gustó y no le gustó.</p>	<p>-Los niños interactúan con sus compañeros situaciones y emociones a través del taller de pantomima realizado en el proyecto.</p> <p>-Utilizan estratégicamente movimientos corporales, gestos y miradas según la situación o acción interpretada.</p> <p>-Los niños comentan los</p>

	a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.		que les gustó y no les gustó del proyecto realizado.
Organización del espacio y materiales			
El espacio de aprendizaje será el aula y utilizaremos los siguientes materiales: talco para niños.			
SECUENCIA METODOLÓGICA			
INICIO			
<p>Al iniciar el taller nos ubicamos en media luna para recibir a un amiguito (docente disfrazada de mimo). El mimo ingresa al aula y realiza una pequeña pantomima de saludo hacia los niños, interpretando diferentes situaciones graciosas como cargar una caja pesada, subir las escaleras, caminar sobre una cuerda imaginaria, etc.</p> <p>Los niños observan sorprendidos y emocionados. Finalmente se retira el mimo.</p> <p>Luego, la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Quién nos visitó hoy? ¿Qué es un mimo? ¿Qué hacen los mimos? ¿alguna vez se han disfrazado de mimo? ¿les gustaría convertirse en mimos?</p> <p>Una vez escuchadas sus respuestas, se les dará las indicaciones del desarrollo del taller, así como los acuerdos de convivencia.</p>			
DESARROLLO			
<p>Al iniciar el taller se les comenta a los niños que el día de hoy nos convertiremos en mimos para representar una acción. Por ello, cada niño se le cubrirá el rostro con talco y uno a uno, saldrán al centro del aula para interpretar alguna acción asignada como, por ejemplo: oler una flor, comer un helado, recibir con alegría un regalo, lavar los platos, inflar un globo, cepillarse los dientes, despertar asustado de una pesadilla, etc.</p> <p>Durante la pantomima realizada por los niños, se acompaña y motiva a los participantes.</p>			
CIERRE			
<p>Finalmente, nos reunimos en un círculo para comentar lo realizado en el taller de pantomima.</p> <p>Luego responden a las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendiste de tu cuerpo? ¿Qué es lo que más les gustó?</p> <p>Se felicita por su participación.</p>			
OBSERVACIONES DEL TALLER			
<p>Logramos que los niños participen en el taller de mimo.</p> <p>Los niños conocieron sobre los diferentes tipos de juegos dramáticos.</p> <p>Aprendieron a representar acciones y emociones utilizando su cuerpo.</p> <p>Los niños fueron desenvolviéndose poco a poco a medida que se realizaba cada taller.</p>			

TALLER N° 10			
Nombre de taller: SOMOS PEQUEÑOS ACTORES			
Fecha: 24/11/2023			
Intereses y necesidades de los niños y niñas:			
<p>Cuentos clásicos como la caperucita y los tres cerditos, son algunos de los favoritos de los niños. Los cuales mencionaron anteriormente, querer visualizar estos cuentos a través de videos y a la vez interpretarlos en dramatizaciones.</p> <p>Por este motivo se decidió realizar dramatizaciones de ambos cuentos con el grupo experimental.</p>			
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Hoy los niños se convierten en actores para dramatizar personajes de cuentos clásicos.			
Competencia	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <p>-Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>-Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>-Interactúa estratégicamente con distintos locutores.</p>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer y agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre</p>	<p>-Se expresa utilizando gestos, miradas y movimientos corporales.</p> <p>-Utiliza en su expresión diversos volúmenes de voz según el personaje interpretado.</p> <p>-Participa a través de diálogos y espera su turno para hablar,</p> <p>-Se expresa para informar lo que le gustó y no le gustó.</p>	<p>-Los niños y las niñas identifican e imitan gestos, miradas y movimientos corporales del personaje asignado, así como también, utilizan tonos y volúmenes de voz de acuerdo al personaje interpretado.</p> <p>-Participa activamente en la creación de diálogos a partir de lo visualizado, respetando las reglas de la conversación durante la actuación.</p> <p>-Los niños comentan los que les gustó y no les gustó al realizar el taller de dramatización.</p>

