

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE FORMACION INICIAL DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025

Para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación

AUTORA

SOTO PALOMINO, Yubithza Yaquelin

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2026-2394>

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2026



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 9:00 A.M. del 25 DE JULIO DEL 2026, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS** "LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR HÁBITOS DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38254/MX-P "LUIS CAVERO BENDEZU" DE HUANTA, 2025" *Línea de investigación: ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE*, presentado por la Bachiller **SOTO PALOMINO, YUBITHZA YAQUELIN** con código de matrícula 71328126.

De Formación Inicial Docente/ **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0473-2026-EESPPÚB."JSCO"/DG-HTA.**, Jurado Examinador autorizado por la **RD No 0474-2026-EESPPÚB."JSCO"/DG-HTA** obteniendo como resultado el PROMEDIO de 15 (QUINCE).

Por tanto, el *Jurado Examinador de la Sustentación*, emite el siguiente **DICTAMEN**:

SITUACIÓN FINAL: APROBADA

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTA** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL
Vº Bº DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	25	07	2026

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILLCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE						
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU						

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR						
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR						

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0473-2025 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA						
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0474-2025 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA						

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER:							
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN							

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR					
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI					
	VOCAL	Mg. FLOR MARICELA JOSE HUAMAN					

TÍTULO DE TESIS:							
LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR HÁBITOS DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38254/MX-P "LUIS CAVERO BENDEZU" DE HUANTA, 2025							
LINEA DE INVESTIGACIÓN		ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE					

FECHA	25 / 07 / 2026	HORA	9:00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"		

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
71328126	SOTO PALOMINO, YUBITHZA YAQUELIN	16	17	14	15


PRESIDENTE


VOCAL


SECRETARIO


Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL
Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatorio con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0211-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada **"LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR HÁBITOS DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38254/MX-P "LUIS CAVERO BENDEZÚ" DE HUANTA, 2025"**, presentado por la egresada **Soto Palomino, Yubithza Yaquelin**, del Programa de Estudios de Educación Inicial intercultural bilingüe ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **9%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:
https://drive.google.com/drive/folders/1uLxykxYZ4ZlI5fcKsDGIGsE_n8fzNiQA?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 17 de agosto de 2026



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Yubithza O. N° 010-85-ED
Área de Verificación de Originalidad

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

SOTO PALOMINO, Yubithza Yaquelin.docx

193 SOTO PALOMINO, Yubithza Yaquelin T

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cervero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tmcaid::13629040697

Fecha de entrega

17 ago 2026, 4:41 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

17 ago 2026, 5:13 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

SOTO_PALOMINO_Yubithza_Yaquelin.docx

Tamaño del archivo

96.6 KB

51 páginas

17.620 palabras

92.561 caracteres

9% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
6 caracteres sospechosos en 11.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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.

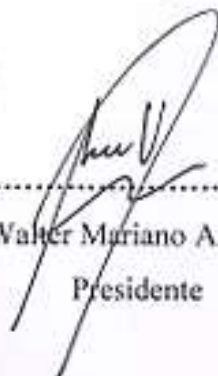
Fuentes principales

9%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
3%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

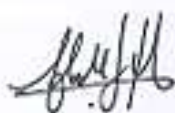
1	Internet	repositorio.eesppjsco.edu.pe	3%
2	Internet	alicia.concytec.gob.pe	3%
3	Internet	dspace.unitru.edu.pe	1%
4	Internet	latam.redilat.org	<1%
5	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
6	Internet	www.scribd.com	<1%
7	Trabajos del estudiante	Ana G. Méndez University	<1%



.....
Dr. Walter Mariano Arce Villar
Presidente



.....
Mg. Walter Cangana Canchari
Secretario



.....
Mg. Flor Maricela Jose Huaman
Vocal

Dedico este triunfo a Dios Todopoderoso, por haberme guiado; a mis padres, Donato y Edwina, por su amor, ejemplo y apoyo incondicional; a mis hermanos, por su compañía y apoyo incesante. Esta victoria es tan vuestra como mía.

Yubithza Yaquelin

AGRADECIMIENTO

Con respeto y gratitud reconozco a la Escuela Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, por haberme brindado una formación integral y haberme inculcado valores para ser una futura docente. Esta institución ha sido un pilar en mi desarrollo personal y académico.

Expreso además mi agradecimiento a la Institución Educativa Inicial N.º 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, por haberme acogido y permitido realizar esta investigación en un ambiente de compromiso y vocación por la enseñanza.

Agradezco de manera especial a la directora de dicha institución por su apertura, apoyo y confianza durante todo el proceso, así como a las madres y padres de familia que participaron activamente donando su tiempo y permitiéndome trabajar con sus hijos e hijas.

A los niños y niñas de la institución les agradezco su participación, alegría y espontaneidad que enriquecieron esta experiencia educativa y de investigación.

Agradezco también a mi asesor de tesis Dr. Alcarraz Carbajal Bibiano, por su guía, consejos y dedicación a la calidad, que ayudaron a que esta tesis fuera posible.

Gracias al (PRONABEC), programa Continuidad de Estudios, por haberme apoyado en toda mi trayectoria, culminando con éxito mi carrera profesional.

PRESENTACIÓN

Distinguidos jurados examinadores es un honor académico presentar a su consideración la tesis titulada: Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025.

El propósito central de esta investigación es determinar la influencia que tienen los juegos dramáticos en el fortalecimiento de los hábitos de convivencia en los niños, considerando dimensiones como la tolerancia, la solidaridad y la disciplina. Se trata de un estudio de nivel explicativo, que busca no solo describir la situación, sino también comprender y demostrar cómo esta estrategia lúdica que impacta en el desarrollo social y emocional de los estudiantes.

El trabajo se realiza en el marco del Reglamento de Investigación y del Reglamento Institucional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caverro Ovalle” de Huanta, y tiene como finalidad optar el Título P

1|rofesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe. Asimismo, representa un aporte significativo a la educación temprana, al proponer un modelo pedagógico basado en el juego dramático como recurso innovador para la mejora de la convivencia escolar.

Quedo a disposición para absolver sus interrogantes y agradezco de antemano sus valiosas observaciones.

La autora

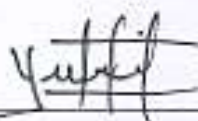
DECLARACION JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Yubithza Yaquelin Soto Palomino identificada con DNI N°71328126, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta autora del trabajo de Investigación titulado: Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendejú" de Huanta, 2025, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro bajo juramento lo siguiente.

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 29 de Diciembre del 2025.



Yubithza Yaquelin, Soto Palomino

DNI N.° 71328126



ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ix
AGRADECIMIENTO	x
PRESENTACIÓN	xi
DECLARACION JURADA DE AUTENTICIDAD.....	xii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS	xv
ÍNDICE DE TABLAS	xvi
RESUMEN	xvii
ABSTRAC	xviii
PISI QILLQAY.....	xix
INTRODUCCIÓN	xx

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Descripción del Problema.....	17
1.2.Formulación del Problema	20
1.3.Justificación e Importancia.....	20
1.4.Objetivos.....	22
1.5.Limitaciones de la Investigación	22

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.Antecedentes del Problema	23
2.2.Bases Teóricas.....	28
2.3.Definición de Términos Básicos	37
2.4.Hipótesis de la Investigación.....	42
2.5.Variables de Investigación	43
2.6.Operacionalización de Variables.....	43

2.7. Matriz de Operacionalización de Variables	45
--	----

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Estudio.....	46
3.2. Nivel de Estudio	46
3.3. Método de Estudio.....	46
3.4. Diseños de Investigación.....	47
3.5. Población y Muestra	48
3.6. Técnicas de Muestreo	48
3.7. Técnicas de Recolección de Datos	49
3.8. Técnicas de Procesamiento de Datos.	51
3.9. Aspectos Éticos	52

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y Descripción de los Resultados	53
4.2. Prueba de Hipótesis	57
4.3. Discusión de Resultados.....	60
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES.....	64
REFERENCIAS.....	65

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto	72
Anexo 2. Resolución de expedito de tesis	76
Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación de tesis.....	79
Anexo 4. Resolución de jurados de sustentación de tesis.....	81
Anexo 5. Matriz de consistencia.....	83
Anexo 6. Matriz instrumental	84
Anexo 7. Instrumento de Recolección de Datos.....	85
Anexo 8. Validación de instrumentos.....	86
Anexo 9. Prueba de confiabilidad de los ítems.....	89
Anexo 10. Matriz de datos.....	90
Anexo 11. Plan de aplicación	92
Anexo 12. Consentimiento informado.....	114
Anexo 13. Constancia autorización emitida por la I.E que autoriza la aplicación de la investigación	117
Anexo 14. Fotografías.....	118

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de operacionalización	45
Tabla 2. Resultados de validez de contenido de la ficha de observación por juicio de expertos.....	50
Tabla 3. Resultado de la prueba de Alfa de Cronbach	51
Tabla 4. Resultado de contraste de hábitos de convivencia pre test y post test.	53
Tabla 5. Resultado de contraste del desarrollo de la tolerancia de pre test y pos test ..	54
Tabla 6. Resultado de contraste del desarrollo de la solidaridad de pre test y pos test	55
Tabla 7. Resultado de contraste del desarrollo de la disciplina de pre test y pos test ..	55
Tabla 8. Resultado de las pruebas de normalidad	56
Tabla 9. Resultado de contraste de hábitos de convivencia entre pre test y pos test....	57
Tabla 10. Resultado de contraste de tolerancia entre pre test y pos test.	58
Tabla 11. Resultado de contraste de disciplina entre pre test y pos test.....	59
Tabla 12. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas	60

RESUMEN

La presente investigación, titulada “Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P 'Luis Caverro Bendejú' de Huanta, 2025”, tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos dramáticos influyen los hábitos de convivencia. Por ello, la investigación fue de diseño pre experimental de un solo grupo, con una medición de pre test y post test. Se trató de una investigación aplicada a nivel explicativo. La población estuvo constituida por 42 niños y niñas de las cuales se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia de 20 alumnos de 3 años en la educación inicial. Se utilizó técnica de observación, que empleó una ficha validada por especialistas y presenta un coeficiente Alfa (de Cronbach) 0,913, para poder recoger la información. Los resultados descriptivos revelaron un aumento del 95%. En inicio la gran mayoría de niños (95%) se encontraba en nivel en proceso, tanto en términos de hábitos de convivencia, como de disciplina y tenían similares en tolerancia (85%) y solidaridad (90%). No obstante, tras la intervención el grupo pudo alcanzar al logro destacado y al logro esperado en todos los campos. Esto se pudo observar mediante la contrastación de hipótesis, pues la significancia fue ($p=0,000<0,05$). De esta manera se llegó a la conclusión que la implementación de juegos dramáticos tuvo un impacto significativo en el progreso de la solidaridad, el respeto y la tolerancia.

Palabras Clave. Hábitos, Convivencia, Tolerancia, Solidaridad, Disciplina.

ABSTRAC

The present research, entitled The dramatic games to improve habits of coexistence in children in the Educational Institution No 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendejú" de Huanta, 2025, had as its main objective to determine the influence of dramatic games on strengthening habits of coexistence. The study was applied, explanatory level using a pre-experimental design with a single group with pre- and post-test measurements. The population consisted of 42 boys and girls, from which a non-probabilistic sample was taken for convenience of 20 students of 3 years of initial education. Data collection was carried out by the observation technique using an observation sheet, which was validated by expert judgment and obtained an alpha reliability of (Cronbach of 0.913). The descriptive results indicated a quantitative jump of 95%, the majority of children (95%) were initially at the "in process" level for habits of coexistence, discipline and similar levels in tolerance (85%) and solidarity (90%), but after intervention, 100% of the sample reached "expected achievement" or "outstanding achievement" levels in all dimensions. The hypothesis contrast confirmed this impact with a significance value of ($p = 0.000 < 0.05$), concluding that the application of dramatic games significantly influenced the improvement of social habits as well as the development of tolerance, solidarity and discipline.

Key Words. habits, coexistence, tolerance, solidarity, discipline.

PISI QILLQAY

Kay yachay maskaypa sutinmi “qatipakuspa pukllasun allin kawsakuy kanampaq llapa warmakunapi kay yachay wasi N° 38254/Mx-P “Luis Caverro BendeZú”Huanta llaqtapi, iskay waranqa iskay chunka pichqayuq watapi, kay maskaytaqa rurarirqani imayna qatipakuspa kukllay kallpanchasqanmanta kay allin kawsakuyta huk yachay wasipi. Kay yachay maskayqa diseño preexperimental huk huñullapim, ñawpaqtaqa rurarikurqam tapukuykunata uña warmakunata qawarinapaq imayna tarikuskankuta, chaymanta tukupaymampas rurarikurqa hina chay tapukuykunata qawanapaq imana qispirisqankuta. Rurarirqanim llapa warmakunawan kay pukllaykunata chayna kay yachay maskarisqayta willarikunaypaq. Karqam tawa chunka iskayniyuq warmakunam chaymantam ñuqa chay muestra no probabilistico por conveniencia nisqanta iskay chunka warmawan kimsa watayuqwan llamkarirqani. Kay ruranaypaqqa qapirirqanim qawariyta, chay qawaymi karqa kimsa amawtapa allichasqan hinaspa allin nisqan, chaynallataqmi chay coeficiente alfa de Cronbach nisqan karqa 0,913, rikusqayta quqarinaypaq. Chayta rurariyta tukurispam lluksirqa chay 95 % warmakuna yanqa yanqallapirraq kasqankuta, chay allin kawasakuyninkupi, allin runa kasqankupi, kaqllañam allin sunquyuq kasqankuwan karqa 85% chaynataq yanapakuq kasqankupas 90% yan yanqallapirraq karqa. Chaymantam chay qatipakuy pukllaykunata ruraptiy paykunawan allinman qispirirurqaku, allin sunquyuq, allin warmakuna karqaku, chaymi rurarqani kay contrastación de hipótesis nisqanta, chaymi chay nivel de significatividad nisqan karqa ($p = 0,000 < 0,05$). Chaymi tukupayman kay qatipakuy pukllay allin kasqanmanta llapa warma allin yanapakuq, allin runa, allin sunquyuq kanankupaq.

Sapaq Simikuna. Ruraykuna, Kawsaykuy, allin yanapakuq, allin sunquyuq, allin runa

INTRODUCCIÓN

La problemática de los hábitos de convivencia en el nivel inicial es una preocupación constante en el ámbito educativo y social, este problema se manifiesta en las dificultades que los niños pasan en momentos donde ellos interactúan con los demás. La convivencia escolar tuvo una relevancia significativa en lo que es ámbito educativo a nivel global tomando en cuenta una prevención de la violencia, la creación de ambientes positivos para una buena educación. A nivel local se observó una problemática en la convivencia en la institución educativa inicial N.º 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, lo cual afecta en el desarrollo integral de los niños haciendo que bajen sus habilidades sociales y emocionales, respecto a ello, esta investigación propuso la aplicación de juegos dramáticos, una estrategia lúdica que apoya el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y el respeto mutuo entre los niños, buscando un aporte a la educación al poder proponer un modelo pedagógico innovador para la mejora de la convivencia escolar.

La finalidad de este estudio fue determinar cómo es que influye los juegos dramáticos en el fortalecimiento de los hábitos de convivencia, tomando 3 dimensiones que es la tolerancia, la solidaridad y disciplina, dónde las bases teóricas apoyan la capacidad del juego dramático para desarrollar estos valores.

La tolerancia se entiende como la acción de respetar, aceptar, valorar a todas las personas, ya sean de distintas culturas respetando su manera de vivir, de hablar, de la religión que pertenezca. Por ello, es importante para poder promover una adecuada armonía a pesar de la gran diversidad que existe. Por otro lado, la solidaridad es un valor muy importante ya que consiste en ayudar a los demás y trabajar juntos para el bien

común, teniendo personas que se ayuden conjuntamente para salir adelante sin poner a un lado a alguien. Fernández (2022) afirma que la disciplina es un conjunto de habilidades, que hace que los niños sean respetuosos, que puedan comunicarse de una buena manera y resolver los conflictos de forma adecuada.

A continuación, se presentan los antecedentes más relevantes que sustentan la hipótesis de trabajo:

Gutiérrez et al. (2019) en su proyecto el juego dramático una estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en niños y niñas del jardín social Monteblanco, llegó a la conclusión que efectivamente el juego dramático es muy importante para la intervención pedagógica, puesto que ayuda a que tengan creatividad, desarrollen las habilidades comunicativas y el conocimiento social.

Cruz (2019), en su estudio titulado “El juego dramático para mejorar la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años en la I.E.I. N° 15251 ‘Juan Velasco Alvarado’ caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba - Piura, 2017”, demostró que el juego dramático a través del juego de roles y la dramatización, es una estrategia capaz que facilita una buena comunicación, el respeto, la iniciativa, la responsabilidad, y la empatía entre los niños, llevándolos a una sana convivencia.

Cruz (2019) en su estudio titulado: el juego dramático para mejorar la convivencia en el aula en niños de cinco años en la institución Juan Velasco Alvarado demostró que el juego dramático a través del juego de roles y la dramatización es una estrategia efectiva, que facilita una buena comunicación, desarrolla el respeto, la iniciativa, la responsabilidad y la empatía entre los niños. llevando a una sana convivencia.

Finalmente, el presente trabajo se organiza en cuatro capítulos principales:

Capítulo I: Planteamiento del problema de la investigación: Incluye la descripción del problema, formulación del problema, justificación e importancia, objetivos y limitaciones de la investigación, seguidamente en el capítulo II: Marco teórico de la investigación contiene los antecedentes del problema, las bases teóricas, definición de términos básicos, hipótesis de la investigación la variable de la investigación y operacionalización de variables, asimismo en el capítulo III: Metodología de la investigación detalla el tipo de estudio, nivel de estudio, método de estudio, diseños de la investigación, población y muestra, técnicas de muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de procesamiento de datos y aspectos éticos. Finalmente,

en el capítulo IV: resultados y discusión de la investigación presenta la presentación y descripción de los resultados y discusión de resultados.

El estudio culmina con las conclusiones, las recomendaciones, la referencia y los anexos. Este trabajo busco ofrecer evidencia científica sobre qué tan efectivo es el juego dramático en la mejora de la convivencia.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del Problema

El dilema de los hábitos de convivencia en niños de educación inicial es algo que preocupa en el campo educativo y social. Todo ello se refiere a las adversidades que algunos niños suelen pasar para poder interactuar de una manera correcta con los compañeros y adultos ya sea en la escuela o en la comunidad.

Tenesaca (2018) señala que la convivencia en las instituciones educativas donde se albergaba niños de diferentes vivencias es un tema de gran relevancia. Ser docente no es solo impartir conocimientos dentro del salón de clases, sino que implica hablar con ellos en diferentes momentos, ya sea en el receso, en los espacios de consumo de los alimentos, juegos y en otros espacios también acerca de las situaciones que pasan del día a día, si bien es cierto los docentes deben ser amigos, hasta segundos padres de los niños para orientar y guiar en su desarrollo de formación para la vida de los niños. Además, es necesario promover valores como el compañerismo entre los niños, docente a estudiante o viceversa, también hacia los padres de familia. Todo lo mencionado es de vital importancia para la formación de los niños ya que puede evitar o también reducir la tasa de discriminación que se da en el ámbito educativo.

Mena et al. (2022) señalan que, en numerosas instituciones educativas, el enfoque hacia la convivencia escolar sigue siendo punitivo, dando mayor importancia a las sanciones que a las acciones formativas. Esto tiene el potencial de violar los derechos de los alumnos y perjudicar su bienestar. Además, indica que hay métodos disciplinarios que apartan a los alumnos de las actividades escolares, como la expulsión o la suspensión,

incluso si sus faltas no son graves. Esto reduce su derecho a la educación y deteriora el entorno escolar. UNICEF sostiene, por ende, que el enfoque de derechos, participación y educación debe ser la base de la convivencia en las escuelas. Esto implica promover normas claras, ambientes seguros y métodos pacíficos de resolución de conflictos.

En nuestro país, los especialistas del Ministerio de Educación (MINEDU, 2021) la "Estrategia para el fortalecimiento de la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia en la gestión educativa descentralizada" se fundamenta en los principios del Currículo Nacional de Educación Básica y en los Lineamientos establecidos por el Decreto Supremo N° 004-2018-MINEDU. Estos preceptos ponen en marcha la inclusión en los estudiantes, atención a la diversidad que se tiene en un aula, la interculturalidad, igualdad de género donde no persista la exclusión, el respeto a nuestra madre tierra, el bien común y la excelencia. Además, siempre van de la mano los enfoques de calidad educativa y ciclo de vida en los niños. Por lo general, el plan de acción se rige en la Orientación Estratégica 07 del Proyecto Educativo Nacional al 2036, donde fomenta un sistema educativo donde los niños sean independientes, que la enseñanza sea adaptable, donde no haya violencia ni discriminación, con un monitoreo estatal independiente que garantiza el derecho a una educación de calidad libre de violencia. También se apoya en la Ley N° 29719, que fomenta la convivencia sin violencia.

Defensoría del Pueblo del Perú (DP, 2013), menciona que la Constitución y la Ley N° 26520 señala que la DP es un organismo independiente donde se encarga de proteger los derechos fundamentales de las personas y velar si efectivamente se está haciendo cumplir los deberes del Estado, donde en esta se incluye la calidad de vida que tiene las personas que trabajan para el beneficio de la ciudadanía. Esta institución es responsable de defender los derechos de los niños, niñas y adolescentes, quienes, según el Tribunal Constitucional, deben disfrutar sus derechos que tienen sin tener que pasar o sufrir discriminaciones por parte de los que le rodean. Por otro lado, el Estado asegura la plena vigencia de los derechos humanos y cuidar especialmente a los niños y adolescentes donde están padeciendo situaciones donde son abandonados a su suerte. En el ámbito escolar, refiere a que los docentes deben hacer que el ambiente donde se desarrolla las actividades sea positivo, donde sobresalga el respeto, específicamente el respeto a los derechos de los niños y niñas, donde también se trate de igual manera a

todos los niños, libre de discriminación y violencia por los miembros de la comunidad educativa lo cual es muy esencial para tener un buen ambiente de convivencia en el aula.

En diversas regiones, incluida Ayacucho, se observan malos hábitos de convivencia en instituciones educativas de nivel inicial, como los pude observar durante las prácticas preprofesionales en la Institución Educativa Inicial N.º 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta. Este problema afecta tanto a estudiantes como a docentes, impactando negativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se realizó un estudio para entender cómo se promueve la convivencia escolar, analizando para mejorarla y hacer buenas prácticas positivas en Perú y otros países. Un aula debe ser un espacio donde haya una buena convivencia y sobresalga la paz, para así favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas en su formación, donde todo lo mencionado lleve a cabo la resolución pacífica de conflictos.

En este estudio, se observa que los niños y niñas de educación inicial para tener esos malos hábitos de convivencia pasan por una diversidad de causas, donde pueden ser la imitación de los comportamientos de los que les rodean, la falta de supervisión por parte de los padres de familia o los docentes, la presión social por parte de los amigos o también hermanos mayores, además se ve la influencia por parte de los medios de comunicación, alguna violencia que estaría pasando en la familia o en el lugar donde radica, o también la escasa charla a los padres de familia. Todos estos factores negativos afectan en la manera de comportarse de los niños y niñas.

Entonces, ¿cuál es el impacto de estas causas? en las instituciones de educación inicial, se ve como estos factores afectan en la manera de comportarse de los niños y niñas. Las consecuencias de acuerdo a las causas que se mencionó traen consigo: el bajo rendimiento académico en los niños, la baja autoestima que tendrán, aumentará los conflictos en el aula, el desarrollo de valores se verá afectado, traumas en los niños, se puede llegar a abandonos escolares, se vera la falta de obtener conocimientos en los niños, no podrán concentrarse en las clases, permanecerán estresados y con un estado de ansiedad.