	<p>lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>- Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>		<p>-Los niños y las niñas dialogan sobre lo realizado en el taller.</p>
<p>Organización del espacio y materiales:</p> <p>El taller se realizó dentro del aula,</p> <p>Primero se ambientó un espacio para que los niños pudieran observar el video cómodamente.</p> <p>Luego para la dramatización del cuento se ambientó con material del sector.</p> <p>Utilizamos materiales como: proyector de video, laptop, parlantes, máscaras, hacha, canasta de alimentos, capa roja, sombrero, una camita pequeña, etc.</p>			
<p>SECUENCIA METODOLÓGICA</p>			
<p>INICIO: Se realizó la motivación mostrándoles a los niños los cuentos a través de videos.</p> <p>Una vez escuchadas sus respuestas, se les dará las indicaciones del desarrollo del taller, así como los acuerdos de convivencia.</p>			
<p>DESARROLLO:</p> <p>En un primer momento se observó un video de un cuento clásico “la caperucita roja”.</p> <p>En un segundo momento se les da la indicación de que se formaran grupos de cuatro niños, donde organizara y luego de acuerdo a su preferencia deciden que personaje quieren interpretar del cuento visto en el video para luego dramatizarlo.</p> <p>En un tercer momento los niños en el transcurso de la dramatización, jugaran con los guiones escuchados en los videos, teniendo la libertad de modificarlos de acuerdo a lo que ellos creían conveniente.</p>			
<p>CIERRE: Al finalizar el taller, los niños mencionaron que es lo que más les gustó de la actividad y que tal les pareció.</p>			
<p>OBSERVACIONES DEL TALLER</p>			

Los niños se mostraron timidez al inicio de la dramatización, pero con el acompañamiento que se les brindó, lograron interpretar al personaje que eligieron.

Los materiales utilizados permitieron al niño aprovecharlos al máximo al momento de dramatizar el cuento.

Aprendieron a asumir roles e interpretar un personaje del cuento.

Con esta actividad se logró desarrollarse satisfactoriamente y los niños quedaron contentos y satisfechos con su desempeño alcanzado.



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 189-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 13 de septiembre de 2023

Visto el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido a los Planes de trabajos de investigación para obtención del Título Profesional en el Programa de Profesionalización Docente en la Especialidad de Educación Inicial.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 56°, literal a) que a la letra dice: los estudiantes del Programa de Profesionalización Docente PPD pueden solicitar la asesoría de un docente formador de la Escuela o decidir por la asesoría de un docente externo. El servicio de asesoría de la Escuela se rige por las costas establecidas a nivel institucional. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto de investigación a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General";

Que, por las disposiciones del artículo 75° - inciso f), g) y h) que a la letra dice: Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado. La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, para la aprobación respectiva; en cumplimiento a los incisos citados.

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 75° inciso h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de los trabajos de investigación;

Que, el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado sus planes para desarrollo de los trabajos de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación se designan al docente asesor, miembros de jurado, la aprobación de los proyectos de investigación queda definida según como se detalla en el anexo adjunto;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. No 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN

LICENCIAMIENTO

aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

ANEXO N° 1

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE BACHILLERES Y TITULADOS DE UNIVERSIDADES-EDUCACIÓN INICIAL APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 189- 2023-DG-EESPP "PIURA" (13/09/2023)

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 1870 DEL 25.08.23	BARDALES FLORES YOBELY ARMANDA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	El Dibujo y su Efecto en la Creatividad en la Institución Educativa N° 14008 "Leonor Cerna de Valdiviezo" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Nova Seminario Mg. Maria Elena Aguilar Celi Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Dra. María del Socorro Garáte Rosas
02	Exp. N° 1902 DEL 01.09.23	CALDERON JARAMILLO JOHANNY YADIRA MOGOLLÓN MARTINEZ LUCIA DEL ROSARIO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Taller de Expresión Gráfico Plástico y su Efecto en la Coordinación Visomotriz en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Maria del Rosario García Cortegana Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. María del Socorro Garáte Rosas
03	Exp. N° 1872 DEL 25.08.23	CALDERON MONTALVAN ANACELY YOVANI CALLE MONTALVAN ELIZABETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en los Niños de la Institución Educativa Inicial N° 1287 Parihuanas Frias 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Maria Elena Aguilar Celi Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Angela Martina Bruno Seminario



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
						Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente
04	Exp. N° 1881 DEL 25.08.23	CASTILLO ORREGO PAOLA JANET GUTIERREZ MENA ANAI DE LAS MERCEDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategia de gamificación y su efecto en la capacidad de atención de los niños de la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Mg. Cecilia Collantes Cupen Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Maria Elena Aguilar Celi Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo	Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
05	Exp. N° 1864 DEL 21.08.23	CERQUERA CRUZ MILAGROS ELIZABEL	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Textos Narrativos y su Efecto en el Pensamiento Crítico de los niños en la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
06	Exp. N° 1768 DEL 09.08.23	ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Programa de Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las Emociones en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
07	Exp. N° 1735 DEL 04.08.23	GARCIA MOREY ANY LEYSLI PAICO NAMUCHE ELSA KATHERINE	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias con Enfoque de Desarrollo Personal y su Efecto en la Identidad en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Ps. Ernesto Pretto Monroy.	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
08	Exp. N° 1855 DEL 17.08.23	HIDALGO HUAMAN ARELY LIZET MORE ZAPATA RUTH GISELA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias de Juego Dramático y su Efecto en la Comunicación Oral en la Institución Educativa "Nuestra Señora del Pilar" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Miliza Novoa Seminario Dra. Maria del Socorro Garate Rosas	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor



N°	EXPT.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
09	Exp. N° 1880 DEL 21.08.23	HUACCHILLO TOCTO RITA ESKARLET OJEDA GALLO, Jeannine Lilliam Suetlana	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓ DOCENTE	Plan de Acción para mejorar la Comunicación Oral en la lengua Materna en la Institución Educativa N° 001 Piura 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Secretario(a) Dra. Militza Novoa Seminario Vocal Mg. Blanca Sonia Bárcena Reyes Suplente Mg. Angela Martina Bruno Seminario Asesor
10	Exp. N° 1940 DEL 05.09.23	QUEVEDO NEGRON NANCY HARO BENITES MARIA LUCIA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓ DOCENTE	Metodología Reggio Emilia y su Efecto en el Pensamiento Creativo en Estudiantes de una Institución Educativa Maria Goretti Castilla 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. Maria Elena Aguilar Celi Secretario(a) Mg. Angela Martina Bruno Seminario Vocal Dra. Militza Novoa Seminario Suplente Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Asesor
11	Exp. N° 1703 DEL 31.07.23	RETO ALBUROQUE MARIA ANTONIA RISCO VEGA JESSICA DEL MILAGRO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓ DOCENTE	Juego Cooperativo y sus Efectos en las Habilidades Socioemocionales en niños de la institución educativa N° 512- Sullana 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Secretario(a) Mg. Maria Elena Aguilar Celi Vocal Dra. Militza Novoa Seminario Suplente Mg. Angela Martina Bruno Seminario Asesor
12	Exp. N° 1676 DEL 27.07.23	ZAPATA NOLE ROSANA PAMELA RUJEL HERNANDEZ KRISTTY BELKA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓ DOCENTE	Estrategias de la Pedagogía del Amor y su Efecto en las Habilidades Socioemocionales en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Secretario(a) Mg. Maria Elena Aguilar Celi Vocal Dra. Militza Novoa Seminario Suplente Mg. Angela Martina Bruno Seminario Asesor
13	Exp. N° 1965 DEL 07.09.23	TIMANÁ YAMUNAQUÉ MARIA LOURDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓ DOCENTE	Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Motricidad Gruesa en una Institución Educativa del Distrito de La Arena 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Dra. Militza Novoa Seminario Secretario(a) Mg. Angela Martina Bruno Seminario Vocal Mg. Maria Elena Aguilar Celi Suplente Asesor





"Año de la Recuperación y la Consolidación de la Economía Peruana"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 073 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 31 de Marzo del 2025

CONSIDERANDO:

Que según Resolución Directoral N° 189-2023-DG-EESPP- PIURA del 13/09/2023 **CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE DIRIGIDO A BACHILLERES Y TITULADOS DE UNIVERSIDADES**, se aprueba PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE TÍTULOS PROFESIONALES EN EDUCACIÓN;

Que, con informe N° 004-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 12/02/2025, la Jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la propuesta para la designación de jurado examinador debido a que docentes han concluido su contrato 2024, por tanto, es necesario cambiar algunos de sus integrantes y expedir el acto resolutorio;

Que, este Despacho considera necesario reestructurar el Jurado Examinador para el acto de Sustentación por conclusión de contrato de algunos docentes en el periodo 2024, para obtención de los Títulos Profesionales en Educación, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación:

De conformidad con los documentos y en usos de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela, considera necesario reformular el Jurado Examinador para el acto de Sustentación, según la Ley 30512; Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001843/2024, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR la reformulación de los integrantes del Jurado Examinador para el Proceso de Sustentación conducente a la Obtención de los Títulos Profesionales en Educación, que fue aprobado según Resolución Directoral N°189-2023-DG-EESPP- PIURA del 13/09/2023 del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial.