En el presente estudio se planteó la siguiente pregunta de investigación ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, 2025? Frente a esta realidad problemática se propone aplicar juegos dramáticos para

mejorar los hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, 2025. Los juegos dramáticos son una excelente forma de poder mejorar los hábitos de convivencia ya que fomentan el trabajo en equipo, la comunicación adecuada en los niños y el respeto mutuo entre ellos y con el docente.

1.2. Formulación del Problema

Arias (2012) señala que la formulación del problema consiste en hacer una pregunta o plantear un interrogante vinculado con el hecho observado, con el fin de comprender mejor lo que ocurre o hallar una explicación precisa.

1.2.1. Problema General

¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, 2025?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar la tolerancia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, 2025?
- ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar la solidaridad en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, 2025?
- ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar la disciplina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, 2025?

1.3. Justificación e Importancia

El presente estudio de cómo los juegos dramáticos influyeron a los niños en etapa inicial es muy importante, ya que ayuda el desarrollo de las habilidades sociales, emocionales y comunicativas, mejora el rendimiento escolar y el bienestar emocional, también hace que se incentive valores como el respeto, la tolerancia y la solidaridad desde muy niños. Esto hace que sea adecuada el desarrollo integral de los niños y hará que la sociedad sea mucho mejor donde prevalezca la buena convivencia.

1.3.1. *Justificación por Implicancias Prácticas*

El estudio se centra en una necesidad a nivel local como nacional, ya que busca mejorar la excelencia en la educación y de esta manera obtener una convivencia pacífica desde niños. Además, hará que se resuelva conflictos sin la necesidad de llegar a la violencia, porque si bien es cierto se está observando la carencia de habilidades sociales en los niños y niñas, a lo que esto puede llegar a conflictos para poder comunicarse correctamente con las personas de su entorno.

1.3.2. *Justificación por Valor Teórico*

La investigación se enfocará en el vacío que existe al proporcionar evidencia sobre cómo los juegos dramáticos pueden mejorar los hábitos de convivencia en la educación inicial, para esto pues se recolecto resultados que podrían aplicarse a otras instituciones educativas que enfrenten estas dificultades similares en el incentivo de una convivencia positiva durante la infancia. Asimismo, se verá si existe la relación entre el uso de estos juegos en la mejora de habilidades sociales en los niños contribuirá al desarrollo teórico en el ámbito de la psicología educativa y el desarrollo infantil, donde permitirá identificar si los juegos dramáticos son efectivos como estrategia para mejorar los hábitos de convivencia.

1.3.3. *Justificación por Utilidad Metodológica*

Este estudio puede ser de vital importancia para desarrollar herramientas que ayuden a medir las habilidades sociales de los niños. También puede servir para crear programas que incorporen el teatro y los juegos de actuación con el objetivo de mejorar las relaciones entre los niños en la educación infantil. Cuando se ponga en práctica estas estrategias, se buscará no solo ver cómo es la comunicación de los niños entre ellos, sino también fomenta un ambiente amigable, tolerante y solidario en el aula. Por ello esto puede tener un efecto positivo en el desarrollo de su aprendizaje y en el desarrollo emocional de los niños y niñas ya que donde haya un ambiente sano y positivo habrá también niños y niñas cómodos, motivados para así participar, aprender mucho mejor. Además, cuando se desarrolle teatros y juegos los niños aprenderán a interactuar de buena manera con sus demás compañeros, aprenderán a trabajar colaborativamente en equipo sin ningún acto de exclusión y resolver desafíos de manera correcta. Al aprender estas acciones no solo le servirá en la escuela, también lo pondrán en práctica en la familia y en su vida diaria.

1.4. Objetivos

Arias (2012) precisa que el objetivo de investigación es una frase o idea que señala con claridad qué se quiere estudiar, analizar o descubrir. Sirve como una guía para orientar el trabajo y ayuda a responder la pregunta o problema que se ha planteado. En otras palabras, marca la meta principal del estudio y muestra hacia dónde se deben dirigir los esfuerzos del investigador.

1.4.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos dramáticos para mejorar los hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Emplear juegos dramáticos para mejorar la tolerancia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025.
- Emplear juegos dramáticos para mejorar la solidaridad en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025.
- Emplear juegos dramáticos para mejorar la disciplina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025.

1.5. Limitaciones de la Investigación

Las limitaciones de esta investigación sobre cómo los juegos dramáticos mejoran los hábitos de convivencia en educación inicial son:

Primero, el tiempo para estudiar es pequeño, pues se da en las practicas preprofesionales. Esto dificulta conocer los efectos a largo plazo en las conductas sociales infantiles e identificar cambios significativos. También, puede ser subjetiva la opinión de los niños maestros y padres sobre la convivencia, lo que dificulta la recolección y el análisis de datos y puede influir en la subjetividad de las conclusiones.

Finalmente, la investigación se encuentra con restricciones en términos de recursos financieros y materiales debido a que el estudio es autofinanciado, Esto limita la posibilidad de implementar estrategias pedagógicas más extensas y de acceder a herramientas que posibiliten una recolección de información más detallada y precisa.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del Problema

Arias (2012) afirma que los antecedentes se refieren a investigaciones previas relacionadas con el tema, como tesis, artículos o informes, que muestran los avances y el estado actual del conocimiento en el área. No son la historia del tema, sino estudios que sirven de guía para nuevos trabajos, donde se deben señalar los autores, el año, los objetivos y los principales aportes encontrados.

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Gutiérrez et al. (2019) en el proyecto titulado, *el juego dramático como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los niños y niñas del Jardín Social Monteblanco*, tuvo como propósito diseñar estrategias pedagógicas donde se incluya el juego dramático para mejorar la convivencia entre los niños del pre jardín. De esta manera se empleó una metodología cualitativa con enfoque descriptivo, centrada en la didáctica, y se para que puedan realizar dicha investigación se eligió a una población de 45 niños entre 3 años y 6 meses y 4 años y 6 meses. Este presente análisis fundamenta estudios previos (Sánchez y Gómez, 2018; Cordero, 2015) que apoyan las categorías de juego dramático, primera infancia, estrategia pedagógica y convivencia. De acuerdo con las observaciones que se realizó durante la investigación se llega a la conclusión de que el juego dramático es un recurso super importante para la intervención pedagógica, ya que genera la creatividad, las habilidades comunicativas, la expresión personal y el conocimiento social. Además, hace que haya el respeto por la diversidad y las mejores prácticas de convivencia. De esta manera se ve lo importante que es aprovechar el

potencial de las capacidades y también la creatividad de los niños y niñas, usando el juego como estrategia para su desarrollo integral.

Cruz (2019) en su tesis titulado, *el juego dramático para mejorar la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 Años de la I.E.I. N° 15251 Juan Velasco Alvarado Caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba - Piura, 2017*, tuvo como fin investigar cómo influye el juego dramático en la convivencia de los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 15251 “Juan Velasco Alvarado” durante el año 2017. De esta manera se hizo una investigación aplicada, explicativa y pre-experimental, que incluyó como muestra 20 estudiantes y utilizó pre test y post test para poder evaluar los resultados a través de la observación y la lista de cotejo. El análisis de datos se realizó con SPSS versión 18.0. Las conclusiones demostraron que el juego dramático, practicando así el juego de roles y la dramatización hacen que mejore la comunicación y dialogo entre los niños y niñas, también hace al niño más independiente para que resuelva conflictos por sí solo y exprese sus emociones con libertad, dando como resultado una buena convivencia en el aula. Los resultados de la investigación tuvieron diferencias entre el pre test y el post test, viendo claramente que el juego dramático es una buena estrategia efectiva para tener una buena comunicación, respeto entre todos, iniciativa de los niños, responsabilidad para hacer algo, el compañerismo que se tienen y la empatía entre todos.

Rivera & Rizzo (2024) en su tesis titulada, *juegos dramáticos para desarrollar la comunicación en niños de 3 a 4 años*, se plantea como objetivo general proponer una guía didáctica de juegos dramáticos para desarrollar la comunicación no verbal en niños de 3 a 4 años, para favorecer la adquisición de habilidades y destrezas en el ámbito de la comunicación no verbal. El estudio se efectuó con un enfoque mixto, con un diseño experimental de tipo pre experimental. El estudio tiene un alcance descriptivo explicativo, de tipo revisión bibliográfica, de campo y experimental. La metodología consta de tres etapas. Primera etapa se aplicó un pretest, segunda etapa se diseña la guía didáctica y la tercera refleja la intervención educativa; la búsqueda de información se realiza utilizando criterios de inclusión como: “juegos dramáticos”, “comunicación no verbal”, “educación preescolar”, “desarrollo infantil” y criterios de exclusión como: “educación superior”, “economía”, “política”. Las bases de datos consultadas fueron: biblioteca digital ucacue, google académico, scielo, dialnet. Los resultados obtenidos reflejan la importancia de diseñar actividades creativas que involucren la participación activa de los niños para lograr una efectiva adquisición de las habilidades sociales y la

expresión oportuna de emociones y sentimientos. Las conclusiones mencionan que hace falta incluir actividades que involucren a los niños a participar activamente para que construyan su propio aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Montes (2018) realizó la tesis titulada, *las representaciones dramáticas como estrategia para la mejora de la convivencia en el aula de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 180 de Pitumama, Pillco Marca, Huánuco, 2018*. Su objetivo principal fue ver de qué manera la dramatización influye en la mejora de la convivencia en el aula. El diseño de la investigación fue preexperimental, donde se usó el pretest y posttest, donde se tomó 28 niños y niñas como muestra. De este modo los resultados fueron: antes de aplicar la estrategia, la convivencia en el aula fue de un promedio de 32,14%, y después de la aplicar las estrategias, mejoro hasta el 74,38%; la convivencia en el aula ha mejorado un 42,23% a diferencia de cómo se empezó. En el aspecto de resolución de conflictos, los niños y niñas estaban con un 30,27% antes de usar la estrategia, y después de aplicar aumento en un 75,45%; ahora en lo que es trabajo grupal antes de usar las estrategias estaban con un en 28,75% y 75,27% después de la aplicación; Para finalizar, en la dimensión del desarrollo moral, los niños y niñas demostraron que estaban con un 27,86% antes de aplicar la estrategia y 75,45% después de aplicar la estrategia. En conclusión, se tuvo un incremento del 42,23% en la convivencia en el aula, y de esta manera las representaciones dramáticas hicieron que haya más desarrollo en: resolución de conflictos ahora incrementándose en un 45,18%, participación grupal se incrementó en un 46,52% y desarrollo moral se incrementó en un 47,59%.

Acaro (2016) realizó la tesis con el título, *el juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista – Paita, 2015*. El objetivo de este estudio era "determinar los efectos del juego dramático en el desarrollo de la socialización entre los niños y niñas de cinco años de la I.E.P. Marvista de la ciudad de Paita, Piura, 2015". La investigación fue de tipo cuantitativo y se tomó 20 niños y niñas como muestra. Los resultados fueron que en la dimensión de la socialización antes (pretest) y después (postest) de la aplicación del juego fueron las siguientes: Integración del: 15% bajo / 100% alto; Adaptación fue el: 65% bajo / 90% alto; Aceptación fue del: 60% bajo / 90% alto; y Comunicación fue del: 50% medio / 90% alto. Por esta razón se llega a la conclusión de que el juego dramático utilizado como estrategia tiene como efecto significativo en la socialización de los niños y niña. Ya que

es este resultado que se vio al observar que el 100% de los niños hicieron notar una buena mejora en la integración, adaptación, aceptación y comunicación después de realizar las actividades que forman una buena convivencia en los distintos juegos dramáticos.

Ayay (2025) en su tesis titulado, *taller de juegos dramáticos Intensamente para mejorar la convivencia en niños de 4 años de una institución educativa, Trujillo-2024*. Tuvo como objetivo general determinar en qué medida el taller de juegos dramáticos intensamente mejora la convivencia en los niños de cuatro años de la institución educativa Niño Jesús de Praga, Trujillo, 2024. La investigación fue de tipo aplicada y se utilizó un diseño pre experimental. La población muestral estuvo constituida por 15 niños del aula amarilla de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Además, se usó el muestro no probabilístico intencional. El instrumento de recolección de datos que se empleó para medir el nivel de convivencia en los niños fue una rúbrica, la cual fue validada por juicios de expertos y es una adaptación de un instrumento realizado por Fierro Evans, la cual consideró 3 dimensiones: inclusiva, democrática y pacífica. Se tuvo como resultados en el pre test que el 100% de los niños se encontraban en el nivel inicio y ningún niño se encontró en el nivel proceso y logrado. Después de haber ejecutado el taller de juegos dramáticos, el 67 % de los niños alcanzaron el nivel logrado, el 33 % en el nivel proceso y ningún niño en el nivel inicio. Se concluyó, que la aplicación del taller de juegos dramáticos Intensamente tuvo un efecto positivo en la convivencia de los niños de 4 años.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Castillo (2022) con la tesis titulada, *los juegos dramáticos y la socialización de niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 422 Los Luceritos, distrito Anchiuay, Ayacucho 2020*. Tiene como objetivo principal fijar la relación entre los juegos dramáticos y la socialización de niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 422 Los Luceritos, distrito Anchiuay, Ayacucho 2020. El diseño de investigación que se utilizó fue correlacional, para ello se usó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo, lo cual fue validada por tres expertos, se tomó 44 niños como población y se tuvo 13 niños y niñas como muestra. Los resultados que tuvo la investigación señalan que efectivamente hay una relación relevante con un valor de 0,702 y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre los juegos dramáticos y la socialización; donde existe correlación directa de 0,601 y un sig. Bilateral de $P < 0,05$ entre la dimensión expresión oral y la socialización; también que existe una correlación

directa de 0,689 y una sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre la dimensión de la expresión gestual y la socialización; que existe una correlación directa de 0,452 y una sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre la dimensión de la expresión sonora y la socialización; para finalizar, también existe una correlación directa y significativa de 0,733 y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre la dimensión expresión emocional y la socialización. Por esta razón se llega a la conclusión de que si existe una buena relación entre los juegos dramáticos y la socialización puesto que al poder jugar dramatizando siempre los niños y niñas interactuaran con sus compañeros.

Cayllahua (2022) en su tesis titulada *juegos dramáticos y la socialización de niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 422 Los Luceritos, distrito Anchiuay, Ayacucho 2020*. Se evidenció como problemática algunos enfrentamientos entre niños con acciones un tanto agresivas, es así que falta fortalecer un mejor clima social, que mejore estas acciones de interrelación en el margen del respeto, cordialidad y comprensión. Por ello el presente estudio tuvo por objetivo determinar la relación entre los juegos dramáticos y la socialización de niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 422 Los Luceritos, distrito Anchiuay, Ayacucho 2020. El diseño de investigación fue correlacional, se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo, la cual fue validada por tres expertos, la población fue de 44 niños y una muestra de 13 niños de 3 años. Los resultados indican que existe relación directa y significativa con valor de 0,702 y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre los juegos dramáticos y la socialización; que existe correlación directa de 0,601 y un sig. Bilateral de $P < 0,05$ entre la dimensión expresión oral y la socialización; que existe una correlación directa de 0,689 y una sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre la dimensión expresión gestual y la socialización; que existe una correlación directa de 0,452 y una sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre la dimensión expresión sonora y la socialización; finalmente, existe una correlación directa y significativa de 0,733 y un sig. Bilateral de $P 0.05$ entre la dimensión expresión emocional y la socialización. Se concluye que existe relación positiva alta entre los juegos dramáticos y la socialización.

2.1.4. Antecedentes Locales

Durante el proceso de la investigación se hizo una revisión detallada en varias fuentes de información ampliamente reconocidos como Redalyc, Google académico, Scielo, Alicia concytec, Scopus y Puri. Para así encontrar antecedentes locales que pudieran respaldar, sustentar el estudio que estoy realizando. Sin embargo, a pesar de los

esfuerzos que realce para poder identificar no se encontraron investigaciones en a nivel local donde hablan a cerca de la variable de hábitos de convivencia.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. *El Juego Dramático*

Según Solís (2018), el juego dramático entre compañeros los tiene en situaciones de incertidumbre, ya que al realizar este tipo de juegos les ayudara a fomentar la empatía a la hora de interpretar distintos personajes y así ponerse en el lugar de otros. Este tipo de juego está vinculado con la educación para la sana convivencia, puesto que, se realiza de manera grupal y se basa en asumir distintas responsabilidades sociales. A parte de ello los niños y niñas también desarrollan su autonomía al solucionar los distintos desafíos que se enfrentaran durante el desarrollo de los juegos dramáticos.

Entonces se llega a la conclusión de que es evidente que el carácter lúdico del juego dramático si está presente en los niños y niñas, ya que este juego no es obligatorio, sino lo contrario es voluntariamente, donde el niño y niñas desarrolla su creatividad y su pensamiento crítico a través de las distintas formas de dramatizar asumiendo su papel.

Importancia del Juego. Sierra (2010) señala que el juego dramático es una parte muy importante del teatro y que también es una actividad que se realiza de manera divertida donde ayuda a los niños y niñas a aprender y así desarrollar su pensamiento. Por otro lado, también es una actividad enriquecedora donde efectivamente se puede ver como se relacionan el arte, el juego y el pensamiento durante la ejecución del juego.

Aspectos Generales Sobre el Juego. Serrano (2018) menciona que la dramatización es un tema muy amplio donde se hace referencia a representar situaciones o ponerse en el papel a dramatizar.

Aspectos Característicos del Juego Dramático. Morón (2011) menciona que en el juego dramático hay dos elementos específicos que sirven como eje principal para poder desarrollar una programación sobre el tema a tratar y esta son: la expresión dramática y la expresión corporal. Puesto que se dice que la expresión dramática hace que los niños y niñas representen diferentes personajes, situaciones u objetos, mientras que la expresión corporal hace los niños y niñas muestren actitudes y la manera en cómo se encuentran emocionalmente a través de los movimientos o gestos que realicen. Ambas formas de expresión buscan la forma de comunicarse y se manifiestan de diversas maneras. En este tipo de juego, los niños actúan como si fueran los personajes que se les

da como papel a dramatizar, o simulan a realizar acciones. Se puede decir que el juego dramático se relaciona con ambas expresiones y tiene una gran relevancia en la educación, ya que al desarrollar estas actividades se ofrece un espacio para el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la espontaneidad y el desarrollo emocional e intelectual de los niño y niñas.

Tipos del Juego Dramático. Para el presente estudio, se han considerado tres tipos de juegos dramáticos.

Juego de Roles. El juego de roles es una técnica que se usa para poder simular situaciones de la vida real, para así permitir que los niños y niñas aprendan a través de ejemplos prácticos dentro del aula (Cobo & Valdivia, 2017). En conclusión, este tipo de juego se trata de poder representar un rol, papel o una personalidad usando la actividad dramática.

Juego de Máscaras. Este juego hace que los niños y niñas exploren los distintos personajes usando el disfraz. Meissner (2003) menciona que se trata de una manera de representar acciones ficticiamente donde entrelaza la autobiografía crítica de una persona, de esta manera reflejando tanto su época como su historia familiar u otro aspecto. Este enfoque hace explorar las realidades y complejidades de la vida del niño, al mismo tiempo se construye la narrativa que clarifica las tensiones entre lo personal y lo colectivo. Ya que, a través de esta representación, se origina una conexión entre las experiencias individuales y los eventos históricos, de esta manera ofrecer una profunda reflexión sobre cómo la identidad se forma y se transforma en relación con el mundo que lo rodea y tanto familiar en el que se desarrolla.

Juego de Mimo. Romero (2009) afirma que este es un juego tradicional de mímica que no solo brinda la oportunidad de representar visualmente las acciones que aparecen en las cartas, sino que también fortalece el desarrollo del lenguaje oral. Los jugadores pueden practicar habilidades comunicativas al poder intentar hacer que otros adivinen la acción que está realizando, usando descripciones verbales y movimientos que fortalecen su vocabulario relacionado con acciones y verbos. Dicho de otra manera, esta dinámica lúdica genera la interacción social, además, estimula la creatividad y fomenta el trabajo en equipo, ya que los participantes van a observar y entender las señales no verbales para adivinar que personaje, animal, cosa u otro está realizando. En este sentido, el juego no solo es una herramienta divertida para aprender, sino también en un medio

para fortalecer la expresión verbal y la comprensión del lenguaje en un ambiente donde haya empatía, solidaridad y colaboración entre todos los participantes.

Desarrollo de la Comunicación en el Juego. Eines y Mantovani (2012) destacan que el juego dramático es una de las mejores formas para que los niños se comuniquen, ya que se basa en la comunicación. Para que esto funcione, los niños necesitan esa libertad para poder expresarse de esta manera puedan desarrollar su autonomía, resolver desafíos que se les presente, pero también es importante tener algunos límites para su buena formación. Por eso, el juego dramático se basa en tres cosas: una técnica que tiene cinco roles en el teatro, comportamientos simbólicos de "como si", y procesos de creación. Estas tres cosas juntos hacen que los niños se expresen y se comuniquen con las personas de su entorno utilizando el teatro.

El Juego Dramático y el Desarrollo Infantil. El juego dramático trabaja de manera directa con las emociones, ya que es un excelente medio para poder ayudar a los niños y niñas a que identifiquen, entiendan y sepan cómo manejar adecuadamente sin llegar a generar algún pleito. Serrano (2018) señala que actualmente, cada vez es mayor la gran importancia que se tiene al teatro y la dramatización dentro de las aulas con los niños y niñas, puesto que, se considera que la actividad dramática es un medio de aprendizaje fundamental para el desarrollo integral del niño y niña.

La Terapia del Juego. Si bien es cierto muchos niños y niñas asisten a las instituciones educativas de diferentes lugares, con distintas vivencias, cada uno sobrellevando los problemas del día a día tanto de su hogar y del entorno que le rodea, muchas veces existen niños que asisten de familias disfuncionales, de hogares donde abunda la violencia y todo ello se refleja en el aula, a la hora de comunicarse, socializar con sus compañeros, por esta razón hay docentes que muchas veces cumplen el rol de segundos padres para apoyar el estado emocional de los niños y niñas. Medina (2017) afirma que el modelo terapéutico del juego se centra en el juego dramático, que es de vital importancia para el desarrollo completo de la personalidad del niño. En este enfoque, se intenta mezclar los diferentes elementos dramáticos y teatrales de manera artística y divertida para que los niños y niñas no se aburran. La idea es utilizar estas actividades para poder ayudar a los niños a expresar sus problemas, ya sea de una forma individual o en grupo, y generar acciones que lleven a cambios que son adecuados y prescindibles.

Uso de Espacios Físicos en el Juego. Rojas (2017) señala que hacer un entorno escolar que desarrolle la expresión corporal es relevante, ya que la comunicación no verbal y verbal transmite emociones y significados que van más allá de las palabras que se expresa, los juegos dramáticos son una estrategia efectiva para lograrlo, ya que hace que los niños y niñas exploren sus sentimientos, desarrollen su empatía y fortalezcan sus habilidades sociales actuando e improvisando. Al poder involucrarse en actividades donde usen la creatividad del cuerpo y la voz, los niños y niñas conectan con sus emociones y también de los demás, así experimentando diversos pensamientos donde fortalezcan su comunicación y comprensión de las dinámicas interpersonales. Además, estos juegos hacen que haya más confianza y seguridad de los niños y niñas, creando un espacio seguro para realizar actividades complejas para abordar temas complejos, lo que contribuirá que haya un aula inclusivo y colaborativo sin ninguna exclusión. En conclusión, poner en práctica los juegos dramáticos en la educación no solo hace que los niños se expresen corporalmente, sino que también se desarrolla las habilidades importantes como la creatividad permanente, la empatía entre los miembros participantes y la comunicación efectiva.

Aspectos Psicológicos del Juego. Mercedes (2020) argumenta que el juego dramático ayuda a los niños a poder pensar de manera simbólica, lo que les permite alejarse de las cosas que no son importantes en ese momento ya que estarán con la mente ocupada en poder usar la creatividad para dramatizar. Todo esto les ayudara a los niños a tener una buena atención y concentración en lo que están haciendo. Además, a través de este juego, los niños también serán más flexibles y reflexionarán en su manera de pensar, lo cual esto ayudara a manejar sus pensamientos y regular sus emociones adecuadamente.

Beneficios del Juego. Kiessling (2015) sostiene que la neurociencia ha demostrado que hay una conexión muy importante entre las emociones y el aprendizaje. Ahora bien, entendemos cómo es que reacciona el cerebro ante los distintos estímulos y cómo las emociones destacan en nuestras decisiones. Por eso, si enseñamos a los niños a reconocer y entender sus emociones, podrán aprender a manejarlas mejor sin llegar a extremos. El juego dramático es una forma eficaz para trabajar las emociones, ya que ayuda a los niños de 0 a 5 años a identificarlas y manejar adecuadamente. Durante esta etapa, se dice que se forman muchas conexiones neuronales y se crea una cimentación para el aprendizaje. Además, los niños suelen jugar de manera simbólica y dramática de

forma natural, con las muñecas, con los carritos u otros objetos asumiendo el rol de cada uno, lo que los hace más liberales a aprender de una manera integral.

El Papel del Educador en el Juego. Kiessling (2015) señala que los maestros y maestras deben ser guías y ser compañeros de apoyo durante el proceso de aprendizaje, poniéndose en el lugar de los niños y niñas. Es prescindible que un docente tenga la habilidad de escuchar atentamente, saber entender, saber en qué momento debe intervenir y cuando no hacerlo, también debe ayudar a que los niños puedan expresar sus pensamientos sin temor al rechazo o burla. Se debe crear un aula donde exista ambiente creativo que genere la buena autoestima y la empatía, pero siempre manteniendo el respeto entre todos. Además, se debe de usar estrategias seguras donde no cause ningún inconveniente, luego promover a que los niños reflexionen a cerca de sus actitudes y ofrecerles las formas de expresión cultural para apoyar a los niños a encontrar sus propias capacidades creativas y ver lo que han aprendido juntos.

Juegos Dramáticos y Cultura. Muñoz (2016) menciona que el juego dramático debe ajustarse a las diferentes culturas y situaciones donde se utiliza, porque un docente durante su ejecución de trabajo esta con diferentes niños de distintas culturas y tradiciones. Esto ayudara a que los niños puedan participar en las actividades que se les encomienda de manera divertida y también podrán entender y practicar sus propias culturas de su zona teniendo en cuenta de que en algunos lugares está perdiéndose algunas culturas. Al representar roles y situaciones de su propia cultura en el juego que se realizara, los niños podrán relacionarse con sus orígenes, llevar el alto su identidad cultural y conocer también otras opiniones de los otros compañeros al intercambiar culturas y costumbres.

2.2.2. La Convivencia

Cáceres (2017) dice que la convivencia son comportamientos sociales correctos, valores, hábitos y emociones que ayudan que las personas estén en un ambiente donde haya libertad de expresión y armonía con los demás. Por eso una buena convivencia en las instituciones educativas es muy importante, ya que genera el respeto entre compañeros o también de estudiantes a docentes, también crea un ambiente lleno de armonía y así ayuda a reconocer sus derechos y ser responsables. Es importante mencionar que la convivencia escolar es importante para llegar a alcanzar propósitos de aprendizaje en la educación de los niños y niñas. Además, es necesario que para tener

una buena convivencia tanto en la familia o en el aula la práctica de valores, para así no afectar el aprendizaje personal y tener un ambiente lleno de armonía.

Indicador de una Buena Convivencia en el Aula. Arón et al. (2017) señala que el Ministerio de Educación ha puesto un indicador que mide el clima de convivencia en las escuelas, evaluado por la Agencia de Calidad de la Educación. Este indicador consiste en recoger las opiniones y actitudes de estudiantes, docentes y apoderados sobre si el ambiente en el aula es respetuoso, si es organizado y seguro. Lo cual incluye tres aspectos fundamentales: el ambiente de respeto, que consiste el trato respetuoso entre todos y la valoración de la diversidad sin ningún pleito, el ambiente organizado, donde se considere que haya el cumplimiento de las normas de convivencia y también ver que se hace para la resolución de conflictos, y el ambiente seguro donde se vea si existe seguridad, y si existe alguna medida donde esté en contra la violencia y acoso escolar.

Salud Mental y Convivencia. Cubillos y Cardona (2024) afirma que pensar en la educación también es velar que los niños y niñas gocen y disfruten la convivencia amena para llevarse bien entre todos y estar felices. Esto quiere decir que todos deben tener las mismas oportunidades de aprender de distintas maneras, ya que no todos los niños poseen el mismo ritmo de aprendizaje, Es muy importante que la actividad de aprendizaje sea variado y divertido para que así los niños niñas puedan aprender de la mejor manera sin aburrirse de la misma rutina. deben tener la oportunidad de aprender de diferentes maneras en el salón de clases. Además, los maestros en algunas ocasiones desconocen de como brindar a ayuda a los niños para que regules y aprendan a manejar sus emociones y así mejorar sus habilidades para poder estar bien con los demás.

Ámbito de Convivencia Amical. Cubas (2018) menciona que la convivencia logra poco a poco. Se puede decir que tener convivencia es vivir más o menos en armonía y en un ambiente agradable. El en sentido educativo en la institución se da al momento de interactuar con otros niños del mismo nivel de edad o también con otras edades, esto se ve en todo momento ya sea en el aula, en el recreo, en la hora de alimentos y en otros ámbitos.

La Convivencia en Aula como Componente Cultural. Área de sensibilización del movimiento por la paz (2020) dan a conocer que la diversidad cultural y la convivencia en las aulas es una propuesta donde busca brindar información y recursos educativos para vivir teniendo los valores de la interculturalidad y de esta manera ayudar

a prevenir y resolver los conflictos que hay en el entorno educativo debido a la mala gestión de la diversidad cultural que existe en nuestras comunidades.

Normativas Para la Convivencia en Aula. Dirección General de Educación Básica Alternativa (DIGEBA, 2017) manifiesta que cada persona vive en una sociedad donde tienen ciertas normas que regulan cualquier tipo de conflictos para que de esa manera puedan vivir en armonía, donde haya respeto, donde se proteja los derechos y libertades de todos. Convivir es cuando haya desafíos o problemas se llegue a algún acuerdo y actuar de manera adecuada sin la necesidad de llegar a alguna violencia, lo que esto incluye que se debe ponerse en el lugar de la otra persona, fomentar la educación, que haya respeto entre compañeros, que se ejerza autocontrol sobre sí mismo, que sepa escuchar y comparta ideas, que se practique la tolerancia y exista normas que regulen el comportamiento. Además, es importante hacer saber lo que se piensa de cómo es la otra persona para así hacer ver la deficiencia que tiene y así pueda desarrollar sus habilidades de autocontrol y supere los desafíos que se le presente. Así, estas normas de convivencia hacen más fácil entender las relaciones armoniosas en el Centro de Educación Básica Alternativa (CEBA).

Resolución de Conflictos en el Aula. Pérez de Guzmán et al. (2011) señalan que los profesores rápidamente pueden reconocer conflictos en el aula por la manera de comportarse de los niños, que se dividen en cuatro categorías principales: conductas disruptivas, indisciplinadas, desinterés académico y antisociales. Las conductas disruptivas son acciones de los niños que realizan constantemente durante el desarrollo de cualquier actividad, tratan de interrumpir y crean un ambiente negativo. Las conductas indisciplinadas son aquellas que no son innatas, ya que aprende u obtiene con el tiempo, donde ocasiona que no se respete las normas de la institución, pero el niño o niñas lo hace sin la intención de causar problemas. El desinterés académico se ve cuando el niño o niña llega tarde a clases, no hace las tareas, no presta atención a las clases que se le brinda, lo que quizá no afecte a los compañeros, pero sí al profesor. Este desinterés puede deberse a diferentes factores como la familia, la sociedad donde vive, o los compañeros.

Educación en Valores y Convivencia. Díaz y Martínez (2022) dicen que la convivencia en las escuelas es como un pequeño mundo donde asisten muchas personas de diferentes vivencias y es un lugar adecuado para ayudar a los niños no solo en el aprendizaje de conocimientos, sino que también a resolver conflictos hablando adecuadamente para que haya un aula donde sobresalga la armonía y el respeto entre

todos. Es muy importante saber cómo docente que cada niño es diferente, con distintos ritmos de aprendizaje y distintas vivencias y haya un aula donde todos se respeten y acepten tal como son y que el ambiente donde se encuentren será armonioso, lleno de paz. Al valorar las diferencias, los niños aprenden a llevarse bien entre compañeros y a ser más comprensivos, esto va hacer que los niños sean buenos amigos y buenos ciudadanos a futuro. Por esta razón que las escuelas se convierten en lugares donde se aprende tanto nuevos conocimientos y también como ser mejor persona.

El Aula Como Espacio de Convivencia y Aprendizaje. Gonzalo (2023) dice que el aula de educación infantil es muy importante para el aprendizaje y desarrollo de los niños. El espacio donde se imparte conocimientos debe ser un espacio bien diseñado, con buena luz, ventilación y temperatura, ya que si se tiene un aula bien estructurada con los materiales disponibles puede verse influenciado en la manera de como aprenden los niños y crezcan emocionalmente siendo respetuosos, resolviendo conflictos. También un aula bien estructurada va a hacer que los niños trabajen en equipo desarrollando la empatía, la solidaridad y disciplina, tendrán un buen comportamiento. Sin embargo, en algunas ocasiones casi no se toma en cuenta estos espacios ya que hay docentes que adecuan las aulas de acuerdo a cómo les gusta que este organizado cuando debería ser, al contrario, siempre se debe trabajar con los niños para que aprendan a organizar los espacios, se adapten y se haga de acuerdo a sus interés y necesidades.

Dimensiones de la Convivencia en el Aula del Nivel Inicial. Para el presente estudio, se han considerado tres dimensiones acerca de la convivencia en el aula en educación inicial: la tolerancia, la solidaridad y la disciplina.

Tolerancia. UNESCO (2010) Afirma que la tolerancia es respetar, aceptar y valorar a todos de las diferentes culturas del mundo sin discriminar o faltar el respeto, así también de respetar las diferentes maneras de expresar y vivir como personas. Su desarrollo se refiere en el conocimiento, la apertura mental, la comunicación y la libertad de pensamiento, conciencia y religión en. La tolerancia se ve como existe la armonía a pesar de la gran diversidad que hay. No solo es una obligación moral, sino también una necesidad política y legal, ya que si no habría una sociedad tolerante habría más conflictos, no se llegaría a ningún acuerdo. Por esta razón esta virtud, hace que haya paz, y ayuda a reemplazar una sociedad de guerra lleno de problemas por una sociedad donde brille la paz.

Solidaridad. Campos (2022) señala que la solidaridad es un valor importante ya que es poder ayudar a los demás y trabajar juntos. En específico para que las personas se desarrollen y hagan el bien. La solidaridad no solo se relaciona con la moral, sino también con cosas como la ley, la economía, la educación y la política, está presente en todos los momentos y ámbitos de la vida. Cuando las personas son solidarias, se ayudan mutuamente, un día se ayuda a otras personas y otro día te ayudan a ti otras personas lo que permite que todos puedan sobresalir sin la necesidad de lastimar o menospreciar a alguien. Este valor es muy importante porque está presente en muchos aspectos de nuestra vida y nos ayuda a entender y saber cómo se debe vivir en armonía.

Disciplina: Fernández (2022) afirma que la disciplina tiende a ayudar a los niños a aprender habilidades importantes para que sean buenas personas en la sociedad y sean personas de bien emocionalmente. Estas habilidades hacen que se tenga respeto por los demás, la forma de comunicarse adecuadamente sin llegar a discusiones o conflictos, también la capacidad de ver las necesidades de los demás y poder ayudarlos cuando se necesite, la habilidad de resolver cualquier conflicto sin llegar a golpes u otros aspectos así controlando y sabiendo manejar las emociones o impulsos. También genera que haya la colaboración y contribución de ambas partes, es decir que se debe colaborar mutuamente, ya que no puede ser justo que uno cuando ayuda no reciba la misma ayuda cuando un día lo necesite. En conclusión, la disciplina enseña y da entender a los niños de cómo es en realidad se debe interactuar con el entorno de manera saludable y efectiva.

El Juego Dramático y su Efecto en la Convivencia Preescolar. Cruz (2019) dice que los niños suelen mostrar sus emociones a través de comportamientos como el mal humor y la agresividad, que pueden reflejar que los niños que están pasando por estas situaciones necesitan ser escuchados, atendidos y aceptados como son. Estas conductas muchas veces son difíciles de lidiar porque ya son cosas que aprendieron ya sea de su entorno o de la familia. Por esta razón, como docentes es necesario tratar con amor y sabiduría, ganarse el cariño y confianza de los niños para obtener la información necesaria a que se debe la conducta y poder ayudar a los niños a expresar sus emociones de manera adecuada. El juego dramático ayuda a mejorar significativamente la convivencia en las escuelas. Pero eso sí cuando se trabaja de manera correcta con los niños, las actividades como el juego de roles, la mímica y el uso de máscaras hacen que el desarrollo de las actividades sea divertido donde los niños trabajen juntos en equipo y saben respetarse en vez de competir entre ellos. Estos juegos generan que los niños y

niñas interactúen en el aula, se ayuden entre ellos a concentrarse, a entenderse a ellos mismos y también a los demás y también seguir las reglas en todas las actividades. También les enseñan a ver a los demás las dificultades que tienen para aplicar la empatía. En conclusión, el juego dramático es beneficioso en la convivencia en la educación infantil.

Teoría pedagógica. Según Suarez (2006) el saber pedagógico se entiende como la reconstrucción reflexiva que realiza el docente sobre sus propias experiencias formativas, lo que genera la creación de teoría pedagógica. Esta teoría surge cuando el maestro analiza críticamente sus prácticas, especialmente frente a dificultades o retos relacionados con la enseñanza, el currículo y la gestión educativa. Una teoría pedagógica permite comprender e interpretar las prácticas docentes, así como ofrecer orientaciones para mejorarlas y proyectar nuevas acciones educativas. Además, su construcción es de carácter público y se nutre de tres niveles: las experiencias que el docente vive en el aula, las dinámicas de la institución educativa y la interacción constante con la sociedad.

Teoría sociocultural de Vygotsky. Lucci (2006) señala que la teoría sociocultural de Vygotsky plantea que el niño aprende a través de la interacción con otras personas y con su entorno cultural. El docente actúa como mediador brindando apoyo temporal (andamiaje) para que el niño realice actividades dentro de su Zona de Desarrollo Próximo. En pedagogía, esta teoría destaca que el lenguaje, el juego y el trabajo cooperativo son claves para que el niño construya conocimientos y desarrolle habilidades sociales y cognitivas.

Teoría de Piaget. Meece (2000) señala que la teoría del desarrollo de Piaget explica que los niños construyen el conocimiento de manera activa, avanzando por etapas (sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales) donde cada una representa una forma distinta de pensar y comprender el mundo. En pedagogía, esta teoría sostiene que el aprendizaje ocurre cuando el niño manipula, explora, experimenta y resuelve problemas según su nivel de desarrollo, y por ello el docente debe proponer actividades acordes a su etapa cognitiva para favorecer la construcción significativa del conocimiento.

2.3. Definición de Términos Básicos

Convivencia. La convivencia es cuando las personas viven juntas y comparten un lugar, estos pueden ser como en casa, en la escuela o en la comunidad. Durante esta

vivencia es necesaria que los miembros se respeten y sean amables entre todos, por más diferentes que sean. Cuando hay un buena convivencia se aprende a vivir bien, a entenderse mejor entre todos, a ayudar a los demás cuando es necesaria y a solucionar problemas sin llegar a conflictos extremos. De esta manera, se puede trabajar en equipo y ser felices.

Juego. El juego en la infancia no solo significa divertirse, también es fundamental para el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo de los niños. A través de él, exploran su entorno, mejoran sus habilidades, expresan emociones y fortalecen su creatividad e imaginación. Además, les enseña a compartir, trabajar en equipo y asumir roles que favorecen su autonomía y convivencia, contribuyendo de manera integral a su crecimiento.

Dramatización. La dramatización es como estar contando una historia, un relato o cuento, pero en este caso en vez de tan solo hablar las personas deben actuar poniéndose en el lugar o papel del personaje que se va relatar. Las personas que van a actuar deben usar su creatividad y ponerse en el personaje que le toca dramatizar y esto lo debe de hacer usando movimientos o gestos que distingan a lo que se está representando, así para que todos los espectadores puedan ver, sentir la historia que se está relatando o también adivinara lo que se está haciendo, muchas veces los que dramatizan deben adaptarse al personaje usando voces que no son los suyos y darle vida al personaje, se trata de un juego de actores o actrices que dan a conocer un relato con el fin de hacer entender el mensaje a los espectadores.

Habilidades. Las habilidades son competencias que permiten realizar tareas y resolver situaciones de manera adecuada. Se clasifican en técnicas, que implican el uso de herramientas y métodos; blandas, relacionadas con la comunicación y manejo de emociones; cognitivas, que abarcan el pensamiento, el razonamiento y la solución de problemas; y físicas, que requieren coordinación y fuerza. Desarrollarlas es fundamental para el crecimiento personal y profesional, pues facilitan la adaptación a distintos contextos y la búsqueda de soluciones ante cualquier dificultad.

Emociones. Las emociones son reacciones psicológicas y fisiológicas que surgen de nuestros pensamientos o recuerdos y se expresan en sentimientos, cambios corporales y conductas. Existen emociones básicas como alegría, tristeza, miedo, enojo, sorpresa y desagrado, que influyen en la toma de decisiones y en la forma de relacionarnos con los

demás. Manejar adecuadamente las emociones es esencial para el bienestar, la comunicación y la salud mental.

Actividad. Una actividad es cuando se realiza cualquier tipo de acción con un determinado propósito, Pueden ser de distintas maneras, como jugar, aprender, trabajar o socializar. Las actividades mencionadas no necesariamente tienen que ser en grupo, puesto que también se puede hacer de manera personal, y estos pueden durar un buen tiempo o pueden ser difíciles eso ya dependerá del director del juego, en conclusión, las actividades a realizar son formas de hacer cosas donde buscan llegar a un solo objetivo o resultado.

Dialogo. El diálogo es una forma de comunicación oral que permite compartir ideas, pensamientos y sentimientos, apoyándose también en gestos o expresiones. Es útil para resolver conflictos, aprender, socializar y tomar decisiones. En literatura, se refiere a las conversaciones entre personajes que enriquecen la historia. Además, puede darse entre personas de distintos contextos, culturas o religiones, siempre buscando comprensión y respeto. En conclusión, el diálogo es esencial para relacionarnos con los demás y desarrollarnos en la vida social.

Grupos. Los grupos en el aula son equipos de estudiantes que trabajan juntos para cumplir actividades y alcanzar objetivos. Este trabajo fomenta la colaboración, el diálogo, la resolución de conflictos y el aprendizaje compartido, ya que cada integrante aporta sus ideas y habilidades. Además, ayuda a que los estudiantes asuman responsabilidades y aprendan a organizarse de manera equitativa, apoyándose mutuamente y sin excluir a ningún miembro, lo que fortalece la convivencia y el aprendizaje en común.

Comunicación. La comunicación es la acción de interactuar con otras personas, socializando ideas, pensamientos, opiniones, y que todo esto se puede manifestar de distintas maneras, ya sea escribiendo, hablando, usando gestos, mímicas, o por el celular, las redes sociales u otro medio, este proceso de comunicación incluye varios elementos: cuando el emisor envía el mensaje y que el receptor recibe el mismo mensaje, el canal por donde se envía y la retroalimentación que indica si se entendió bien el mensaje que se envió. Es importante la comunicación en la vida de las personas porque ayuda a relacionarse, a resolver problemas y vivir en armonía.

Hábitos. Los hábitos son acciones que hacemos de manera automática en algunas situaciones, está se desarrolla a través de la repetición constante y la práctica, entonces estos pueden ser prácticas buenos o malos. Estos hábitos afectan nuestra vida de acuerdo a que hábitos estamos adaptados, lo cual, pueden estar afectados la salud y las relaciones. Se componen de tres partes: una señal que provoca el hábito, la rutina que realizamos siempre y la recompensa que tendremos al hacerlo. Aunque crear hábitos saludables requiere tiempo y esfuerzo, puesto que, los hábitos se obtienen del entorno, de la familia, o de los amigos, pero práctica buenos hábitos pueden mejorar significativamente la calidad de vida de todo ser humano.

Participación. La participación educativa implica que diferentes personas, como los niños y niñas, docentes, padres y miembros de la comunidad, estén involucrados en el aprendizaje de los niños. Esto incluye a que todos los niños y niñas tomen decisiones sobre su educación, los padres deben de apoyar a sus hijos en el desarrollo de sus aprendizajes y comportamientos, docentes que guíen siempre en un comportamiento adecuado brindando buenas enseñanzas. Mientras haya apoyo de todos en el aprendizaje de los niños, ellos podrán participar en las actividades que se le da el docente sin temor alguno o sin tener preocupaciones. Entonces es de esta manera que el ambiente va a ser inclusivo y motivador, todos los niños podrán asistir con muchas ganas de aprender, lo que resultara mejores logros académicos.

Impacto Emocional. El impacto emocional es cómo un evento o experiencia donde afecta las emociones de una persona de acuerdo que situación le toque pasar, por ejemplo, si cuando una persona va a estar alegre y le llega una noticia mala, causara tristeza y dolor, mientras que cuando pase por una buena experiencia como un buen viaje la persona estará feliz. Este impacto que se tienen varia en las personas porque no todos pasamos por la misma situación y como han sido formados para así manejar sus emociones.

Actitudes. Las actitudes son las opiniones que toda persona tiene sobre cosas, personas o ideas, que pueden ser tanto positivas, negativas o neutras, y se dan a partir de experiencias y emociones. Estas actitudes afectan la manera de comportarse y expresarse de tres maneras: a través de lo que pensamos a lo que le llamamos cognitiva, lo que sentimos a lo que se denomina afectiva y lo que hacemos a lo que se dice conductual. La manera de comportarse de la gran mayoría de las personas, pueden cambiar a lo largo del

tiempo, ya que cada persona pasa por diversas situaciones de la vida que hace madurar en su manera de pensar y actuar.

Disciplina. La disciplina es un conjunto de normas y comportamientos que hacen de cómo se debe comportarse una persona o grupo. A nivel personal, se debe poseer la capacidad de auto-control y la responsabilidad para alcanzar metas. En lo educativo, se refiere a las reglas que los niños y niñas deben cumplir para tener un ambiente de armonía y se tenga un buen aprendizaje. Socialmente, incluye normas que ayudan a que la comunidad este en orden y no se haga cosas en contra a la moral. En general, la disciplina es crucial para poder lograr lo que se quiere, y genera actitudes responsables en las diferentes situaciones.

Aprendizaje. El aprendizaje es el proceso por el cual las personas adquieren o cambian conocimientos, toda persona siempre está en constante aprendizaje a través de las experiencias vividas, la práctica que realiza u observando situaciones. Los niños y niñas aprenden más jugando ya que mientras juegan desarrollan distintas habilidades, la creatividad, el razonamiento, pensamiento crítico.

Conductas. Las conductas son las acciones y reacciones que una persona muestra según a los estímulos de su entorno. Estas conductas pueden ser observables y regulables de acuerdo a la situación que se da. La psicología humana estudia como las personas actúan en su entorno y porque o a que se debe la conducta que presenta, la terapia de conducta es super importante para así cambiar conductas que no se quiere. En conclusión, las conductas son importantes para entender cómo se comporta el ser humano y como se puede regular esas conductas innecesarias.