Artículo Segundo. - DESIGNAR, a los nuevos miembros del Jurado Examinador para el Acto de Sustentación titulares y suplente según se indica:





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REEVALUACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

REFORMULACIÓN DE MIEMBROS DE JURADO CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL EN EL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 073-2025-DG. EESPP "PIURA" (31/03/2025)

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 1870 DEL 25.08.23	BARDALES FLORES YOBELY ARMANDA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	El Dibujo y su Efecto en la Creatividad en la Institución Educativa N° 14008 "Leonor Cerna de Valdiviezo" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi experimental	Mg. Angela Seminario Martina Bruno Dra. Miliza Nova Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. María del Socorro Garáte Rosas
02	Exp. N° 1902 DEL 01.09.23	CALDERON JARAMILLO JOHANNY YADIRA MOGOLLÓN MARTINEZ LUCIA DEL ROSARIO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Taller de Expresión Gráfico Plástico y su Efecto en la Coordinación Visomotriz en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. María del Socorro Garáte Rosas
03	Exp. N° 1872 DEL 25.08.23	CALDERON MONTALVAN ANACELY YOVANI CALLE MONTALVAN ELIZABETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en los Niños de la Institución Educativa Inicial N° 1287 Parihuana Frias 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario



[Handwritten signature]

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
04	Exp. N° 1881 DEL 25.08.23	CASTILLO ORREGO PAOLA JANET GUTIERREZ MENA ANAIK DE LAS MERCEDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategia de gamificación y su efecto en la capacidad de atención de los niños de la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
05	Exp. N° 1864 DEL 21.08.23	CERQUERA CRUZ MILAGROS ELIZABEL	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Textos Narrativos y su Efecto en el Pensamiento Crítico de los niños en la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Ps. Ernesto Antonio Preto Monroy. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Angela Martina Bruno Seminario
06	Exp. N° 1768 DEL 09.08.23	ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Programa de Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las Emociones en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor María Talledo Coveñas Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
07	Exp. N° 1735 DEL 04.08.23	GARCIA MOREY ANY LEYSLI PAICO NAMUCHE ELSA KATHERINE	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias con Enfoque de Desarrollo Personal y su Efecto en la Identidad en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Dra. Militza Novoa Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Ps. Ernesto Preto Monroy.
08	Exp. N° 1855 DEL 17.08.23	HIDALGO HUAMAN ARELY LIZET MORE ZAPATA RUTH GISELA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias de Juego Dramático y su Efecto en la Comunicación Oral en la Institución Educativa "Nuestra Señora del Pilar" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario



[Handwritten signature]

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
						Dra. María del Socorro Garaté Rosas	Asesor
09	Exp. N° 1880 DEL 21.08.23	HUACCHILLO TOCTO RITA ESKARLET OJEDA GALLO, Jeannine Lilliam Suetiana	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en La lengua Materna en la Institución Educativa N° 001 Piura 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
10	Exp. N° 1940 DEL 05.09.23	QUEVEDO NEGRON NANCY HARO BENITES MARIA LUCIA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Metodología Reggio Emilia y su Efecto en el Pensamiento Creativo en Estudiantes de una Institución Educativa María Goretti Castilla 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
11	Exp. N° 1703 DEL 31.07.23	RETO ALBUQUEQUE MARIA ANTONIA RISCO VEGA JESSICA DEL MILAGRO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Juego Cooperativo y sus Efectos en las Habilidades Socioemocionales en niños de la institución educativa N° 512- Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
12	Exp. N° 1676 DEL 27.07.23	ZAPATA NOLE ROSANA PAMELA RUJEL HERNANDEZ KRISTTY BELKA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Estrategias de la Pedagogía del Amor y su Efecto en las Habilidades Socioemocionales en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. David Peña Arica Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
13	Exp. N° 1965 DEL 07.09.23	TIMANÁ YAMUNAQUÉ MARÍA LOURDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Motricidad Gruesa en una Institución Educativa del Distrito de La Arena 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Walter Erickson Lizano Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Prof. José del Carmen Mondragón Córdoba Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Distrito Veintiseis de Octubre, 31 de marzo del 2025



[Handwritten signature]

 Dr. Mario Luciano Samával Rosas
 DIRECTOR GENERAL

M.L.S.R./D.G.

b.a.m/Sec.