Confianza. La confianza es la seguridad que se tiene en uno mismo, en otras personas o en instituciones, y resulta esencial para relacionarse y colaborar. No se obtiene de inmediato, sino que se construye con lealtad y acciones, ya que muchas veces las experiencias pasadas generan desconfianza. Confiar permite interactuar, trabajar en conjunto y alcanzar metas, siempre valorando que la confianza verdadera se gana con hechos más que con palabras.

Rechazo. El rechazo es una respuesta emocional que ocurre cuando alguien no es aceptado o valorado por otras personas o el grupo, y puede presentarse de varias formas, puede haber exclusión o también la desaprobación. Esto puede pasar en temas de amistades, trabajo, aula de clases. Desde el punto de vista psicológico, el ser rechazado

puede traer consigo la baja autoestima, causando tristeza, frustración, soledad, y la ansiedad. Es necesario aprender a lidiar con el rechazo puesto que todos en algún momento nos tocó o nos tocará pasar, puesto que lamentablemente vivimos en una sociedad que no todos caemos a todos.

Adaptación. La adaptación escolar es el proceso en el que un estudiante se adapta a la nueva vivencia en el aula con compañeros de diferentes contextos, esto incluye a que el niño deberá cambiar algunas actitudes para así ayudar y adaptarse a su nueva rutina, el docente hará que el espacio escolar sea accesible para todos, crear un ambiente donde todos los niños se sientan bienvenidos, valorados y respetados, ofrecerles apoyo emocional a quienes lo necesiten, y vera que estrategias utilizar para que los niños estén cómodos, puedan aprender y desarrollarse en un buen ambiente escolar.

Normas. Las normas son tipo reglas o guías que nos dicen cómo debemos comportarnos, actuar o relacionarnos con los demás en una aula, grupo, comunidad o lugar determinado. Su propósito es que haya un ambiente ordenado, donde todos vivan en armonía y respeto. Es importante tener en cuenta las normas de convivencia ya que ayudara la buena convivencia entre todos, y sin ellas sería muy difícil llevarse bien con todos y estar en paz.

2.4. Hipótesis de la Investigación

Arias (2012) menciona que la hipótesis es cuando aparece un problema o duda, las personas pueden imaginar o proponer posibles explicaciones, a esto se le llama hipótesis. Una hipótesis es una suposición que plantea la posible relación entre dos o más variables y se formula como una respuesta provisional a una pregunta de investigación. Su función es guiar el estudio, indicando al investigador por dónde empezar y qué datos necesita recoger para comprobar si su planteamiento es correcto o no.

2.4.1. Hipótesis General

La influencia del juego dramático mejora significativamente los hábitos de convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025

2.4.2. Hipótesis Específicas

- Los juegos dramáticos mejoran significativamente la tolerancia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025
- Los juegos dramáticos mejoran significativamente la solidaridad en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025
- Los juegos dramáticos mejoran significativamente la disciplina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025

2.5. Variables de Investigación

Según Arias (2012) el variable es una característica o cualidad que puede cambiar y que en una investigación se analiza, mide, controla o manipula para obtener resultados, por otro lado, la dimensión es un componente que forma parte de una variable compleja y que surge al descomponerla o analizarla en aspectos más específicos. Permite entender mejor la variable, ya que organiza sus diferentes elementos y facilita su estudio de manera más detallada y que el indicador es una referencia, señal o unidad de medida que se utiliza para observar y evaluar una variable o alguna de sus dimensiones. Su función es hacer posible la cuantificación o descripción de un fenómeno, de modo que ayude a obtener información clara y precisa sobre lo que se está investigando.

2.6. Operacionalización de Variables

Betancur (2005) señala que la operacionalización de variables es el proceso mediante el cual un concepto teórico se transforma en indicadores o acciones concretas que permiten medirlo dentro de una investigación. Consiste en definir cómo será observado, evaluado o cuantificado un fenómeno para hacerlo mensurable y analizarlo de manera objetiva.

2.6.1. Definición Conceptual

Reguant y Martínez (2014) señalan que la operacionalización de conceptos o variables se entiende como un proceso lógico mediante el cual se descomponen los conceptos teóricos que son abstractos y pertenecen al nivel conceptual en dimensiones más específicas y comprensibles. Este proceso permite clarificar el significado del concepto dentro de una investigación, asegurando que esté bien definido, articulado y

contextualizado dentro de una teoría. En esencia, la definición conceptual describe el contenido teórico del concepto y las ideas que representa, permitiendo que exista un acuerdo claro sobre lo que se estudia y facilitando su comprensión en el ámbito científico.

2.6.2. Definición Operacional

Asimismo, Reguant y Martínez también dicen que la definición operacional consiste en traducir un concepto abstracto en indicadores concretos, observables y medibles que permitan evaluar cómo se manifiesta en la realidad. Es la “definición de trabajo” que especifica las acciones, procedimientos o evidencias empíricas que mostrarán la presencia del fenómeno estudiado. A través de este proceso, los conceptos se transforman en variables e indicadores que pueden ser registrados, cuantificados o comparados, sirviendo como puente entre la teoría y la medición, y garantizando que el investigador pueda recoger información precisa y pertinente para analizar el fenómeno de manera objetiva

2.7. Matriz de Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos dramáticos	Según Solís (2018), el juego dramático es interpretar diferentes personajes, donde ayuda a ponerse en el lugar del otro, de este modo en el campo educativo toma en cuenta tres dimensiones presentación del juego, organización del juego, ejecución del juego.	Se diseñará el material experimental o plan de acción con 10 sesiones experimentales	Presentación del juego	• Presenta el nombre del juego • Menciona de qué trata el juego • Establece las reglas del juego	Nominal (No aplica)
			Organización del juego	• Organiza a los niños en grupos para la actividad • Delimita el espacio para que inicien a jugar • Organiza los materiales del juego	
			Ejecución del juego	• Realiza el juego ya explicado • Incentiva el orden durante el juego • Incentiva la participación de todos los alumnos	
Variable dependiente Hábitos de convivencia	Gonzales y Rojas (2014) definen la convivencia escolar como regulador de las interacciones entre los individuos o grupos dentro de una institución educativa que tratan de velar la tolerancia, solidaridad y disciplina para una interacción sana entre los integrantes escolares.	En la recolección de datos se empleará la ficha de observación sobre los hábitos de convivencia	Tolerancia	• Respeta la opinión de sus compañeros • Reclama un derecho sin llegar al insulto • Acepta su turno en el juego sin protestar	Ordinal AD: Logro destacado A: Logro esperado B: En proceso C: En inicio
			Solidaridad	• Comparte los materiales con sus compañeros que no tienen • Ayuda a su profesora limpiando la pizarra • Informa sobre el sufrimiento de un amigo	
			Disciplina	• Cumple las reglas del juego sin protestar • Demuestra respeto en el transcurso del desarrollo de la actividad • Es ordenado en aprendizaje	

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Estudio

En el presente estudio se realizó una investigación educativa aplicada.

Lira (2017) señala que el enfoque de investigación educativa aplicada que caracteriza al programa en cuestión, según su estructura curricular, está estrechamente vinculado con el proceso de tomar decisiones e identificar y de esa manera resolver los conflictos en el ámbito educativo. Este enfoque no solo busca generar conocimiento, sino que también brinda herramientas o estrategias que faciliten la mejora significativa en las prácticas educativas.

3.2. Nivel de Estudio

En el presente estudio se realizó una investigación de nivel explicativa.

Guevara et al. (2020) consideran que la investigación explicativa es un tipo de estudio que no solo ve o relata el problema, sino que también busca la manera de descubrir porque está sucediendo el problema.

3.3. Método de Estudio

Por la naturaleza del estudio se realizó una investigación de nivel explicativo o experimental

Llopis (2020) indica que la metodología experimental en una investigación aborda diversas fases del método científico. Después de establecer las hipótesis y los objetivos de nuestra investigación, es necesario decidir cómo es que se aplicara la prueba de dichas hipótesis, lo que implica ver las variables que podrán ser tomadas en cuenta en nuestro estudio. Una vez que estas variables están seleccionadas, es importante determinar la manera

en cómo serán medidas y, posteriormente, cómo se llevará a cabo su análisis. Todas estas actividades se pueden generalizar en lo que llamamos diseño experimental.

3.3.1. Método Inductivo-Deductivo

Bernal (2010) este método de inferencia se basa en la lógica y estudia hechos particulares, aunque es deductivo en un sentido donde empieza de lo general a lo particular e inductivo en sentido reverso va de lo particular a lo general.

3.3.2. Método Hipotético-Deductivo

Bernal (2010) consiste en un procedimiento que empieza de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca responder o falsear tales hipótesis, señalando de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos y no palabras.

3.3.3. Método Estadístico

Calderón y Ledesma (2012) señalan que los métodos estadísticos han sido usados históricamente en la investigación científica como una herramienta importante para ver y analizar el trabajo que se realizó. Su aplicación, ya sea para evaluar el producto internamente o para validarlo ante terceros, facilita para presentar resultados de manera sencilla todo lo obtenido en el proceso de investigación de manera más clara y precisa.

3.3.4. Método Experimental

Bernal (2010) menciona que, en los distintos tipos de investigación, como la histórica, documental, descriptiva, correlacional, estudios de caso y otros, el que investiga suele ver de manera cuidadosa y organizada. Recoge información sobre el tema a través de encuestas, entrevistas, documentos y análisis de evidencias para ver la realidad problemática. Después, analiza e interpreta esa información para elaborar un informe, sin intervenir directamente en el objeto de estudio. En cambio, en la investigación experimental, el investigador sí interactúa directamente con el objeto de estudio, para así buscar a que se deben las acciones que muestran para probar sus hipótesis.

3.4. Diseños de Investigación

Bernal (2010) señala que la investigación pre experimental se identifica por tener un control muy limitado de las variables y no hace la asignación aleatoria de los participantes al experimento. En ellos, el investigador no controla las variables externas o que pueden influir en los resultados, además, no se establece un grupo control ni se da aleatoriamente a los sujetos. Entre los tipos de diseños preexperimentales se encuentran: el diseño de un único

caso, que está el diseño de un grupo con mediciones antes y después, y el diseño de comparación con un grupo estático.

En el presente estudio se empleará el diseño de investigación pre experimental, con un solo grupo experimental de pre test (pre entrada) y post test (post prueba)

El diseño se expresa en el siguiente diagrama esquemático:

GE: $O_1 \quad X \quad O_2$

GE: Representa al grupo experimental

O_1 : Simboliza el pre test

X: Representa al tratamiento experimental (10 sesiones experimentales) teniendo en cuenta la variable independiente (juegos dramáticos)

O_2 : Simboliza el post test

3.5. Población y Muestra

3.5.1. Población

La población estuvo constituida por 42 niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025.

Bernal (2010) explica que la población se refiere a ver quiénes y qué cosas deben cumplir las personas, organizaciones o situaciones que se va a estudiar. Por otro lado, Hernández et al. (2014) dicen que la población es el grupo total de las personas que se va a hacer el estudio, es decir que son personas que tienen las características para el estudio, según a los criterios que se tiene.

3.5.2. Muestra

La muestra de estudio estuvo constituida de 20 niñas y niños de 3 años de educación inicial.

Arias (2012) señala que cuando no es posible estudiar a todos los integrantes de una población, se recurre a tomar una muestra. Esta consiste en un grupo más pequeño, representativo y limitado, que se selecciona de la población accesible para facilitar la investigación.

3.6. Técnicas de Muestreo

En la selección de muestra no representativa se efectuó la técnica de muestreo no probabilístico, por conveniencia.

Rojas (2017) menciona que la técnica de muestreo no probabilístico se trata de escoger a los participantes para realizar el estudio donde los que son escogidos serán observados de acuerdo a un criterio que planteara el que está investigando el caso. Esto significa que no toda la población será investigada, sino lo contrario de la población se tomará una muestra para el estudio. En otras palabras, el investigador verá quienes son las personas o de acuerdo a quien se va hacer el estudio, de la totalidad según a su criterio tendrá que considerar participe a una parte del todo en el estudio que se va a realizar, lo que significa que no todos serán sometidos al estudio. Este enfoque que tomará el investigador es importante ya que solo se centrará en una parte del todo, aunque se podría deducir que un aparte quedará excluido sin poder ser estudiado lo que se podrá generalizar los resultados puesto que los estudiados son una gran parte de la población. Por lo tanto, es de suma importancia que el investigador sepa elegir conscientemente a su muestra de estudio para poder así tener un buen resultado y una buena conclusión con un buen sustento.

Hernández (2021) menciona que la técnica de muestreo por conveniencia es cuando el investigador ya verá por sí mismo quienes o cuales serán su muestra de estudio, sabrá elegir sin favorecer a alguien, es decir, de manera arbitraria para su estudio.

3.7. Técnicas de Recolección de Datos

En el proceso de recolección de datos se empleó la técnica de observación.

Bernal (2010). La observación, como técnica de investigación científica, es un proceso donde al observar se va a comprender personalmente la muestra de estudio que está realizando, para así poder describir y analizar la verdadera realidad que se tiene, a que se debe y el porqué del caso.

Para recolectar datos de la muestra de estudio se utilizó como instrumento la ficha de observación, que permitirá observar con cautela lo que se quiere obtener.

Martínez (2018). En su libro, Metodología de la Investigación Educativa, discute la ficha de observación como una herramienta importante en el ámbito educativo. La ficha de observación es un formato estructurado que hace que el investigador observe de forma directa y registre o describa lo que se observa sobre un fenómeno, conflicto, comportamiento u otras cosas que esté investigando. Esta herramienta sirve para recoger los datos conscientemente para así comparar los datos, lo que facilitara que el investigador analice y vea cómo va el resultado del estudio.

3.7.1. Validez del Instrumento

El instrumento de recolección de datos elaborados como la ficha de observación, ha sido sometido a juicio de 3 expertos, para su evaluación, los expertos verán si es adecuado lo que se plantea o se debe modificar, cuyos resultados se procesará, empleando el programa estadístico eficaz.

Bernal (2010) afirma que si se va aplicar los instrumentos de recolección de la información se debe realizarse con mucha inteligencia, ya que de la información que se obtendrá de la aplicación se sabrán los resultados específicos del estudio, también se tendrán las conclusiones y se presentarán las recomendaciones a tener en cuenta, tomando en cuenta los objetivos que al principio el investigador está planteando, los cuales serán validados por expertos.

Tabla 2

Resultado de validez de contenido por juicio de expertos

Juicio de expertos	Puntaje %	Puntos	Decisión
Experto 1	95	0,95	Significativa
Experto 2	90	0,9	Significativa
Experto 3	80	0,8	Significativa
Promedio de ponderación	88,33	0,88	Excelente validez

Nota. Data obtenida de la ficha de validación por juicio de expertos.

Interpretación. En la tabla 2, muestra el resultado de validez de contenido por juicio de expertos un valor de 0,883. Por lo tanto, se concluyó que la ficha de observación sobre la convivencia escolar presenta excelente validez de contenido. Entonces el instrumento de recolección de datos es aplicable a la población censal.

3.7.2. Confiabilidad del Instrumento

El instrumento validado por los expertos se someterá a pilotaje, donde se aplicará a un grupo que no es la muestra que se estudió, pero eso sí que tenga características similares. Los resultados se procesan para determinar la confiabilidad de los ítems.

Díaz (2020) menciona que la planificación de un estudio piloto debe ser real y auténtico como en otros tipos de investigaciones, ya que brindará una información de gran relevancia que a lo largo de los años ayudara a mejorar la metodología de estudios más

amplios. No tendría sentido hacer una investigación costosa cuando su contenido o el estudio que se hizo es algo que no valdrá y será poco fiable. Además, es posible lanzar un estudio piloto, por lo que su planificación y detalles deben ser bien estructurados así para que se pueda comparar con a una publicación científica. Por esta razón, se deben considerar elementos idénticos a los de un protocolo donde se encuentran el problema, las preguntas de investigación, la justificación, los objetivos, los materiales y métodos, así como los resultados esperados del estudio que se realizará.

Bernal (2010) en su libro Metodología de la investigación. La confiabilidad de un cuestionario es la aprobación de las mismas personas cuando se analice o estudie en otros ámbitos con los mismos cuestionarios planteados.

Tabla 3

Resultados de la prueba de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,913	27

Nota. Data de pilotaje con la ficha de observación a un grupo de estudiantes de un grupo ajeno.

Interpretación. En la tabla 3, presenta un resultado de la prueba de un resultado de Alfa de Cronbach con un valor 0,913 se concluye que las preguntas en la ficha de observación de la variable sobre la convivencia escolar son de excelente confiabilidad para la recolección de datos que se realizó de la muestra de estudio.

3.8. Técnicas de Procesamiento de Datos.

El instrumento válido y aprobado que es confiable se utilizará en la recolección de datos de la muestra cuyo resultado se organizará en una matriz de base de datos, para que luego se procese mediante un programa estadístico, presentando en tablas estadísticas para su análisis respectivo, finalmente se verá la prueba de normalidad de los datos para contrastar las hipótesis de investigación con el estadígrafo respectivo para la prueba de hipótesis de investigación de estudio.

3.8.1. Estadística Descriptiva

Mata et al. (2006) menciona que la estadística descriptiva busca mostrar cómo son en realidad los valores que se obtendrán como resultado del estudio que se está realizando. Presentará una información básica, clara sobre cada variable del grupo de muestra que se estudió y cómo es que están clasificadas.

3.8.2. Estadística Inferencial

Acosta et al. (2024) mencionan que la estadística inferencial se encarga de analizar y sacar los resultados de la muestra de estudio para poder armar las conclusiones. Sin embargo, hay un desafío ya que como lo que ese estudio es solo la muestra se tendrá que englobar el resultado, porque la muestra se seleccionó de manera aleatoria, sin favorecer a nadie, esta rama de la estadística brinda métodos que hacen que se suponga y mida las conclusiones que se obtuvo del estudio realizado.

3.9. Aspectos Éticos

Para realizar un estudio con niños y niñas es indispensable contar con el consentimiento de sus padres. Este permiso debe explicar de manera clara en qué consiste la investigación, los motivos de su realización, el tiempo que tomará, los posibles riesgos y beneficios, y asegurar que la información será manejada con total discreción. Según Hernández et al. (2014), el consentimiento implica que los participantes conozcan por qué están siendo estudiados y acepten su participación.

Asimismo, antes de iniciar una investigación en una institución educativa, es necesario obtener la autorización de las autoridades del centro, de modo que el estudio se desarrolle respetando sus normativas y garantizando el bienestar de los estudiantes. La información recolectada debe mantenerse confidencial para proteger la privacidad de los participantes, tal como señala el Código de Ética de la American Psychological Association (APA), que exige responsabilidad, respeto y seguridad en el manejo de los datos.

Por otro lado, es fundamental citar correctamente las fuentes consultadas para evitar el plagio. La Asociación Americana de Psicología (2020) establece las normas de citación que deben aplicarse en toda investigación. Finalmente, se debe recordar que las normas éticas académicas exigen tratar a los participantes con respeto y protegerlos de cualquier daño, asegurando así un proceso de investigación responsable y confiable.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y Descripción de los Resultados

En el presente de estudio se aplicó una ficha de observación a 20 niños y niñas de 3 años, que representan el 100% de la muestra, para evaluar la variable hábitos de convivencia. Los mismos fueron procesados con el programa estadístico SPSS 27.

4.1.1. A nivel Descriptivo

A nivel descriptivo se cabe resaltar que “En el análisis de los resultados descriptivos, se exponen los hallazgos obtenidos tal como fueron observados, sin realizar interpretaciones profundas, mostrando las características, frecuencias o tendencias encontradas en la población o muestra estudiada” (Bernal, 2010, p. 264).

Tabla 4

Resultado de la variable hábitos de convivencia de pre test y pos test

Niveles de Desempeño	Pre test		Pos test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD (Logro Destacado)	0	0	2	10
A (Logro esperado)	1	5	18	90
B (En proceso)	19	95	0	0
C. (En inicio)	0	0	0	0
Total	20	100	20	100

Nota. Data recolectada con la ficha de observación de la variable hábitos de convivencia de los niños de educación inicial.

Interpretación. En la tabla 4, los resultados del pre-test para la variable Hábitos de Convivencia mostraron que 19 estudiantes (95%) estaban en el nivel “En proceso” (B) y solo 1 (5%) en “Logro esperado” (A), evidenciando la necesidad de mejora antes de la intervención. Tras aplicar los juegos dramáticos, el 100% de los niños alcanzó niveles satisfactorios o superiores, con 18 (90%) en “Logro esperado” (A) y 2 (10%) en “Logro destacado” (AD), eliminándose los niveles bajos. Al inicio, la mayoría de los niños se encontraba en proceso de desarrollar hábitos de convivencia; sin embargo, después de la intervención con los juegos dramáticos, todos lograron mejorar significativamente, alcanzando niveles satisfactorios y destacados en su comportamiento y relaciones con los demás.

Tabla 5

Resultado de contraste del desarrollo de la tolerancia de pre test y pos test

Niveles de Desempeño	Pre test		Pos test	
	ni	hi%	ni	hi%
AD (Logro Destacado)	0	0	5	25
A (Logro esperado)	3	15	15	75
B (En proceso)	17	85	0	0
C (En inicio)	0	0	0	0
Total	20	100	20	100

Nota. Data recolectada con la ficha de observación del desarrollo de la tolerancia de los niños de educación inicial.

Interpretación. En la tabla 5, la dimensión tolerancia mostró un cambio notable entre el pre-test y el post-test. Inicialmente, 17 estudiantes (85%) se encontraban en el nivel “En proceso” (B) y solo 3 (15%) en “Logro esperado” (A). Tras la intervención con los juegos dramáticos, todos los estudiantes (100%) alcanzaron niveles satisfactorios: 15 (75%) lograron el nivel “Logro esperado” (A) y 5 (25%) alcanzaron el nivel “Logro destacado” (AD). Al inicio, la mayoría de los niños aún estaba aprendiendo a ser tolerante, pero después de los juegos dramáticos todos mejoraron, demostrando actitudes de respeto, aceptación y valoración hacia los demás.

Tabla 6*Resultado de contraste del desarrollo de la solidaridad de pre test y pos test*

Niveles de Desempeño	Pre test		Pos test	
	ni	hi%	ni	hi%
AD (Logro Destacado)	0	0	7	35
A (Logro esperado)	2	10	13	65
B (En proceso)	18	90	0	0
C (En inicio)	0	0	0	0
Total	20	100	20	100

Nota. Data recolectada con la ficha de observación del desarrollo de la solidaridad de los niños de educación inicial.

Interpretación. En la tabla 6% en cuanto a la dimensión Solidaridad, que se refiere a la ayuda mutua y el trabajo conjunto, el pre-test reflejó el desafío inicial: 18 niños (90%) estaban "En proceso" (B), y solo 2 niños (10%) en "Logro esperado" (A). El post-test demostró la mayor concentración de logros destacados entre las dimensiones: 13 estudiantes (65%) alcanzaron el "Logro esperado" (A), y 7 estudiantes (35%) lograron el nivel más alto, "Logro Destacado" (AD). Al inicio, la mayoría de los niños tenía dificultades para trabajar en equipo, pero después de los juegos dramáticos demostraron mayor cooperación, ayuda mutua y compañerismo entre ellos.

Tabla 7*Resultado de contraste del desarrollo de la disciplina de pre test y pos test*

Niveles de Desempeño	Pre test		Pos test	
	ni	hi%	ni	hi%
AD (Logro Destacado)	0	0	4	20
A (Logro esperado)	1	5	16	80
B (En proceso)	19	95	0	0
C (En inicio)	0	0	0	0
Total	20	100	20	100

Nota. Data recolectada con la ficha de observación del desarrollo de la disciplina de los niños de educación inicial.

Interpretación. La dimensión Disciplina, relacionada con el conjunto de normas y comportamientos que promueven el respeto y el autocontrol, mostró el punto de partida más

bajo en conjunto con la variable general: 19 estudiantes (95%) estaban "En proceso" (B), y solo 1 estudiante (5%) en "Logro esperado" (A). Después de la intervención, la mejora fue completa: 16 estudiantes (80%) alcanzaron el "Logro esperado" (A), y 4 estudiantes (20%) lograron el "Logro Destacado" (AD). Al inicio, la mayoría de los niños tenía dificultad para seguir normas y controlar su comportamiento, pero tras los juegos dramáticos aprendieron a respetar reglas, esperar su turno y mantener una actitud más ordenada y responsable.

4.1.2. A nivel Inferencial

Prueba de Normalidad. Las pruebas de normalidad son procedimientos estadísticos que determinan si un conjunto de datos sigue una distribución normal. Pedraza et al. (2021) menciona que la prueba de normalidad es un procedimiento estadístico que permite verificar si los datos de una muestra siguen una distribución normal, lo cual es fundamental para determinar el uso de pruebas paramétricas o no paramétricas en el análisis de datos.

Tabla 8

Resultado de las pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test: hábitos de convivencia	0,236	20	0,000
Post test: hábitos de convivencia	0,351	20	0,000

Nota. Data recolectada con Shapiro Wilk para pruebas de normalidad

Interpretación. En la tabla 8, la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk se empleó para determinar si los datos siguen una distribución normal. El resultado de significancia (Sig) para el pre test u el pos test de la variable "Hábitos de convivencia" es $p = 0,000$. Al ser $\text{Sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$, se rechaza hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Se concluyó que la distribución de los datos es no paramétrica. Por lo tanto, se procedió a utilizar la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon para muestras relacionadas para la prueba de hipótesis. Entonces, se concluye que la muestra, aunque pequeña, proviene de una población cuya distribución es asimétrica, común en variables de desarrollo infantil; por ello, el análisis inferencial conservador adoptado garantiza conclusiones robustas antes la falta de normalidad.

4.2. Prueba de Hipótesis

4.2.1. Prueba de Hipótesis General

Sistema de Hipótesis. Ho: La influencia del juego dramático no mejora significativamente los hábitos de convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro BendeZú” de Huanta, 2025. Ha: La influencia del juego dramático mejora significativamente los hábitos de convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro BendeZú” de Huanta, 2025.

Nivel de Significancia. 0,05

Estadígrafo. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 9

Resultado de contraste de hábitos de convivencia entre pre test y pos test

Estadísticos de Prueba	
	Post test hábitos de convivencia – Pre test hábitos de convivencia
Z	-4,185 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota. Data recolectada con Wilcoxon para el contraste de la variable entre el pre test y pos test

Interpretación. En la tabla 9, al aplicar la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, se obtuvo un valor de significancia asintótica bilateral de $p=0,000$. Puesto que este valor ($p=0,000$) es menor al nivel de significancia de 0,05, se decidió rechazar la Hipótesis Nula (Ho) y, en su lugar, aceptar la Hipótesis Alterna (Ha). La conclusión es que la aplicación de los juegos dramáticos influye de manera estadísticamente significativa en la mejora de los hábitos de convivencia en los niños de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro BendeZú” de Huanta, 2025. Esto se concluye que la probabilidad de que el cambio observado se deba al azar es prácticamente nula y que la magnitud del efecto educativo es no solo estadísticamente confiable sino también pedagógicamente relevante para ser replicado en contextos similares.

4.2.2. Prueba de Hipótesis Específica

Sistema de Hipótesis. Ho: Los juegos dramáticos no mejoran significativamente la tolerancia convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro BendeZú” de Huanta, 2025. Ha: Los juegos dramáticos mejoran significativamente la

tolerancia convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendejú” de Huanta, 2025.

Nivel de Significancia. 0,05

Estadígrafo. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 10

Resultado de contraste de tolerancia entre pre test y pos test

Estadísticos de Prueba	
	Post test Tolerancia – Pre test Tolerancia
Z	-3,947 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota. Data recolectada con Wilcoxon para el contraste de la dimensión tolerancia entre el pre test y pos test.

Interpretación. La Hipótesis Específica 1 (*H_a*) proponía que los juegos dramáticos mejoran significativamente la tolerancia en los niños. Los resultados obtenidos mediante la Prueba de Wilcoxon en la tabla 10 para esta dimensión, arrojaron un valor de significancia asintótica bilateral de $p=0,000$. Este resultado, al ser marcadamente inferior al nivel de significancia requerido $\text{Sig.}=0,000 < \alpha=0,05$, lleva a una conclusión categórica: se rechaza la Hipótesis Nula, y se acepta la Hipótesis Alternativa. Se concluye que los juegos dramáticos lograron un impacto estadísticamente significativo en el desarrollo de la Tolerancia en el grupo de 20 estudiantes. Esta mejora es crucial, pues la tolerancia implica respetar, aceptar y valorar la diversidad, así como promover la armonía. El hecho de que el juego dramático fomente la empatía a la hora de interpretar distintos personajes y asumir responsabilidades sociales es consistente con este resultado.

4.2.3. Prueba de Hipótesis Específica 2

Sistema de Hipótesis. *H₀*: Los juegos dramáticos no mejoran significativamente la solidaridad convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendejú” de Huanta, 2025. *H_a*: Los juegos dramáticos mejoran significativamente la solidaridad convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendejú” de Huanta, 2025

Nivel de Significancia. 0,05

Estadígrafo. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 11*Resultado de contraste de disciplina entre pre test y pos test*

Estadísticos de Prueba	
	Post test Solidaridad - Pre test Solidaridad
Z	-3,987b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota. Data recolectada con Wilcoxon para el contraste de la dimensión disciplina entre el pre test y pos test.

Interpretación. La Hipótesis Específica 2 (*Ha*) sostenía que los juegos dramáticos mejoran significativamente la solidaridad en los niños. Los estadísticos de prueba de Wilcoxon aplicados a la dimensión Solidaridad en la tabla 11 mostraron un valor de significancia asintótica bilateral de $p=0,000$. Dado que este valor es inferior a $\text{Sig.}=0,000 < \alpha=0,05$, se rechaza la Hipótesis Nula que planteaba, y se acepta la Hipótesis Alterna.

4.2.4. Prueba de Hipótesis Especifica 3

Sistema de Hipótesis. *Ho:* Los juegos dramáticos no mejoran significativamente la disciplina convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, 2025. *Ha:* Los juegos dramáticos mejoran significativamente la disciplina convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta, 2025

Nivel de Significancia. 0,05

Estadígrafo. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 12*Resultado de contraste de solidaridad entre pre test y pos test*

Estadísticos de Prueba	
	Post test Disciplina – Pre test Disciplina
Z	-4,065b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota. Data recolectada con Wilcoxon para el contraste de la dimensión disciplina entre el pre test y pos test.

Interpretación. Finalmente, la Hipótesis Específica 3 (H_a) planteaba que los juegos dramáticos mejoran significativamente la disciplina en los niños. El contraste de hipótesis mediante la Prueba de Wilcoxon en la tabla 12 determinó, al igual que en las dimensiones anteriores, un valor de significancia asintótica bilateral de $p=0,000$. Siendo $P=0,000$ un valor inferior al umbral de $\text{Sig.}=0,000<\alpha=0,05$, la evidencia estadística es suficiente para rechazar la Hipótesis Nula y aceptar la Hipótesis Alternativa. Por consiguiente, los juegos dramáticos influyeron de forma significativa en la mejora de la Disciplina de los 20 estudiantes. En conclusión, se relaciona con el conjunto de normas y comportamientos que facilitan el respeto, la comunicación adecuada y el autocontrol.

4.3. Discusión de Resultados

La investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos dramáticos para así mejorar los hábitos de convivencia en los niños de institución educativa inicial N°38254/Mx-P “Luis Caverro Bendejú”. Los resultados descriptivos de la tabla 4 señalan que hubo un cambio significativo antes de la intervención pre test el 95%, estaba en nivel proceso mientras que solo el 5% estaba en logro esperado, indicando una necesidad de mejorar antes de la intervención. Después de implementar las 10 sesiones experimentales, el pos test mostro que el 100% de los niños se pudo alcanzar niveles satisfactorios, con el 90% en logro esperado y el 10% en logro destacado, borrando por completo los niveles bajos de desempeño.

El contraste de hipótesis acepto que los juegos dramáticos influyen significativamente la convivencia ($p=0,000<0,05$). La mejora observada es similar con la literatura que respalda la efectividad del juego dramático como una estrategia educativa. Por ejemplo, Cruz (2019) llego a la conclusión que el juego dramático es una estrategia efectiva que ayuda una buena comunicación, respeto entre todos, la iniciativa, responsabilidad y la empatía entre los niños. De igual manera, Gutiérrez et al. (2019), en su estudio, se encontró que el juego dramático es un recurso fundamental para la intervención pedagógica, ya que ayuda que se tenga creatividad, las habilidades comunicativas y conocimiento social.

Este aumento abismal en los hábitos de convivencia general confirma la hipótesis general del estudio, demostrando que esta estrategia lúdica tuvo un impacto directo y positivo en el desarrollo social, emocional de los niños y niñas. El juego dramático fomenta que se trabaje en equipo, una buena comunicación y el respeto mutuo, que son los pilares para una sana convivencia.

El objetivo específico de la investigación fue emplear los juegos dramáticos para mejorar las dimensiones que son la tolerancia donde se tuvo datos iniciales en el pre test revelo que el 85% estaba en proceso de poder desarrollar actitudes tolerantes son solo el 15% en logro esperado. Después de la intervención se logró que el 100% de la muestra alcanzara niveles satisfactorios o destacados, con el 75% en logro esperado y 25% en logro destacado.

Estos resultados de mejora significativa de la tolerancia ($p=0,000$) se relacionan estrechamente con la función intrínseca del juego dramático. Solís (2018) argumenta que el juego dramático apoya a los estudiantes en situaciones de dificultad donde ellos deben interpretar distintos personajes, ayudando que prevalezca la empatía. Esta capacidad de asumir roles, inherente a los juegos dramáticos que facilitan el desarrollo de la tolerancia. El logro se asemeja con la definición de la tolerancia de la UNESCO (2010), que la describe como respetar, aceptar y valorar a todas las personas y sus distintas formas de vida y expresión a pesar de la gran diversidad.

El objetivo específico de la investigación fue emplear los juegos dramáticos para mejorar la solidaridad en los niños, dicha dimensión se obtuvo que el 90% estaban en proceso y solo el 10% en logro esperado. Después de la aplicación de los juegos dramáticos, se observa una mejora total con el 35% alcanzando el nivel logro destacado y el 65% el logro esperado. Es relevante notar que la solidaridad mostro la mayor proporción en logro destacado entre las tres dimensiones.

La hipótesis específica sobre la solidaridad es aceptada, este éxito se explica porque el juego dramático ayuda a fortalecer muchos aspectos, por ejemplo, ayuda a la creatividad, la interacción social y fomenta el trabajo en equipo, puesto que los participantes deben ver y comprender las señales no verbales para adivinar qué es lo que hace, además, Campos (2022) señala que la solidaridad es un valor fundamental que consiste en ayudar a los demás y trabajar en equipo para el bien común, un concepto que se refuerza directamente en actividades grupales propuestas por Cruz (2019) también evidenció que el juego dramático conduce a una mejora en el compañerismo y la empatía, elementos clave de la solidaridad.

El objetivo específico de la investigación fue emplear los juegos dramáticos para mejorar la disciplina, puesto que los resultados del pretest mostraron que el 95 % se encontraban en proceso. similar al puntaje inicial de la variable general, post intervención el 80 % de los niños alcanzaron el logro esperado y el 20 % llegó al logro destacado, logrando que el 100 % de la muestra llegue a niveles satisfactorios o superiores.

El tratamiento fue efectivo para poder mejorar la disciplina, la mejora en este aspecto se justifica porque el juego dramático ayuda a tener autonomía y la autorregulación. según Fernández (2022) define que la disciplina es un conjunto de habilidades que ayudan a los niños a aprender como es el respeto y a comunicarse de manera adecuada, a resolver conflictos controlando sus emociones. Al aplicar juegos dramáticos generan espacios donde los niños aprenden a seguir reglas, a trabajar en equipo. lo cual es muy importante para el desarrollo de la disciplina. por otro lado, el juego dramático requiere la libertad de expresión, pero también la presencia de ciertos límites. puesto que es muy importante para una buena formación

CONCLUSIONES

1. Considerando el objetivo general, se llegó a la conclusión que la aplicación de los juegos dramáticos influyó bastante en la mejora de los hábitos de convivencia en los niños de 3 años de la institución educativa, antes de la intervención, el 95 % de los niños se encontraban en un nivel proceso, solo el 5 % llegó a estar en el logro esperado. Después de la aplicación de los juegos dramáticos, el 90 % de los niños llegaron al nivel logro esperado y el 10 % llegó al nivel logro destacado, viéndose efectivamente una gran mejora confirmada estadísticamente ($p = 0,000 < 0,05$).
2. Respecto al objetivo específico, referido a la tolerancia, se llega a la conclusión de que los juegos dramáticos favorecieron demasiado el desarrollo de actitudes de respeto, aceptación y convivencia armónica entre los niños. En un inicio el 85% de los niños se encontraban en el nivel proceso, el 15% en logro esperado. Sin embargo, después de la intervención que se tuvo el 75 % alcanzó el nivel logro esperado y el 25 % destacado logrando que el 100 % de los niños alcanzaran niveles satisfactorios.
3. En relación con la dimensión científica, se concluye que los juegos dramáticos fortalecieron la ayuda mutua, compañerismo y el trabajo en equipo entre los niños. en el inicio se tuvo que el 90 % de niños se encontraba en el nivel en proceso, y solo el 10 % en lo esperado, luego de la intervención, el 65 % alcanzó el nivel logro esperado y el 35 % el nivel logró destacado, viendo así que esta dimensión obtuvo el mayor porcentaje de logro destacado.
4. Finalmente, respecto a la disciplina, se llega a la conclusión que los juegos dramáticos contribuyeron significativamente el fortalecimiento del cumplimiento de normas, el respeto y el autocontrol de los niños. Si bien es cierto, antes de la intervención el 95 % de los niños se encontraba en nivel en proceso y solo el 5 % un logro esperado. Después de la intervención, se tuvo que el 80 % de los niños alcanzó el nivel logro esperado y el 20 % el nivel destacado, viendo una mejora favorable en esta dimensión.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda la unidad de gestión educativa local (UGEL) de Huanta, hacer programas de capacitación dirigidos a los docentes de educación inicial sobre la aplicación de los juegos dramáticos como una estrategia pedagógica para ayudarla convivencia escolar. Esta recomendación se sustenta en los resultados obtenidos de esta investigación, donde se vio una mejora significativa de los hábitos de convivencia mediante dicha estrategia. Asimismo, coincide con lo que señala Gutiérrez et al. (2019), quienes destacan el juego dramático como un recurso importante para promover habilidades sociales y mejoras en la práctica de la convivencia.
2. Se sugiere a la directora de la institución educativa N.º 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú”, incorporar de manera permanente las actividades de juegos dramáticos dentro de la planificación institucional y del plan de convivencia escolar, para así haya espacios donde los niños desarrollen la tolerancia, respeto y la aceptación de las diferencias. Esta recomendación está fundamentada en la UNESCO (2010) que considera que la tolerancia es un valor esencial para la convivencia sana.
3. Se recomienda a los docentes de educación inicial aplicar de manera permanente estas estrategias, ya sea juego de roles, mímica, dramatización, en las actividades pedagógicas diarias, ya que ayudan al desarrollo de la solidaridad, la cooperación, el trabajo en equipo. Esta recomendación está respaldada por Cruz (2019) quién finalizó señalando que el juego dramático fortalece el compañerismo, la empatía y la responsabilidad en los niños.
4. También se les exhorta a los padres de familia participar activamente en el fortalecimiento de la convivencia de sus hijos, mediante juegos, dramatizaciones en la casa reforzando normas de comportamiento, respeto y autocontrol. Esta recomendación se sustenta en Fernández (2022) quien sostiene que la disciplina se desarrolla cuando los niños aprenden a controlar sus emociones, respetar normas y resolver conflictos de manera adecuada desde los primeros años de vida.

Referencias

- Acaro, A. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. marvista- paita*, 2015. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1703/SOCIALIZACION_JUEGO_DRAMATICO_ACARO_CORNEJO_ADIS_ELITA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Acosta, S.; Laynes, B. y Piña, G. (2024). *Estadística Inferencial (CE29), ciclo 2014-1*. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/316022/ma148_m anual_2014_01.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alarcón, V. (2012). *Marco metodológico*. <https://www.studocu.com/pe/u/40267998?sid=01735675253>
- Área de sensibilización del movimiento por la paz. (2020). *Diversidad cultural y convivencia en las aulas*. <https://www.mpd.org/sites/default/files/201110-guia-diversidadcultural.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6.^a ed.). Editorial Episteme. <https://drive.google.com/file/d/0B0GG8H7NoaXTcFZrQVhQRTZBRF9JYWwR2VnF2azB4cEs3Nzc0/view?usp=sharing&resourcekey=0cZgWuRmCDynpHmyFsMgw>
- Arón, A. Milicic, N. Sánchez, M. & Subercaseaux. (2017). *Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar*. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Asociación Americana de Psicología. (2020). *Normas APA Séptima Edición*. <https://www.javerianacali.edu.co/sites/default/files/202206/Manual%20de%20Normas%20APA%207ma%20edicio%CC%81n.pdf>
- Ayay, M. (2025). *Taller de juegos dramáticos intensamente para mejorar la convivencia en niños de 4 años de una institución educativa*, Trujillo-2024. <https://repositorio.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4f5f1e30-bc36-49ac-bf5f-155c9eca419e/content>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación. Tercera Edición Versión Impresa*, 2010. https://www.ispsn.org/sites/default/files/documentosvirtuais/pdf/metodologia_de_la_investigacion_tercera-bernal.pdf

- Betancur, S. (2005). Operacionalización de Variables. <https://www.studocu.com/es-mx/document/instituto-tecnologico-superior-de-motul/disenio-de-productos/operacionalizacion-de-variables-articulo/24566112>
- Cáceres, R. (2017). *Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer año de secundaria, instituciones educativas de la Red 12, Chorrillos 2017* (Tesis de Maestría). Perú: Universidad César Vallejo. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5855/C%c3%a1ceres_JRB-SD.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Calderón, M.; Ledesma, G. (2012). Los métodos estadísticos en las investigaciones sociales *Pedagogía y Sociedad*, vol. 15, núm. 34, julio-octubre, 2012, pp. 1-9. <https://www.redalyc.org/pdf/5817/581777892004.pdf>
- Campos, P. (2022). *La solidaridad como valor moral: un acercamiento epistemológico para su educación*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v42n1/0257-4314-rces-42-01-18.pdf>
- Castillo, N. (2022). *Juegos dramáticos y la socialización de niños y niñas de 03 años de la institución educativa inicial n° 422 los luceritos, distrito anchihuay, ayacucho 2020*. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30608/ACTITUD_DRAMATIZACION_CAYLLAHUA_CASTILLO_NANCY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cayllahua, N. (2022). “*Juegos dramáticos y la socialización de niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 422 Los Luceritos, distrito Anchihuay, Ayacucho 2020*”. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30608/ACTITUD_DRAMATIZACION_CAYLLAHUA_CASTILLO_NANCY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cobo, G.; & Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. <https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/990548ed-5f9b-4a1c-a552-fb3e600c97da/content>
- Cruz, E. (2019). *El juego dramático para mejorar la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años de la I.E.I. N° 15251 “Juan Velasco Alvarado” caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba - Piura, 2017*. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11784/JUEGO_DRAMATICO_CONVIVENCIA_EN_AULA_CRUZ_CALLE_ESLINDA.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Cubas, S. (2018). Programa basado en la convivencia escolar para disminuir la agresividad en los niños y niñas de 4 años de la i.e.i. n° 207 de huadillo, huarango, san ignacio. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33353/cubas_ss.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cubillos, J. & Cardona, J. (2024). Educación inicial, convivencia y salud mental ejes del foro educativo en Colombia. Un análisis a la experiencia local en Usme. <https://revistadiscimus.com/index.php/01/article/view/120/270>
- Defensoría del pueblo. (DP, 2013). *¡Fortalezcamos las Demuna! Defendiendo los derechos de los niños, niñas y adolescentes*. Primera Edición: Lima, Perú, octubre de 2013. <https://www.defensoria.gob.pe/wp-content/uploads/2018/05/Informe-Defensorial-164-Fortalezcamos-las-Demuna.pdf>
- Díaz y Martínez (2022). *Educación en valores para la convivencia escolar*. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n26/a38-2279-2295.pdf>
- Díaz, G. (2020). *Metodología del estudio piloto*. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-93082020000300100https://shre.ink/qdTV
- Dirección General de Educación Básica Alternativa (DIGEBA 2017). *Normas de convivencia en el centro de educación básica alternativa*. https://www.ugel07.gob.pe/wpcontent/uploads/2017/12/Manual_de_Convivencia_e_ba.pdf
- Fernández, M. (2022). Uso de la disciplina positiva en el aula de Educación Infantil: enfoque preventivo para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales. <https://academicae.unavarra.es/server/api/core/bitstreams/6b9bfd72-0329-4a5e-a08cd3f53a0468bc/content>
- Gonzalo, M. (2023). *Los espacios en el aula de educación infantil: los rincones como tendencia actual*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/61943/TFGL3573.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guevara, G.; Verdesoto, A. & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Gutiérrez, L.; Penagos, Y. & Rivera, N. (2019). *El juego dramático como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los niños y niñas del Jardín Social*

Monteblanco.

<https://core.ac.uk/download/pdf/288315158.pdf>

Hernández, O. (2021). *Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen.*

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S086421252021000300002#:~:text=Muestreo%20por%20conveniencia%3A%20La%20muestra,que%20establecen%20criterios%20a%20seguir

Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación.