TESIS Juego dramático en la comunicación oral. Hidalgo H y More Z - copia.docx



My Files



My Files



SAKEC - Shah and Anchor Kutchhi Engineering College

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tm:oid::3618:115278964

Fecha de entrega

2 oct 2025, 2:33 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

2 oct 2025, 2:44 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS Juego dramático en la comunicación oral. Hidalgo H y More Z - copia.docx

Tamaño del archivo

5.3 MB

151 páginas

32.342 palabras

174.869 caracteres






14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Fuentes principales

- 10% Fuentes de Internet
- 8% Publicaciones
- 9% Trabajos entregados (trabajos d el estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	2%
2	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2024-01-02	1%
3	Internet	repositorio.une.edu.pe	1%
4	Publicación	Napan Peñaloza, Yazmin Quimena. "Comparativo de aplicación de la metodología...	< 1%
5	Trabajos entregados	College of Alameda on 2023-07-25	< 1%
6	Publicación	Solis Mallqui, Luis Angel. "El juego dramático como estrategia en la mejora de la ...	< 1%
7	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2023-11-29	< 1%
8	Publicación	Palomino Casa, Marina. "Talleres de dramatización de cuentos para mejorar la ex...	< 1%
9	Internet	repositorio.unamba.edu.pe	< 1%
10	Trabajos entregados	uncedu on 2025-08-01	< 1%
11	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	< 1%





12	Publicación	Bayona de Silva, Mafalda. "Conciencia fonológica y pronunciación de palabras tra...	<1%
13	Internet	repositorio.unapiquitos.edu.pe	<1%
14	Trabajos entregados	uncedu on 2024-09-23	<1%
15	Publicación	Herrera Pinzón, Rosa Nelly. "Aplicación de estrategias didácticas mejoran la com...	<1%
16	Publicación	Manrique García, Sandra Melissa. "Estrategias de aprendizaje cooperativo y sus e...	<1%
17	Publicación	Sandoval Orihuela, Liz Carol. "Efectividad del programa Fonjuegos en comparaci...	<1%
18	Trabajos entregados	Universidad La Salle on 2025-05-19	<1%
19	Internet	repositorio.utelesup.edu.pe	<1%
20	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
21	Publicación	Granda, Stephanny Mariel Abad Condori, Jenny Pamela Huaman. "Longitud medi...	<1%
22	Publicación	Vilcherrez Vilcherrez, Maria Gregoria. "Los pictogramas y su relación con las com...	<1%
23	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
24	Internet	repositorio.udh.edu.pe	<1%
25	Trabajos entregados	Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac on 2020-11-04	<1%





26	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
27	Internet	repositorio.unap.edu.pe	<1%
28	Publicación	Carhuallanqui Llanos, Lud Vivian. "Flipped learning como estrategia para el desar ...	<1%
29	Trabajos entregados	Colegio Columbia on 2024-07-11	<1%
30	Publicación	Loayza Flores, Daniel Guido. "Mapas mentales en el aprendizaje del área de comu...	<1%
31	Publicación	Vilcapoma Malpartida, Pedro Manuel. "Método de estudio de caso como strategi...	<1%
32	Publicación	Illaconza Salcedo, Milagros. "Estrategia de enseñanza DDRINPLAC en el nivel de d...	<1%
33	Publicación	Salas Guzmán, Erick Anthony Wilber. "Aprendizaje basado en problemas en el log...	<1%
34	Trabajos entregados	Universidad Católica Los Angeles de Chimbote on 2020-12-26	<1%
35	Internet	repositorio.udea.edu.pe	<1%
36	Publicación	Ferro Tinta, Gisela Jakeline. "Las canciones y la comunicación oral en inglés en los...	<1%
37	Publicación	Moreto Córdova, Luz María Arias Muñoz, Mónica Patricia. "Estrategias lúdicas y ...	<1%
38	Internet	repositorio.uns.edu.pe	<1%
39	Trabajos entregados	uncedu on 2024-12-30	<1%





40	Publicación	Serna Gómez, Yovany Noemi. "La aplicación de estrategias didácticas mejoran el ..."	<1%
41	Trabajos entregados	Universidad Católica de Santa María on 2021-12-28	<1%
42	Publicación	Yaques Benites, Andrea del Pilar. "Relación Entre los Predictores y Facilitadores d..."	<1%
43	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
44	Publicación	Atarama Jiménez, Nadia Mabel. "Estrategias de expresión oral basadas en el enfo..."	<1%
45	Publicación	Olortin Solano, Martha Loyola. "El Mentefacto conceptual y su influencia en la co..."	<1%
46	Publicación	Parizaca Chambilla, Sabas. "Metodología de indagación guiada y las habilidades l..."	<1%
47	Publicación	Ramos, Monica Patricia Sotomayor. "Estudio Descriptivo Sobre La asociacion Audi..."	<1%
48	Internet	distancia.udh.edu.pe	<1%