<https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Kiessling, C. (2015). *El juego dramático en educación inicial.*

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIBEIRO,%20CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1>

Lara, I. (2018). *Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional.*

https://www.igualdad.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2019/04/informe_final_renctas2018.pdf

Lira, L. (2017). *Dificultades en los procesos de formación para la investigación educativa aplicada. análisis desde un programa de doctorado.*

<https://comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1902.pdf>

Llopis, D. (2020). *Metodología experimental.*

<https://poliformat.upv.es/access/content/user/24389381/Contenido%20abierto%20al%20p%C3%BAblico/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n/3.2%20Metodologi%C3%A1%20experimental.pdf>

Lucci, M. (2006). *La propuesta de vygotsky: la psicología socio-histórica.*

<https://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>

Mata et al. (2006). *Conceptos básicos de estadística descriptiva útiles para el médico.*

<https://www.medigraphic.com/pdfs/h-gea/gg-2006/gg061i.pdf>

Meece, J. (2000). *Teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget.*

<https://www.quao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Teor%C3%ADa%20del%20desarrollo%20de%20Piaget.pdf>

- Meissner, E. (2003). *Juego de mascara*. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-04622003048800014&script=sci_arttext&tlng=pt
- Medina, M. (2017). *Terapia de juego: Aprendizaje de habilidades sociales por medio del juego dramático con niños de cinco a nueve años*. <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/8129/1/UDLA-EC-TPC-2017-23.pdf>
- Mena, I., Cortese, I & Subercaseux, J. (2022). *Convivencia escolar: Recomendaciones para apoyar a establecimientos educativos en el desarrollo de reglamentos formativos, con enfoque de derecho y participación estamental (Serie Educación y Derechos del Niño N.º 1)*. UNICEF Chile. <https://www.unicef.org/chile/media/7486/file/recomendaciones.pdf>
- Mercedes, K. (2020). *Las relaciones entre juego dramático y autorregulación: Una revisión sistemática*. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/10983/1/relaciones-entrejuego-dramatico.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (MINEDU, 2021). *Resolución viceministerial N° 005–2021 MINEDU*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1537847/RVM%20N%C2%B0%2005-2021-MINEDU.pdf>
- Montes, I. (2018). *Las representaciones dramáticas como estrategia para la mejora de la convivencia en el aula de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la i.e. n° 180 de pitumama, pillco marca, huánuco*. 2018. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5665/CONVIVENCIA_MONTES_CABEZAS_IVONNE_ROMY.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Morón, C. (2011). *El juego dramático en educación infantil*. https://tuaulavirtual.educatic.unam.mx/pluginfile.php/2423640/mod_assign/intro/El%20juego%20dram%C3%A1tico%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20infantil.pdf
- Muñoz, A. (2016). *Aportes del juego dramático a los procesos de enseñanza y aprendizaje con niños y niñas en cualquier contexto escolar y social como técnica de investigación*. [Trabajo de grado, Universidad de Antioquia]. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/31726/1/MunozAngela_2016_JuegoDramaticoInvestigacion.pdf

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2010). *Declaración de Principios sobre la Tolerancia UNESCO*. https://www.oas.org/dil/esp/afrodescendientes_instrumentos_internacionales_Declaracion_Principios_Tolerancia_UNESCO.pdf
- Pedraza, M., Alcalá, C., Lliana, S., Treviño, J. (2021). Criterio de validación de normalidad en muestras pequeñas; pruebas paramétricas o no paramétricas. *Revista Interdisciplinaria de Ingeniería Sustentable y Desarrollo Social*. <https://itsta.edu.mx/wp-content/uploads/2022/02/42-2021.pdf>
- Pérez de Guzmán, V. Amador, L. Vargas, M. (2011). Resolución de conflictos en las aulas: un análisis desde la Investigación-Acción. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, (18), 99–114. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618008.pdf>
- Reguant, M. y Martínez, F. (2014). *Operacionalización de Conceptos Variables*. Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/server/api/core/bitstreams/daeef3a1-eeeb-4e84-a1f2-28edb3729b11/content>
- Rivera, C. & Rizzo, E. (2024). Juegos dramáticos para desarrollar la comunicación en niños de 3 a 4 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 1078–1097. <https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1658/2208>
- Rojas, A. (2017). *Investigación e innovación metodológica*. <http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-ymuestra.html>
- Rojas, N. (2017). *Resignificación del cuerpo con el juego dramático en el grado Jardín del Colegio Atanasio Girardot Institución Educativa Distrital*, <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9378/TE-20143.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Serrano, R. (2018). *La importancia del juego dramático en Educación Infantil. Dramatización como recurso didáctico*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31691/TFG-O-1332.pdf?sequence=1>
- Sierra, Z. (2010). *Juego dramático y pensamiento*. <https://zaydasierraudea.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/08/sierra-zjuego-dramc3a1tico-y-pensamiento.pdf>

- Solís, L. (2018). *El juego dramático como estrategia en la mejora de la producción de textos de los estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa de huacachi, chaglla – huánuco*.2016.
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/36958/JUEGO DRAMATICO_SOLIS_MALLQUI_LUIS_ANGEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/36958/JUEGO_DRAMATICO_SOLIS_MALLQUI_LUIS_ANGEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tenesaca, E. (2018). *Cumplimiento de las normas de convivencia institucional por parte de los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la unidad educativa Paccha año lectivo 2017 – 2018*.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16198/1/UPS-CT007850.pdf>

ANEXOS

Anexo 1.

Resolución de aprobación de proyecto.

"Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"

*Actividad en flows
Ve a Configuración para activar*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**
RM. N° 267-2020-MINEDU

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN DE
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**
PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE - VIII CICLO

R.D. No. 0381-2025- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RRA N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto-DS. N° 016-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 06-84-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral N° 0384-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 16 de mayo de 2025

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta;

VISTO:

El **INFORME N° 002-2025-JUA-EESPP"JSCO"-HTA**, de fecha 4 de abril de 2025, con número de expedientes: **TM20251124-F** en la que, el Jefe de la Unidad Académica, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación de estudiantes del VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación y del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;



CONSIDERANDO:

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y **RM No 420-2024-MINEDU** en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/as egresados de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física previa sustentación de trabajos de investigación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme a la **Ley No 30512** Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales, al Reglamento Institucional, al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos, que señalan que el proceso de otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado/a** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el **Jefe de la Unidad Académica** elevó el **INFORME N° 002-2025-JUA-EESPP"JSCO"-HTA**, dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva de los Proyectos de Investigación de estudiantes del VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 2 de abril de 2025 y en el marco



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM N° 228-82-ED
Acreditación al Instituto OS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS N° 09-04-ED
Escuela de Educación PPA N° 257-2020-MINEDU

del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias, el Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de las *estudiantes del VIII ciclo académico* del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe y en correspondencia a mis facultades, por tanto:

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** de las estudiantes del *VIII ciclo académico* del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe que a continuación se detalla:

N°	TÍTULO	AUTOR	ASESOR
1	Uso de historietas para fomentar hábitos de lectura en los niños de la Institución Educativa Inicial N°429-13/Mx-P de Uyuvirca- Huanta 2025.	Araujo Curo, Andrea	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
2	Willakuykuna Pachamamapa Kawsayninmanta warmakuna pachamama waqaychay yachanankupaq yachay wasi tupuyniyuq pichqa pachak isqun chunka iskayniyuq, Qurimaray llaqtapi, iskay waranqa iskay chunka pichqayuq watapi.	Asorza Ccahuaya, Zaida	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
3	El método científico en el desarrollo del pensamiento científico en niños en la Institución Educativa N°38254/Mx-P "Luis Caveró Bendezi" de Huanta, 2025	Ataupilco Huamán, Gianela Amney	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
4	Los juegos inclusivos para mejorar los roles de género en los niños en la Institución Educativa Inicial N°38254/Mx-P de Huanta, 2025	Cuchuri Quispe, Suly Vanneza	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
5	Uso de materiales reciclables para desarrollar la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas - Luricocha, Huanta 2025.	Mallma Huamán, Nilda Linda	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
6	El rincón sensorial para el desarrollo del procesamiento sensorial en niños de la Institución Educativa N°38256/Mx-P "María Urribarri Gómez" de Huanta 2025.	Márquez Alminagorta, Karen Dionelinda	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
7	El material audiovisual para promover el idioma quechua en los niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta, 2025.	Paredes Mercado, Estrella Milagros	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
8	Uso de microrrelatos para fortalecer el idioma quechua en los niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta 2025.	Quispe Aguilar, Deysi	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
9	Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas - Luricocha - 2025.	Ramírez Vargas, Karol Gisela	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
10	Metodología narrativa en la reducción de estereotipos infantiles en los niños de la Institución Educativa N°38254/Mx-P "Luis Caveró Bendezi" de Huanta 2025	Saico Arroyo, Nuria Zilina	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
11	Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 3 años de la Institución Educativa N°429- 30/Mx-P de Pucaraccay, Huanta 2025	Silva Chavarría, Rita Angelica	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
12	Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendezi" de Huanta, 2025	Soto Palomino, Yubithza Yaquelin	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano

Activar Windows
Ve a Configuración para activar



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 18737
Resolución RM. N° 228-83-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación P.M. N° 207-2020-MINEDU

13	Flashcards en el fortalecimiento del lenguaje oral del quechua en los niños de la Institución Educativa N°38254/Mx-P "Luis Caveró Bendejú" de Huanta, 2025.	Sulca Allecarrima, Elizabeth Nallely	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
14	Uso de pictogramas para mejorar la comprensión lectora en niños de la Institución Educativa Inicial N°429-176/Mx-P "Madre Teresa de Calcuta", Huanta - 2025	Sulca Huaylo, Luz Princesa	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
15	Canciones en quechua para fortalecer la expresión oral en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-176/Mx-P "Madre Teresa de Calcuta", Huanta 2025	Vargas Quintero, Luz Estefani	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
16	Juego de dramatización en el desarrollo de la interacción social en niños en la Institución Educativa N°38256/Mx-P "María Urribarri Gómez", Huanta - 2025	Ynga Padilla, Katherin Liseth	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
17	Uso de marionetas para mejorar las habilidades sociales en los niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta, 2025.	Martínez Huafía, Daniela	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
18	Teatro de títeres en la reducción de violencia de Género en niños de la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís", Huanta- 2025.	Palomino Rivera, Heraldí	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
19	Uso de rompecabezas para el desarrollo del razonamiento matemático en niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta 2025.	Casamayor Ore, Katherine Yesenia	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
20	La narración visual en el desarrollo de la imaginación en niños en la Institución Educativa Inicial N°38256/Mx-P "María Urribarri Gómez" de Huanta 2025.	Ramos Rimachi, Saida Nathaly	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
21	Uso de marioneta para fortalecer la lengua quechua en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-13/Mx-P "Carmen Soto Flores", Uyuvirca, Huanta-2025.	Vargas Vivanco, Suny Yamile	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
22	El trabajo colaborativo para fortalecer la inclusión escolar en niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N° 429-176/Mx-P de Huanta, 2025.	Palomino Rivera, Carolina	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE

Activar W
Ve a Configuración para activar

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Jr. Razuhilca 624 - Huanta
Teléfono (086) 281260
www.eesppisco.edu.pe
informes@eespisco.edu.pe



ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huantá
Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL



ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" DE HUANTA
CERTIFICADO
Que se presenta es COPIA FIEL DE SU ORIGINAL y el que
firma, dando fe de su AUTENTICIDAD Y LEGITIMIDAD
Huantá: 18 MAY 2026
Dr. [Firma]
DIRECTOR ACADÉMICO (a)

Anexo 2.

Resolución de expedito de tesis

“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**
RM.N° 267-2020-MINEDU
RM N° 420-2024-MINEDU

**FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**
R.D. No. 0430 -2026- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

HUANTA - 2026

*Activar Windows
Ir a Configuración para activar Windows*





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 015-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Resolución Directoral N° 0430-2026 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 23 de junio del 2026

Visto, el **INFORME No 186, 191-2026-RAI-EESPP"JSCO"-HTA.** con **EXP.TM20262917 - F y EXP.TM20263019 - F** del Área de Investigación quien emite **Opinión Favorable de Expedito de Tesis.**



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512, **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas - Privadas y demás normas.

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Título Profesional de Licenciado/a equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para su reconocimiento nacional y, por tanto, su inscripción y registro en SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; tiene como fin fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes de Formación Inicial Docente para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos pedagógicos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación en el contexto local, regional y nacional, asimismo, garantizar la acreditación con el Título Profesional de Licenciado/a en Educación para su reconocimiento como tal en la sociedad.

Que es necesario aprobar el Expedito de Tesis, presentado por los/las estudiantes de Formación Inicial Docente pertenecientes a los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física, para garantizar se acredite como Licenciado/a.

Jr. Razuhulica 624 - Huanta
Telefax (088) 321070
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@eesppjSCO.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 239-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 08-84-ED
Escuela de Educación RM. N° 207-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

Que, teniendo el informe aval de expedito en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos 2025 de la Escuela emitido por el responsable del Área de Investigación y en el marco de mis facultades amparado en la RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO las **TESIS** siguientes:

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE			
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE			
N°	AUTOR	TESIS	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	SOTO PALOMINO, Yubithza Yaquelin	Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendeza" de Huanta, 2025	Atención integral del infante, niño y adolescente

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE			
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE			
N°	AUTOR	TESIS	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	PALOMINO ALIENDRES, RAQUEL	Lectura de imágenes andinas para la comprensión lectora en los niños del cuarto grado en la Institución Educativa "San Antonio"-Huamanguilla, 2025	Aprendizaje y evaluación

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la Sustentación de Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Investigación y Grados y Títulos 2025 de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.



Jr. Razuhulica 824 – Huanta
Teléfax (086) 321070
www.iesppjsco.edu.pe
comunicaciones@iesppjsco.edu.pe

Anexo 3.

Resolución de fecha de sustentación de tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 15737
Resolución RM N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 05-94-ED
Escuela de Educación RVA N° 267-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

Resolución Directoral No. 0473-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 8 de julio de 2026

Visto, el Expediente **TM20263246** de fecha **8 de julio del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0430-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **23 de junio del 2026**;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los bachilleres de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación con el título profesional;

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los(as) Bachilleres de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, a los Lineamientos Académicos Generales (**RM No 130-2025-MINEDU**) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (**RM No 244-2025-MINEDU**) en los que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;



Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS conducente a la **OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TESIS	
LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR HÁBITOS DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38254/MX-P "LUIS CAVERO BENDEZU" DE HUANTA, 2025	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
AUTOR(A)	SOTO PALOMINO, YUBITHZA YAQUELIN
FECHA	25 DE JULIO DEL 2026
HORA	9:00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE



[Firma]
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Anexo 4.

Resolución de jurados de sustentación de tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

Resolución Directoral No. 0474-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 30 de junio de 2026

Visto, el Expediente **TM20263246** de fecha **8 de julio del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0430-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **23 de junio del 2026**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 130-2025-MINEDU Lineamientos Generales Académicos, RM No 244-2025-MINEDU y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los bachilleres de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) Bachilleres de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 130-2025-MINEDU) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (RM No 244-2025-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de la tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR**;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 226-82-ED
Adecuación a Instituto D6. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 287-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	VOCAL	Mg. FLOR MARICELA JOSE HUAMAN

TESIS	
LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR HÁBITOS DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38254/MX-P "LUIS CAVERO BENDEZU" DE HUANTA, 2025	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
AUTOR (A)	SOTO PALOMINO, YUBITHZA YAQUELIN
FECHA	25 DE JULIO DEL 2026
HORA	9:00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2026.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA

Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (c)
prd/sec.

Anexo 5.

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema General ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar los hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025?	Objetivo General Determinar la influencia de los juegos dramáticos para mejorar los hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025	Hipótesis General La influencia del juego dramático mejora significativamente los hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025	Juegos dramáticos	Presentación del Juego	Presenta el nombre del juego	Tipo de Estudio Investigación aplicada Nivel de Investigación Investigación explicativa experimental Método de Estudio Método científico Diseños de Investigación Preexperimental Población y Muestra Población: (42) Muestra: (20) Técnicas de Muestreo No probabilístico Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos Técnicas de observación Ficha de observación Validez y Confiabilidad Validez por juicio de expertos Confiabilidad mediante pilotaje-Alfa de Cronbach Técnicas de Procesamiento de Datos Estadística de procesamiento
					Menciona de qué trata el juego	
					Establece las reglas del juego	
				Organización del Juego	Organiza a los niños en grupos para la actividad	
					Delimita el espacio para que inicien a jugar	
					Organiza los materiales del juego	
				Ejecución del Juego	Realiza el juego ya explicado	
					Incentiva el orden durante el juego	
					Incentiva la participación de todos los alumnos	
Problemas Específicos ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar la tolerancia convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025? ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar la solidaridad convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025? ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar la disciplina convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025? ¿De qué manera los juegos dramáticos pueden mejorar la disciplina convivencia en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 429-14 /Mx-U “Espíritu Santo” de Huanta, 2025	Objetivos Específicos Emplear juegos dramáticos para mejorar la tolerancia convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025 Emplear juegos dramáticos para mejorar la solidaridad convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025 Emplear juegos dramáticos para mejorar la disciplina convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025 Emplear juegos dramáticos para mejorar la disciplina convivencia en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 429-14 /Mx-U “Espíritu Santo” de Huanta, 2025	Hipótesis Específicos Los juegos dramáticos mejoran significativamente la tolerancia convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025 Los juegos dramáticos mejoran significativamente la solidaridad convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025 Los juegos dramáticos mejoran significativamente la disciplina convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezú” de Huanta, 2025 Los juegos dramáticos mejoran significativamente la disciplina convivencia en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 429-14 /Mx-U “Espíritu Santo” de Huanta, 2025	Convivencia Escolar	Tolerancia	Respeto la opinión de sus compañeros	
					Reclama un derecho sin llegar al insulto	
					Acepta su turno en el juego sin protestar	
				Solidaridad	Comparte los materiales con sus compañeros que no tienen	
					Ayuda a su profesora limpiando la pizarra	
					Informa sobre el sufrimiento de un amigo	
				Disciplina	Cumple las reglas del juego sin protestar	
					Demuestra respeto en el transcurso del desarrollo de la actividad	
					Es ordenado en aprendizaje	

Anexo 6.

Matriz instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Escala	Escala de medición
Juegos dramáticos	Presentación del juego	- Presenta el nombre del juego - Menciona de qué trata el juego - Establece las reglas del juego	Ninguna	Experimento	Plan de aplicación (10 sesiones experimentales)	Nominal	No aplica
	Organización del juego	- Organiza a los niños en grupos para la actividad - Delimita el espacio para que inicien a jugar - Organiza los materiales del juego					
	Ejecución del juego	- Realiza el juego ya explicado - Incentiva el orden durante el juego - Incentiva la participación de todos los alumnos					
Hábitos de convivencia	Tolerancia	Respeto la opinión de sus compañeros	3	Técnica de observación	Ficha de observación	Ordinal	4-AD: logro destacado 3-A: logro esperado 2-B: en proceso 1-C: en inicio
		Reclama un derecho sin llegar al insulto	3				
		Acepta su turno en el juego sin protestar	3				
	Solidaridad	Respeto la opinión de sus compañeros	3				
		Reclama un derecho sin llegar al insulto	3				
		Acepta su turno en el juego sin protestar	3				
	Disciplina	Cumple las reglas del juego sin protestar	3				
		Demuestra respeto en el transcurso del desarrollo de la actividad	3				
		Es ordenado en aprendizaje	3				

Anexo 7.

Instrumento de recolección de datos (ficha de Observación)

Variable: Hábitos de Convivencia

[illegible]

15																										
16																										
17																										
18																										
19																										
20																										

4-AD: logro destacado 3-A: logro esperado 2-B: en proceso 1-C: en inicio

Anexo 8.

Validación por juicio de expertos

5. Ficha de validación del juicio de experto



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caveró Bendezu” de Huanta, 2025.

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE					BAJA					REGULAR					BUENO					MUY BUENO				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				95					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				95					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				95					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				95					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				95					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				95					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.																				95					
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				95					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				95					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				95					

PROMEDIO DE VALORACIÓN

95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Bibiano Alcarraz Carbajal	DNI	31466970
Título Profesional	Lic. Educación Secundaria		
Especialidad	Biología - Química		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 20 de 12 de 2024

.....

5. Ficha de validación del juicio de experto



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025.

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																		90		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		90		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		90		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		90		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		90		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																		90		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																		90		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		90		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		90		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		90		

PROMEDIO DE VALORACIÓN

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Frida Mayhua Quispe	DNI	43499113
Título Profesional	Licenciada		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 30 de 12 de 2024

5. Ficha de validación del juicio de experto



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caverro Bendezú" de Huanta, 2025.

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio															80					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables															80					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica															80					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica															80					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															80					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores															80					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos															80					
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores															80					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación															80					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación															80					

PROMEDIO DE VALORACIÓN

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena (x) e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Walter Cangana Canchari	DNI	23272322
Título Profesional	Lic. Educ. Secundaria		
Especialidad	Filosofía, Psicología - OBE		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología Educativa		

Lugar y fecha: Huanta, 20 de 12 de 2024

Anexo 9.

Prueba de confiabilidad del instrumento

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Pregunta 1	57,90	73,211	,438	,911
Pregunta 2	57,80	73,067	,423	,912
Pregunta 3	58,10	68,767	,634	,908
Pregunta 4	57,90	68,989	,680	,907
Pregunta 5	57,90	73,211	,438	,911
Pregunta 6	58,10	71,656	,530	,910
Pregunta 7	58,00	70,444	,586	,909
Pregunta 8	57,80	73,067	,423	,912
Pregunta 9	57,90	69,878	,597	,909
Pregunta 10	57,90	68,989	,680	,907
Pregunta 11	57,80	71,511	,428	,912
Pregunta 12	58,00	74,444	,336	,913
Pregunta 13	57,90	73,433	,411	,912
Pregunta 14	58,00	74,444	,336	,913
Pregunta 15	58,10	68,767	,634	,908
Pregunta 16	58,10	71,878	,506	,910
Pregunta 17	57,70	74,678	,232	,915
Pregunta 18	58,10	67,211	,770	,905
Pregunta 19	57,90	73,433	,411	,912
Pregunta 20	58,00	70,444	,586	,909
Pregunta 21	58,10	68,767	,634	,908
Pregunta 22	58,10	71,878	,506	,910
Pregunta 23	58,10	71,211	,578	,909
Pregunta 24	58,00	71,111	,521	,910
Pregunta 25	58,20	72,622	,526	,910
Pregunta 26	58,00	75,556	,182	,915
Pregunta 27	57,80	73,289	,397	,912

Anexo 10.

Matriz de datos

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF
1	GRUPO EXPERIMENTAL - PRE TEST																															
2	VARIABLE: Dependiente: Hábitos de convivencia																															
3		Tolerancia										Solidaridad										Disciplina										
4	N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	PD1	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	PD2	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	PD3	PVD
5	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2
6	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2
7	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
8	4	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2
9	5	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2
10	6	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2
11	7	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	8	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2
13	9	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2
14	10	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2
15	11	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2
16	12	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2
17	13	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
18	14	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
19	15	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2
20	16	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2
21	17	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
22	18	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3
23	19	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2
24	20	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF
28																																
29	GRUPO EXPERIMENTAL - POS TEST																															
30	VARIABLE: Dependiente: Hábitos de convivencia																															
31																																
32		Tolerancia										Solidaridad										Disciplina										
33	Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	PD1	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	PD2	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	PD3	PVD
34	1	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3
35	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3
36	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3
37	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3
38	5	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3
39	6	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3
40	7	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3
41	8	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3
42	9	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
43	10	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3
44	11	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3
45	12	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
46	13	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3
47	14	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3
48	15	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3
49	16	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
50	17	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
51	18	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	3	4	4	3	2	3	3
52	19	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3
53	20	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3

Anexo 11.

Plan de aplicación

Sesiones Experimentales

Objetivo Principal

Determinar las actividades de aprendizaje mediante la influencia de los juegos dramáticos para mejorar los hábitos de convivencia convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025

Objetivos Secundarios

- Evaluar las actividades de aprendizaje mediante juegos dramáticos para mejorar la tolerancia convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025
- Evaluar las actividades de aprendizaje mediante juegos dramáticos para mejorar la solidaridad convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025
- Evaluar las actividades de aprendizaje mediante juegos dramáticos para mejorar la disciplina convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P “Luis Caverro Bendezú” de Huanta, 2025

Planificación de las Actividades de Aprendizaje

DIAS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	LUNES
Nombre de la actividad de aprendizaje	Pre test (Ficha de observación)	Apliquemos los juegos dramáticos: “Planificando el proyecto: los gatitos que aprenden a compartir y a calmar su corazón” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Apliquemos los juegos dramáticos: “Que siente mi corazón” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Apliquemos los juegos dramáticos: “A veces siento miedo y mi corazoncito necesita ayuda” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Apliquemos los juegos dramáticos: “Así convivimos mejor” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Apliquemos los juegos dramáticos: “Jugamos en nuestro restaurante (Cancha con chicha cambiando monedas por materiales)” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina
	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	LUNES	MARTES
	Apliquemos los juegos dramáticos: “Escuchamos un cuento sobre las emociones” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Apliquemos los juegos dramáticos: “¡Qué emoción, vamos al cine!” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Apliquemos los juegos dramáticos: “Teatro de sombra y colores” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Apliquemos los juegos dramáticos: “Ambientamos nuestro rincón de la calma con cosas que calman a mi corazón” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Apliquemos los juegos dramáticos: “jugamos al restaurante asumiendo los distintos roles” Para desarrollar la tolerancia, solidaridad y disciplina	Pos test (Ficha de observación)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01



1. **DATOS INFORMATIVOS**
 - 1.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezú
 - 1.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 - 1.3. **Fecha** : 25 de Junio del 2025
 - 1.4. **Docente** : Soto Palomino Yubithza Yaquelin
2. **TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** "Planificando el proyecto: los gatitos que aprenden a compartir y a calmar su corazón"
3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Guiar a los niños y niñas en el reconocimiento y expresión de sus emociones a través del lenguaje oral, gestos, dibujos y juegos, promoviendo que compartan cómo se sienten en diferentes situaciones

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	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, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	-El cartel de planificación -Diálogo -Actividades que se desarrollarán en el proyecto
				CRITERIO DE EVALUACIÓN
				El niño o niña expresa con palabras sencillas, gestos o dibujos una experiencia relacionada con sus emociones, comprende lo que escucha, responde con respeto y participa activamente compartiendo ideas para convivir mejor con los demás.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN • Guía de observación

4. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Orientación al bien común	Solidaridad	Participan con entusiasmo en tareas grupales, mostrando disposición para ayudar a sus compañeros y completar juntos las actividades.

5. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACIÓN- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Cómo están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.
INICIO 	❖ La profesora inicia la sesión presentando dos maletas en forma de corazón que llaman la atención de los niños. ❖ Primero saca a Azulito, un corazón triste con ojos caídos y colores apagados.	- Corazones de cartón - Imágenes

	❖ Lo abre con cuidado, dejando ver imágenes que representan tristeza: niños peleando, caritas con lágrimas, juguetes abandonados. ❖ Azulito, con voz temblorosa, les cuenta a los niños que se siente mal cuando lo dejan solo, le gritan o no lo escuchan, y les pregunta: “¿Ustedes también se sienten así a veces?”. ❖ Luego, la profesora saca a Colorín, un corazón alegre, brillante y sonriente que entra bailando suavemente. Dentro hay dibujos felices, peluches, burbujas, palabras bonitas y colores vivos. Colorín les dice con ternura: “Yo soy feliz cuando comparto, cuando juego con amigos y me hablan con cariño ¿Qué les hace feliz a ustedes?”. La sorpresa y emoción en los niños marca el inicio del proyecto. ❖ La profesora plantea preguntas que conectan con las emociones: “¿Qué cosas hacen que su corazón se ponga como Azulito?”, “¿Qué cosas hacen que se sienta como Colorín?”, “¿Qué podríamos hacer para ayudar a un corazón triste?”. ❖ La profesora comunica el proposito: Vamos a contar cómo se siente nuestro corazoncito usando palabras, dibujos y gestos.	• preguntas
DESARROLLO  	❖ La profesora inicia esta parte de la sesión invitando a los niños a reflexionar sobre momentos en los que se han sentido tristes. Les entrega una hoja un corazón de papel a cada uno y les dice con ternura: “Vamos a dibujar algo que un día les haya puesto tristes, como se siente Azulito.” ❖ Los niños dibujan y, al terminar, se acercan uno por uno para colocar su dibujo dentro del corazón llamado “MI CORAZONCITO ES ASI”, como un acto de soltar lo que duele. ❖ Luego, la profesora presenta un gran dado de emociones hecho con seis caras: feliz, triste, asustado, con asco, llorando y cansado. Forma una rueda con los niños y les explica que ahora harán un juego: lanzarán el dado y contarán, con apoyo, una situación en la que se hayan sentido como la cara que les toque. ❖ Cuando lanzan, se les anima con preguntas como: “¿Cuándo te sentiste así?”, “¿Qué pasó?”, o “¿Cómo te ayudaron?”. Algunos pueden compartir con palabras, otros con gestos, expresiones o dibujos, según su capacidad. ❖ Finalmente, para organizar lo que construirán juntos, la profesora coloca una gran hoja o cartulina con tres columnas: ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitaremos? A partir de todo lo que vivieron, los niños proponen ideas: construir un rincón suave, poner música tranquila, crear una caja de abrazos o palabras mágicas, entre otras. ❖ La profesora va escribiendo o dibujando las ideas en la tabla, que se convertirá en la guía para crear su Rincón de los Corazones Contentos en sesiones futuras. ❖ La profesora reúne nuevamente a los niños en semicírculo y les pregunta “¿Saben qué es la armonía? La armonía es cuando todos estamos tranquilos, cuando nos hablamos con cariño, cuando compartimos, y vivimos felices sin pelear”. ❖ Después, la profesora les presenta un breve video animado que muestra cómo compartir, escuchar y calmarse ayuda a tener corazones contentos y aulas más felices. Al terminar, los anima a compartir lo que aprendieron y a pensar qué pueden hacer cada día para vivir en armonía con sus amigos. ❖ La profesora les entrega una hoja de aplicación donde los niños	• Corazones de papel • Lapices • Cinta • Dado • Micrófono • Limpia tipo • Preguntas • Diálogo • Papelote con la planificación del proyecto. • Video 
CIERRE 	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad que hicimos?, ¿Qué actividad a desarrollar te gustó más? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?, ¿Qué hacemos para tener el corazón feliz?	• Canción • Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

4. DATOS INFORMATIVOS

- 4.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezú
 4.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 4.3. **Fecha** : 26 de Junio del 2025
 4.4. **Docente** : Soto Palomino Yubithza

5. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "Que siente mi corazón"

6. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas expresan cómo se sienten a través de gestos, palabras y materiales concretos, reconociendo sus emociones básicas (feliz y triste) e identificando lo que las origina

ESTANDAR DE APRENDIZAJE		Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre		
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Personal Social	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Durante las actividades, el niño o niña participa en la “Caja del Corazón Hablador” mostrando una expresión facial (feliz o triste), nombra o indica cómo se siente al elegir una carita para el mural final y elabora su botella mágica de la calma, demostrando disposición para calmarse mediante la respiración guiada.
				CRITERIO DE EVALUACIÓN
				Reconoce y expresa cómo se siente (feliz o triste) a través de su expresión facial, verbal o corporal, y utiliza una estrategia sencilla (como la botella mágica de la calma) para regular su emoción.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
				Guía de observación

6. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

7. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACIÓN- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Cómo están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.

INICIO 	★ La profesora despierta el interés vestida con una capa brillante y lleva entre sus manos un cofre decorado que emite un suave sonido de latidos: <i>pum-pum, pum-pum</i>. Con voz misteriosa y mágica, les cuenta a los niños que dentro del cofre hay un <i>corazón luminoso</i> que cambia de brillo según cómo se siente. A veces brilla fuerte cuando está feliz, pero otras veces se pone opaco cuando está triste. ★ La profesora les dice que el corazón está confundido y necesita ayuda para entender sus emociones. ★ Invita a los niños a tocar su pecho y sentir su propio corazón, preguntándoles si alguna vez se han sentido tristes o felices. ★ ¿Qué sientes cuando tocas tu pecho? ¿Tu corazón late diferente cuando estás feliz o triste? ¿Qué haces cuando tu corazón late rápido o lento? ¿Que harías para que tu corazoncito no este triste? ★ PROPÓSITO: Niños y niñas hoy vamos a ver cuando nos sentimos felices o tristes, aprenderemos como calmarnos usando la "botella mágica de la calma"	• Capa roja • Cofre • Barita • Preguntas
DESARROLLO 	★ La profesora muestra dos imágenes grandes: una de un niño abrazando a su mamá (feliz) y otra de una niña que llora (triste). Ella pregunta: "¿Cómo creen que se siente este niño? ¿Y ustedes, se han sentido así?" ★ Los niños participan reconociendo las emociones básicas. Luego, les presenta una caja especial decorada con una carita sin boca, solo con ojos grandes. Explica que es la <i>Caja del Corazón Hablador</i> y que necesita que ellos le presten su boca. ★ Uno por uno, los niños se acercan y colocan su boca en la ranura de la caja, mostrando si se sienten felices o tristes. ★ La profesora hace preguntas: ¿Cómo crees que se siente esta carita sin boca? ¿Por qué? ¿Qué diría cuando está feliz? ¿Y cuando está triste? ¿Tú cuándo te pones triste? ¿Qué hace tu corazón cuando está triste? ¿Qué puedes hacer tú para sentirte mejor cuando estás triste? ¿Tú crees que todos se sienten felices al mismo tiempo? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Cómo sabes si tu amigo está triste si no dice nada? ¿Qué cosas puedes mirar? ¿Es bueno contarle a alguien cómo te sientes? ¿A quién le puedes contar? ¿Que mas Podemos hacer para calmarnos? ¿Quieren hacer una botella magica que calmara nuestro corazoncito? ★ La profesora les dice que ha venido un amigo el dragon que esta muy enojado y quiere que los niños le ayuden a calmarse, para eso les propone hacer una <i>botella mágica de la calma</i>. les reparte botellas pequeñas y, con su ayuda, cada niño las llena con agua, brillantina y colorante. Mientras la arman, la profesora les dice que cuando su corazón se sienta triste o molesto, pueden mirar su botella mágica y respirar suave para calmarse. ★ Ponen música relajante y junto al dragon todos practican la respiración: "inhalo como si oliera una flor... exhalo como si soplara una vela". Los niños observan cómo baja la brillantina y se relajan con sus botellas. ★ Para terminar la profesora les entrega la hoja de aplicacion de una caritas sin ojos y sin boca para que los niños puedan completar los ojos y las bocas de las caritas.	• Imágenes • Carita • Caja • Botellas • Tempera • Brillantina
	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad que hicimos?, ¿Qué actividad a desarrollar te gustó más? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?	• Canción • Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

7. DATOS INFORMATIVOS

7.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caveró Bendezú
 7.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 7.3. **Fecha** : 30 de Junio del 2025
 7.4. **Docente** : Soto Palomino, Yubithza Yaquelin

8. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "A veces siento miedo y mi corazoncito necesita ayuda"

9. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Brindar a los niños una experiencia lúdica y significativa que les permita identificar el miedo como una emoción válida, expresarlo libremente y explorar estrategias sencillas para autorregularse

ESTANDAR DE APRENDIZAJE		Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre		
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Personal Social	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Participa con interés, expresa sus miedos, responde preguntas, elige un objeto del “Túnel de Valientes”, dibuja su miedo y lo entrega, y completa la actividad final pintando y repasando caminos.
				CRITERIO DE EVALUACIÓN
				Expresa sus emociones, en especial el miedo, utilizando palabras, gestos o dibujos, e identifica una situación que lo genera, proponiendo una acción sencilla que le ayude a sentirse más seguro o calmado.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
				Guía de observación

8. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

9. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACION- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Cómo están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.
INICIO 	- La profesora inicia la sesión presentando a los niños un títere muy simpático llamado Glup, quien ha llegado desde el espacio en su nave espacial reciclada. - Glup les cuenta que venía viajando desde el planeta Miedín con cuatro monstruos guardados en cajas especiales, pero que en su viaje chocó con unas estrellas y las cajas cayeron por accidente en el salón.	- Nave - Monstrito - Cajas - Monstritos

	Con voz bajita y algo preocupada, Glup les pide ayuda: necesitan buscar las cajas en silencio y caminando en puntitas, para que los monstruos no se asusten ni escapen. ★ Los niños, entusiasmados, buscan por el aula las cuatro cajas escondidas y las llevan al frente. Luego, Glup saca lentamente a los monstruitos desde la caja y pide a un niño que saque el dibujo que trajo el monstrito en la mochilita y los pegue en la pizarra. Cada vez que aparece un monstruo, se escucha un audio en el que el personaje expresa su miedo: uno teme a una nube con rayos, otro a un cuarto oscuro, otro a un monstruo con un solo ojo, y el último a una araña. ★ La profesora propone preguntas para invitar a la reflexión: ¿Tú también tienes miedo a eso?, ¿Te ha pasado en casa o en la noche?, ¿Cómo se siente tu corazoncito cuando tienes miedo?, ¿Qué podrías hacer para sentirte mejor? ★ PROPÓSITO: Vamos a descubrir qué pasa cuando sentimos miedo y cómo podemos ayudar a nuestro corazón cuando late muy fuerte	• Imágenes • Preguntas • Diálogo
DESARROLLO 	★ La profesora guía a los niños en una conversación para que reconozcan cómo se siente el corazoncito cuando tienen miedo. Les dice que a veces el corazón late muy rápido como si se quisiera salir del pecho, y les pregunta: ¿Qué podríamos hacer cuando sentimos eso? ★ Los niños comparten sus ideas y emociones: algunos dicen que abrazan a mamá, otros prenden una luz o se tapan con la manta. Se valida cada emoción como algo normal que todos podemos sentir. En este momento, el títere Glup les dice que él también conoce algunas cosas especiales que pueden ayudar a calmar el miedo, pero que se necesita valentía para descubrirlas. ★ Entonces, Glup propone una misión espacial especial: pasar por el Túnel de Valientes. La profesora ha preparado un túnel con mesas cubiertas con telas recicladas, y en el interior hay una mesa secreta con objetos mágicos para calmar el miedo: un peluche, una linterna, una estrella antiestrés hecha con bolsas recicladas rellenas, y una tarjeta con un abrazo de mamá. ★ Con un sonido suave de fondo, los niños pasan por el túnel uno por uno, eligen uno de los objetos, y al salir, lo muestran al grupo. La profesora les pregunta: ¿Qué objeto trajiste?, ¿Para qué sirve?, ¿Cuándo lo podrías usar?, ¿Crees que ese objeto ayuda a todos o solo a tí?, ¿Qué harías si no tienes ese objeto en casa?, ¿Te ha calmado algo parecido antes? ★ Para cerrar la experiencia, la profesora presenta a los niños una nueva sorpresa: la nave del comemiedos. Glup les cuenta que ha visto que los niños también tienen miedos y pensó llevarse sus miedos más profundos. La profesora entrega una hoja a cada niño para que dibuje aquello que le da miedo, puede ser algo que vio en casa, en la noche o que simplemente imaginó. Una vez terminado el dibujo, cada niño se acerca a la nave (una caja decorada con ojos y boca), y coloca su dibujo dentro. Mientras lo hace, repite junto a sus compañeros: "¡Miedo, miedo, ahora te vas, porque yo ya sé qué hacer más!" De esta manera, transforman sus temores en algo simbólico que pueden entregar y soltar. ★ Finalmente, la profesora entrega a cada niño una hoja de aplicación, donde deben pintar al monstruo Glup y repasar los caminos de la arañita siguiendo líneas rectas, curvas y en zigzag.	• Preguntas • Diálogo • Mesas • Telas • Peluche • Trajetas • Linterna • Estrella • Monstrito • Nave • Hojas • Colores • Lapices
	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad que hicimos?, ¿Qué actividad a desarrollar te gustó más? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?	• Canción • Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

10. DATOS INFORMATIVOS

- 10.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezú
 10.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 10.3. **Fecha** : 01 de Julio del 2025
 10.4. **Docente** : Soto Palomino, Yubithza Yaquelin

11. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "Así convivimos mejor"

12. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** los niños y niñas identifiquen la importancia de respetar normas de convivencia dentro del aula, desarrollando su capacidad para tomar decisiones y actuar con respeto hacia los demás.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE		Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre		
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Personal Social	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	• Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	• Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Participa en la construcción de las "reglas del corazón", representa su súper poder de convivencia y lo explica, comparte en la merienda practicando normas de respeto y completa la hoja de aplicación identificando acciones correctas e incorrectas.
				CRITERIO DE EVALUACIÓN
				Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce, demostrando respeto por los acuerdos establecidos y por los demás, y expresando sus emociones con autonomía y seguridad.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
				• Guía de observación

10. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

11. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACION- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Cómo están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.

INICIO 	✦ La profesora inicia la sesión con mucho entusiasmo presentando una misión secreta: los niños se convierten en "exploradores del respeto". Saliendo en silencio por los pasillos, observan cómo se comportan sus compañeros en otras aulas. ✦ La profesora guía esta observación con preguntas clave: ¿comparten materiales?, ¿escuchan a la maestra?, ¿esperan su turno?, ¿se tratan con respeto? Al volver al aula, la profesora los felicita por su trabajo de observación y los invita a descubrir cómo está su propio salón. ✦ Al ingresar, los niños encuentran el aula completamente desordenada: juguetes por el suelo, sillas fuera de lugar y cajas abiertas. La profesora muestra un cartel que dice: "Estoy triste porque hoy nadie respetó las reglas. ¿Me ayudan a estar feliz otra vez?" Con música alegre, los niños se organizan para limpiar y ordenar juntos. Luego, la profesora les presenta un video titulado "Los niños que no respetan las reglas – Aprendiendo a ser héroes", donde se muestra cómo algunos niños aprenden a cambiar su comportamiento. Después del video, se abre un diálogo con las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron mal los niños del video?, ¿Quién los ayudó?, ¿Te gustaría ser un niño héroe? ✦ PROPÓSITO: "Hoy vamos a descubrir cómo podemos vivir más felices en nuestro salón."	• Salida • preguntas • Video
DESARROLLO 	✦ Para lograrlo, propone construir juntos las "reglas del corazón". Sentados en semicírculo, observan como el gato lolo trajo imágenes que representan acciones como compartir, pedir permiso o gritar para que los niños entre todos deciden cuáles de esas acciones deben ser parte de sus reglas. ✦ Las seleccionadas se pegan en un mural titulado: "Reglas del corazón para convivir mejor". La profesora los guía con preguntas como: ¿Por qué esa acción hace sentir bien?, ¿Qué pasa si nadie escucha o grita mucho?, ¿Queremos tener un salón feliz o triste? ✦ Finalmente, la profesora invita a los niños a escoger un "súper poder de convivencia" como compartir, ayudar o pedir disculpas, lo dibuja en su capa y lo expone diciendo: "Yo soy (nombre), mi poder es ____ y lo usaré cuando ____." ✦ Luego, comparten "La Merienda del Buen Amigo" sentados en círculo, donde practican esperar su turno, ofrecer con cariño y agradecer. Para cerrar este momento significativo, la profesora les plantea tres preguntas que invitan a seguir reflexionando: ¿Cómo fue compartir?, ¿Cómo te gusta que te traten a ti?, ¿Qué harás mañana para seguir siendo un buen amigo? ✦ Al finalizar los niños hacen la hoja de aplicación donde hay imágenes de acciones correctas e incorrectas, a las correctas se pegara embolillado alrededor del marco y a las incorrectas se tachara con aspa.	• Gato lolo • Imágenes • cartel de reglas del corazón • hojas • Lapices • Colores • Merienda del buen amigo (Cancha, gaseosa, dulces, frutas, chicha, galletas)
	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad que hicimos?, ¿Qué actividad a desarrollar te gustó más? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?	• Canción • Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05



1. **DATOS INFORMATIVOS**
 - 1.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezu
 - 1.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 - 1.3. **Fecha** : 11 de Noviembre del 2025
 - 1.4. **Docente** : Soto Palomino, Yubithza
2. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** "Jugamos en nuestro restaurante (Cancha con chicha cambiando monedas por materiales)"
3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños reconozcan el uso del dinero en situaciones cotidianas a través del juego del restaurante, realizando conteos sencillos con monedas de un sol, comprendiendo la relación entre cantidad y valor al comprar y vender alimentos.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE		Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”		
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Matemática	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Los niños representan situaciones de compra y venta en el restaurante, pagan con monedas de un sol, cuentan, comparan y asumen distintos roles con entusiasmo.
				CRITERIO DE EVALUACIÓN
				El niño reconoce el valor de las monedas de un sol, realiza conteos sencillos al comprar y vender productos, y participa activamente en la simulación del restaurante.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
				• Guía de observación

4. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

5. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACION- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Cómo están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.
INICIO 	La profesora llega al aula vestida con un pequeño delantal, un balde y una bolsa en la mano. Con voz alegre dice: "¡Buenos días, pequeños chefs! Hoy tengo algo riquísimo que quiero compartir con ustedes. Miren lo que traje: ¡cancha y chicha!" Los niños observan emocionados mientras la profesora les muestra los materiales. De pronto, la profesora pone cara de preocupación y exclama: "¡Ay no! Tengo todo listo para abrir mi restaurante, pero se me olvidó una cosa ¡no tengo quién venda ni quién compre! Y solo tengo estas moneditas de un sol ¿cómo podré hacerlo?"	- Delantal - Balde (chicha) - Bolsa (Palomitas) - Vasos - Bolsitas

	Los niños comienzan a dar ideas y la profesora continúa: "¿Qué podemos hacer para que mi restaurante funcione? ¿Quién podría ser cocinero y preparar la comida? ¿Y quién podría ser mozo para llevar los pedidos? ¿Quién se encargará de cobrar las moneditas? ¿Y quiénes serán mis clientes hambrientos?" Luego, la profesora dice sonriendo: "¡Excelente! Entonces abriremos nuestro propio restaurante. Hoy aprenderemos a comprar, vender y contar nuestras monedas de un sol mientras jugamos con la cancha y la chicha. ¡Vamos a divertirnos mucho!"	• Preguntas • Propósito
DESARROLLO  	La profesora organiza a los niños en grupos y recuerda las funciones de cada rol. Explica que los cocineros prepararán los platos con los materiales, los mozos llevarán la carta de menú con los precios a los clientes, y los cajeros recibirán las monedas de un sol cuando los clientes terminen de comer. Cada cliente tendrá una moneda para pagar. La profesora reparte las monedas de papel y las cartas del menú, que incluyen precios sencillos: la cancha cuesta 2 soles y la chicha cuesta 1 sol. La profesora pregunta: "¿Cuánto deben pagar si quieren comprar cancha y chicha?" y los niños responden con entusiasmo: "¡Dos soles!" Luego, los mozos van mesa por mesa mostrando las cartas y preguntan: "¿Qué va a pedir usted?" Los cocineros preparan los platos usando materiales del aula, y los cajeros cobran el dinero contando las monedas con ayuda de la profesora. Cuando todos los clientes han comido, la profesora dice: "Ahora vamos a cambiar de rol. Los cocineros serán los nuevos mozos, los clientes serán los cajeros y los cajeros serán los cocineros." De esta forma, todos los niños tienen la oportunidad de pasar por cada puesto del restaurante. Durante el cambio, la profesora pregunta: "¿Qué te gustó más hacer, vender o comprar?", "¿Qué aprendiste al ser cajero?", "¿Cuántas monedas recibiste?" y "¿Qué pasaba cuando el cliente no tenía suficiente dinero?" La profesora reúne nuevamente al grupo y les dice: "¿Qué aprendimos hoy al jugar en nuestro restaurante?", "¿Cómo usaron sus monedas para pagar?", "¿Qué pasaría si alguien quisiera comprar más cancha pero solo tiene una moneda?" Los niños responden con sus ideas, algunos dicen que deben ahorrar, otros que pueden esperar su turno o compartir. La profesora refuerza diciendo: "¡Muy bien!" Aprendimos que el dinero sirve para comprar, pero también debemos contar y decidir bien cómo usarlo." La profesora propone nuevos retos para seguir jugando: "Si mañana vendemos refrescos a 1 sol y empanadas a 2 soles, ¿cuántas monedas necesitaríamos para comprar ambos?", "¿Qué podríamos vender en otra tienda?", "¿Cómo haríamos si vienen más clientes?" Los niños plantean sus propias ideas para nuevos juegos y la profesora anota sus respuestas para la siguiente sesión. Finalmente, la profesora felicita al grupo diciendo: "¡Qué buenos cocineros, cajeros, mozos y clientes tenemos! Hoy aprendimos a jugar, contar y compartir mientras vendíamos en nuestro restaurante. ¡Muy bien, pequeños emprendedores!" Enseguida la profesora les entrega hojas de aplicación a los niños donde identifican los roles de cada personaje los unen con flechas y luego los colorean.	• Carta del menu • Roles • Dinero • Canchitas • Chicha • Vasos • Jarrita • cajitas • papeles • Plumones • Utensilios de cocina 
CIERRE 	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: "¿Qué aprendimos hoy en el restaurante?", "¿Cuántas monedas usaste para pagar tu comida?", "¿Qué pasaría si te falta una moneda?", "¿Qué haces en casa cuando vas a comprar algo con mamá o papá?", "¿Cómo podemos compartir si no tenemos suficiente dinero?", "¿Por qué es importante ayudar y esperar nuestro turno cuando compramos?"	• Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

4. **DATOS INFORMATIVOS**
 - 4.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezú
 - 4.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 - 4.3. **Fecha** : 02 de Julio del 2025
 - 4.4. **Docente** : Yubithza Soto Palomino
5. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "ESCUCHAMOS UN CUENTO SOBRE LAS EMOCIONES"**
6. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Lograr que los niños y niñas identifiquen emociones básicas a partir de un cuento, se expresen oralmente y con dibujos, y usen gestos o palabras para comunicar cómo se sienten.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Comunicación	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	Participa en el juego del dado de emociones identificando cómo se siente, responde preguntas durante el cuento expresando ideas simples y, al finalizar, dibuja cómo se siente hoy utilizando colores, palabras y gestos para comunicar su emoción.
				CRITERIO DE EVALUACIÓN
				Identifica y expresa emociones a partir del cuento, usando palabras, gestos y colores de forma sencilla y comprensible.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Guía de observación

6. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

7. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RECES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACION- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va a jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Cómo están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.
INICIO 	★ La profesora reúne a los niños en semicírculo y les muestra un cubo de emociones con imágenes de personajes que representan cómo nos sentimos: alegría, tristeza, miedo, enojo, asco y ansiedad. Ella les explica: "Este cubo nos muestra emociones que todos sentimos alguna vez. Vamos a lanzarlo y ver qué emoción nos toca."	- Dado - Dialogo

	★ Lanza el cubo y pregunta: "¿Qué emoción salió? ¿Alguna vez te sentiste así? ¿Qué haces cuando estás así?" La profesora repite el juego dos o tres veces y luego dice: "A veces sentimos muchas emociones en un mismo día, como el monstruo del cuento que vamos a escuchar hoy." ★ La profesora comunica el proposito: Hoy vamos a escuchar un cuento para aprender a decir cómo nos sentimos.	
DESARROLLO 	★ Antes de leer el cuento, la profesora conversa con los niños para activar lo que ya saben. Les dice: "¿Recuerdan qué emociones vimos en el cubo? ¿Cómo se sienten cuando están contentos? ¿Y si están tristes?" ★ Luego les dice: "Hoy vamos a conocer a un monstruo que estaba muy confundido porque sentía muchas cosas a la vez. Vamos a ayudarlo a entender qué le pasa." Así prepara a los niños para escuchar el cuento con atención y relacionarlo con sus propias emociones. ★ Durante la narración, la profesora cuenta el cuento del Monstruo de Colores. Les dice: "Este monstruo reía, lloraba, gritaba y se escondía, ¡todo en un solo día! Una niña lo ayudó a poner cada emoción en un bote: alegría en el amarillo, tristeza en el azul, enojo en el rojo, miedo en el gris, asco en el verde y ansiedad en el naranja." A medida que cuenta, hace pausas y pregunta: "¿Qué emoción tiene ahora el monstruo? ¿Tú te has sentido así? ¿Qué harías tú si estuvieras enojado o con miedo?" ★ Después de escuchar el cuento, la profesora conversa brevemente con los niños sobre lo aprendido. Les dice: "¿Vieron cómo el monstruo se sintió mejor cuando ordenó sus emociones? Eso pasa cuando decimos cómo nos sentimos." Reafirma que todas las emociones son normales, pero que es importante aprender a reconocerlas y decirlas. Luego, los invita a expresar lo que sienten ellos mismos con una actividad artística. ★ La hoja de aplicación consiste en una hoja a dibujar. La profesora entrega una a cada niño y les dice: "Ahora vas a dibujar cómo te sientes hoy. Puedes pintar la carita con el color que represente tu emoción: amarillo si estás alegre, azul si estás triste, rojo si estás enojado, y así." Acompaña a los niños durante el trabajo, y al finalizar, les dice: "¿Quieres contarme cómo te sientes hoy?" Quienes deseen, comparten su dibujo con el grupo para cerrar la actividad reconociendo sus emociones.	• Preguntas • Cuento • Monstritos de colores • hojas • dibujos • colores
CIERRE 	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad que hicimos?, ¿Qué actividad a desarrollar te gustó más? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?	• Canción • Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

7. DATOS INFORMATIVOS

7.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezú
 7.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 7.3. **Fecha** : 08 de Julio del 2025
 7.4. **Docente** : Yubithza Soto Palomino

8. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "¡Qué emoción, vamos al cine!"

9. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas identifican emociones básicas a partir de la observación de la película Intensamente, expresando lo que sintieron y vivieron los personajes a través del diálogo y el dibujo.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE		Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen			
ÁREA		COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Comunicación	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	• Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	• Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	Responde preguntas, comenta lo que entendió, relaciona emociones con su experiencia y completa la hoja dibujando en los frascos.	
				CRITERIO DE EVALUACIÓN	
				Se comunica oralmente con claridad, infiere emociones en la película y expresa vivencias similares usando palabras y gestos.	
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
				• Guía de observación	

8. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

9. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACION- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Como están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.
INICIO 	★ La profesora inicia la sesión llegando al aula con una mochila mágica o una caja misteriosa que contiene caritas de emociones. Con voz cálida y curiosa, les dice a los niños: "Hoy les voy a contar algo súper especial ¿Sabían que dentro de nuestra cabecita viven unas personitas muy chistosas que nos ayudan a sentirnos de muchas maneras?" A medida que saca una a una las caritas, la profesora invita a los niños a identificar cómo se sienten o se han sentido: "¿Quién ha estado feliz esta semana?", "¿Quién se ha sentido un poquito triste?", "¿Qué cosas a veces nos dan miedo?", "¿Qué pasa cuando algo no nos gusta?" De esta manera, despierta su interés y los convierte en "exploradores de emociones".	- Mochila mágica - Imagenes - Dado

	★ La profesora comunica el propósito: Vamos a mirar la película, reconocer a los amiguitos de las emociones y contar cómo nos sentimos.	
DESARROLLO 	★ Para generar expectativa, la profesora transforma el aula de psicomotricidad en un pequeño cine decorado con cartelera, entradas simbólicas y una tiendita de canchita y jugo. Ella se presenta como la "anfitriona del cine" y les dice: "Hoy vamos a entrar a un lugar mágico dentro de la cabecita de una niña llamada Riley. Allí viven emociones que la acompañan todos los días ¿Ustedes creen que las emociones también viven en nuestra cabeza?" "¿Qué creen que pasaría si no tuviéramos emociones?" ★ La profesora explica a los niños con imágenes que la moneda que les dará es 1 sol que con esa plata tienen que comprar la entrada, la canchita y la gaseosa si desean pero para eso antes de guiarlos al cine, la profesora explica que 1 sol cuesta la canchita, que otro 1 sol cuesta la gaseosa y que dos 1 soles juntos cuestan la entrada, así que la profesora primeramente les pregunta ¿Cuántas monedas de 1 sol necesitamos para entrar al cine? entonces entrega a cada niño 4 monedas de 1 sol y les dice que para bajar a ver el cine se pondrá acuerdos, la profesora y los niños ponen los acuerdos y bajan ordenadamente. ★ Al llegar al cine la profesora cobra las entradas y vende las canchitas y la gaseosa, ya en el cine la profesora introduce a Riley, la protagonista de la historia, y presenta fragmentos breves de la película con imágenes. A medida que aparecen Alegría, Tristeza, Furia y Miedo, los niños las van reconociendo con apoyo de tarjetas. Después de cada emoción, la profesora pregunta: "¿Tú cuándo te sientes así?", "¿Qué cosas te hacen sentir feliz?", "¿Qué haces cuando estás enojado?", "¿Qué podrías hacer cuando te sientes triste?" Al final de la película también propone un juego llamado "¡Muestra tu emoción!", en el que los niños imitan con su rostro o cuerpo la emoción mostrada. Esto les permite relacionar sus vivencias personales con las emociones observadas. ★ Para cerrar la experiencia, la profesora entrega a cada niño una hoja de aplicación con los personajes principales de Intensamente (Alegría, Tristeza, Furia, Miedo) acompañados de frascos vacíos. La docente les dice: "Estos son los amiguitos que viven en la cabeza de Riley. ¿Se acuerdan de ellos? ¿Cuál te gustó más? ¿Con cuál te sentiste identificado hoy?" Luego, les propone dibujar dentro de cada frasco una situación en la que ellos se hayan sentido como esos personajes: "En este frasco puedes dibujar cuándo estuviste feliz como Alegría, o cuándo estuviste triste como Tristeza". Mientras los niños trabajan, la profesora hace preguntas como: "¿Por qué crees que a veces aparece Furia en tu cabeza?", "¿Qué podrías hacer cuando Miedo viene a visitarte?", "¿Qué cosas te ayudan a volver a sentirte tranquilo?" Para finalizar, los niños comparten voluntariamente sus dibujos y reciben una carita de emoción como reconocimiento, reforzando que todas las emociones son importantes y que hablar de ellas nos ayuda a sentirnos mejor.	• Cartel • Monedas • Cajero • Video • Preguntas • Canchita • Gaseosa • Boleta de entrada • Hojas • Lapices • Colores
CIERRE 	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad que hicimos?, ¿Qué actividad a desarrollar te gustó más? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?	• Canción • Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

10. **DATOS INFORMATIVOS**
- 10.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezú
- 10.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
- 10.3. **Fecha** : 09 de Junio del 2025
- 10.4. **Docente** : Yubithza Soto Palomino
11. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "Teatro de sombra y colores"**
12. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Favorecer la comprensión de un texto narrativo sencillo mediante el teatro de sombras, ayudando a los niños a relacionar lo que ven y escuchan con los personajes, formas y colores del cuento.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Comunicación	"LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"	- Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto escrito. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.	Escucha atentamente el teatro que se observara
				CRITERIO DE EVALUACIÓN
				Reconoce y relaciona imágenes, sombras o símbolos con el contenido del texto narrado, infiere su significado a partir de lo que observa y escucha, y expresa con apoyo su opinión sobre lo que ve o escucha durante la lectura
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN • Guía de observación

10. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Dialogo y concertacion	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.

11. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACION- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Como están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.
INICIO 	★ La profesora antes de empezar la clase hace recordar los acuerdos de convivencia para poder participar. ★ La profesora lleva a los niños al patio para comenzar la sesión con una experiencia vivencial: jugar con sus propias sombras bajo el sol. Invita a los niños a observar lo que aparece en el suelo cuando se colocan bajo la luz: "¡Miren su sombra! ¿Se mueve como ustedes? ¿Qué pasa si salto, si giro, si me agacho?" Juegan a pisar la sombra de un compañero, a estirar los brazos y ver cómo la forma cambia. La docente pregunta: "¿Tu sombra tiene color? ¿Qué pasaría si tú pudieras elegir un color para tu sombra? ¿Crees que la sombra se ve igual en todos los momentos del día? ¿Qué necesitas para ver una sombra?" ★ La profesora después de la actividad conduce a los niños y niñas a una sala con baja luz del día para seguir la actividad para luego hacerlos sentar a los niños de manera ordenada. ★ En seguida se comunica el propósito de la sesión: Hoy vamos a mirar sombras, jugar con los colores y ayudar al búho Luno a descubrir qué ve, escuchando un cuento y contando lo que descubrimos.	- Patio - Sombras - Dialogo

DESARROLLO 	✦ La profesora les recuerda los acuerdos para escucharnos y entendernos todos. ✦ Luego de la motivación, la profesora los reúne en semicírculo a los niños y niñas y les muestra una caja misteriosa: "Esta caja viene del bosque del búho Luno. Él me pidió que ustedes lo ayuden a ver y decirle que cosas encontró" ✦ Cada niño saca un elemento de la caja (fruta o animal), lo nombra, describe su forma y color, y lo pega en la pizarra. Los objetos incluidos son: manzana, plátano, uva, naranja, pera, tuna, piña, durazno, fresa, conejo, jirafa, perro, rana, loro, mono, vaca, oveja, mariposa y pez. ✦ La profesora acompaña con preguntas abiertas: "¿Qué forma tiene? ¿Cómo es su color? ¿Ese color te recuerda a algo? ¿Qué otra fruta o animal se parece? ¿Qué crees que pasaría si las frutas fueran del color de los animales?" ✦ Con las imágenes ya pegados en la pizarra, la profesora apaga la luz (y usa una lámpara en un ambiente con sombra) y comienza el cuento: "Una noche muy oscura, el búho Luno salió a volar, pero no podía ver los colores. Solo miraba sombras negras. Escuchaba ruidos, veía formas, pero no sabía qué eran. Por eso, vino a pedir ayuda a ustedes, que ya vieron todos los animales y frutas del bosque." ✦ A medida que se proyectan las sombras (una por una), los niños deben adivinar de cuál figura se trata, comparándolas con las que están en la pizarra. La profesora hace preguntas: "¿Qué forma ves? ¿A cuál de las imágenes se parece? ¿Qué parte de la forma te da pistas? ¿Qué fruta tenía esa curva? ¿Qué animal tenía esas orejas o patas?" "¿Cómo crees que se siente Luno al no ver los colores? ¿podrías reconocer algo solo por su sombra?" ✦ Para finalizar la actividad se propone a los niños y niñas que dramatizen usando las sombras de las imágenes de su preferencia. ✦ Finalizado la dramatización la profesora les propone: "Ahora vamos a trazar sombras de los animalitos de colores o nuestras propias sombras. Cada uno se parará en el suelo encima de una hoja pondrá al animalito y con ayuda del señor sol se dibujará la sombra del animalito con el color de su preferencia al igual que su sombra del niño o niña." ✦ ¿Qué color quieres que tenga tu sombra hoy? Luego de trazarla, pueden decorar su contorno o dejarlo tal cual. Se abre un diálogo reflexivo: ¿Cómo se ve la sombra de tu animalito? ¿Son iguales? ¿Cómo se ve tu sombra? ¿En qué se parece a ti? ¿Es igual a la que viste en la mañana? ¿Por qué elegiste ese color? ¿Qué pasaría si tu sombra fuera siempre roja, verde o azul?"	• Caja mágica • imágenes • Lámpara • sala oscura • teatrín • imágenes oscuras • diálogo • micrófono • Barita
CIERRE 	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad que hicimos?, ¿Qué actividad a desarrollar te gustó más? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?	• Canción • Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

13. **DATOS INFORMATIVOS**
 13.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezú
 13.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 13.3. **Fecha** : 09 de Julio del 2025
 13.4. **Docente** : Yubithza Soto Palomino
14. **TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "AMBIENTAMOS NUESTRO RINCÓN DE LA CALMA CON COSAS QUE CALMAN A MI CORAZON"**
15. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas expresan cómo se sienten, descubren qué cosas los ayudan a calmarse, y participan en la creación colectiva del Rincón de la Calma, fortaleciendo su identidad, autonomía y regulación emocional.**

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Personal Social	SU "CONSTRUYE IDENTIDAD"	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra	El niño dijo o señaló cómo se sentía, escogió un objeto para calmarse y ayudó a decorar el Rincón de la Calma. También dibujó en su hoja qué lo calma, mostrando que aprende a controlar sus emociones.
				CRITERIO DE EVALUACIÓN
				El niño expresa cómo se siente usando palabras, gestos o dibujos, y elige objetos que lo ayudan a calmarse, mostrando que reconoce sus emociones y sabe cómo manejarlas.
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Guía de observación

12. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

13. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACION- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Cómo están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.

INICIO 	✦ La profesora llegó al aula con un cofre misterioso decorado con estrellas doradas. Lo colocó en el centro del salón y, con voz suave, les dijo a los niños: "Hoy traje algo muy especial, es el <i>Cofre de los Corazones Brillantes</i>, un lugar donde se guardan tesoros que calman el corazón cuando se siente triste, molesto o cansado." Las caritas curiosas se acercaron y los ojitos brillaron con emoción. ✦ La profesora los mira con ternura y les pregunta: ¿Alguna vez se han sentido enojados, tristes o con ganas de estar solitos un ratito? ¿Qué les ayuda a sentirse mejor cuando eso les pasa? ✦ La profesora comunica el propósito: Niños y niñas, hoy vamos a decir cómo nos sentimos y crear un rincón para calmar nuestro corazón	• Cofre magico • Preguntas
DESARROLLO 	✦ Poco a poco, la profesora abrió el cofre y fue mostrando lo que había dentro: una botella sensorial con brillantina que se movía como el mar, un dado, respiración, globitos de harina y cuentos. ✦ Los niños se sorprendieron. Entonces la profesora volvió a preguntar: ¿Cuál de estos objetos les gustaría tener cuando su corazón se siente triste o cansado? ✦ Después de compartir ideas y sensaciones, la profesora les propuso una hermosa actividad: crear juntos su propio "Rincón de la Calma". ✦ Les explicó que ese espacio sería un lugar especial para descansar el corazón, pensar y sentirse seguros. Los niños pintan el fondo del rincón con colores suaves usando esponjas y témperas pastel, decoraron con corazones, nubes y estrellas, y pegaron sus fotos en un panel junto a caritas de emociones. Además, elaboraron una "Cesta de la Tranquilidad". ✦ La profesora los guió en un pequeño acuerdo: cuidar el rincón, usarlo con respeto y entrar solo cuando lo necesiten. ✦ Para cerrar la experiencia y reforzar el aprendizaje, cada niño recibió una hoja de aplicación titulada "Mi corazón tranquilo brilla". En ella, dibujaron algo que los calma (como su peluche, una canción o un abrazo), colorearon con su tono favorito de tranquilidad, y pegaron su foto sonriente.	• Imágenes • Materiales de elaboración • Tempera • Colores
CIERRE 	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad que hicimos?, ¿Qué actividad a desarrollar te gustó más? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?	• Canción • Diálogo • Preguntas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10



16. DATOS INFORMATIVOS

- 16.1. **Institución Educativa** : N° 38254 Luis Caverro Bendezu
 16.2. **Edad y sección** : 3 años "Gatitos"
 16.3. **Fecha** : 10 de Noviembre del 2025
 16.4. **Docente** : Soto Palomino, Yubithza

17. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "JUGAMOS AL RESTAURANTE ASUMIENDO LOS DISTINTOS ROLES"

18. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños usen el conteo y la correspondencia uno a uno al asumir roles en el juego del restaurante, organizando objetos y monedas para repartir y pagar correctamente.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE		Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana"			
ÁREA		COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Matemática	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Los niños reparten los objetos en cada mesa, cuentan y comparan cantidades, pagan con monedas de papel y reconocen si deben recibir vuelto. Además, comentan lo que hicieron y cómo resolvieron las situaciones durante el juego.	
				CRITERIO DE EVALUACIÓN	
				Los niños participan activamente en el juego del restaurante, utilizando el conteo y la comparación de cantidades al repartir, pagar y dar vuelto, mostrando comprensión de las nociones básicas de número y cantidad.	
				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
		• Guía de observación			

14. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

15. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES/ RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS RES 	Recepción de los niños y niñas con un saludo cordial y desayuno escolar 1ER MOMENTO: PLANIFICACION- ORGANIZACIÓN: los niños en asamblea establecen recuerdan y respetan los acuerdos y reglas para iniciar el desarrollo del juego libre. Los niños y niñas se dirigen a los sectores, se les permite tener un juego libre cada niño elige el sector que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. 2DO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO: los niños juegan libremente en el sector elegido. 3ER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN Y ORDEN: los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada, verbalizan lo que hicieron y representan a través del dibujo.	- Materiales del MINEDU - Canción - Buffer
RUTINA 	ACTIVIDADES PERMANENTES - Rutinas de Aseo - Asamblea: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos. - Se les pregunta sobre su estado emocional ¿Cómo están? ¿Cómo se sienten? entre otros.	- Plumones de colores, canción - Buffer, Plumones de colores, pizarra.
INICIO 	La profesora inicia la sesión mostrando un papelote grande donde aparecen dibujados cuatro amigos e inicia diciendo con tono divertido: "Niños, tengo un problema, hoy vienen mis cuatro amigos a almorzar a mi casa, pero miren lo que tengo en casa: ¡solo dos platos y un vaso! Además, solo tengo dos sillas y una mesa. ¿Qué puedo hacer?". Los niños observan con atención y empiezan a responder, proponiendo distintas ideas.	- Papelote - Imagenes - Telefono

	La profesora aprovecha para hacer preguntas que activen sus saberes previos: “¿Cuántos amigos tengo? ¿Alcanzan los platos? ¿Qué me falta? ¿Qué puedo hacer para que todos puedan comer? ¿A dónde voy, o quien me puede prestar?”. Luego, la profesora entra una llamada, donde dice que la vecina le prestaría lo que le falta a la profesora, la profesora muy agradecida le dice a la vecina que en el salón aprenderá como atender a sus amigos para que estén felices. La profesora menciona: tengo ahora ya todo, pero no tengo la comida y ahora ¿Qué hago? y ¿si mejor traigo a mis amigos al salón para que le preparemos aquí la comida y le sirvamos muy lindo y coman felices? Entonces, con entusiasmo, pregunta: “¿Quiéren ir al restaurante a prepararle todo a mis amigos?”. Los niños responden con alegría, y la profesora comunica el propósito: “Hoy jugaremos al restaurante, donde aprenderemos a repartir, contar, pagar y dar vuelto. ¡Vamos a divertirnos mientras usamos los números!”.	• Llamada • Voces • preguntas • propósito
DESARROLLO  	Después, la profesora continúa la historia actuando como la amiga y elige a 4 amigos y les dice que ellos serán los 4 amigos que vienen de visita, los 4 niños tocan la Puerta y la amiga sale y les dice: “hoy estoy muy cansada y no cociné. Ustedes, mis cuatro amigos, tendrán que ir a comer al Restaurante de Don Chocó, más bien mil disculpas les dare ya en plata para que vayan a comer. Pero no gasten mucho dinero, que estoy en gastos amigos. La profesora elige a cuatro niños como sus amigos y les entrega monedas de papel, recordándoles que deben cuidar su dinero. De pronto, con tono gracioso, dice: “¡Ay no! Don Chocó no ha venido al restaurante! ¿Qué haremos ahora si mis amigos ya están viniendo?”. Los niños comienzan a dar ideas y la profesora los guía preguntando: “¿Podemos abrir el restaurante nosotros? ¿Quién puede cocinar? ¿Quién puede ser mesero? ¿Quién puede ser cliente? ¿Qué cosas necesitamos para el restaurante?”. Finalmente, la profesora dice: “¡Perfecto! Nosotros abriremos el restaurante. Tendremos cocineros, meseros y clientes. ¡Abramos nuestro propio restaurante!”. La profesora organiza el juego por grupos, explicando que habrán cuatro mesas, y en cada grupo participarán 12 niños: cuatro cocineros, cuatro meseros y cuatro clientes, mientras los demás esperan su turno. La profesora guía a los cocineros para que preparen los platos de comida usando materiales o juguetes, y orienta a los meseros para colocar un cubierto, un servilletero, un florero y un vaso en cada mesa. Luego, la profesora entrega las cartas del menú con los precios a los meseros, quienes las llevan a los clientes para que elijan qué comer. Los meseros anotan el pedido y lo entregan a los cocineros, quienes preparan los alimentos y los sirven con ayuda de los meseros. Cada cliente recibe también una bebida. Cuando los clientes terminan de comer, la profesora recuerda que deben pagar con las monedas de papel, y si entregan más dinero del necesario, el mesero les devuelve el vuelto. Después, la profesora indica que todos colaboren en la limpieza del restaurante para que entre el siguiente grupo. Mientras juegan la profesora hace preguntas: ¿Qué cocinarán hoy? ¿Cuántos platos necesitan? ¿Alcanza para todos los clientes? ¿Todas las mesas tienen lo mismo? ¿Falta algo? ¿Cuántos vasos pusiste? ¿Qué plato costará más? ¿Con cuántas monedas pagarás? ¿A qué mesa falta servir? ¿Cuántos platos hay en total? ¿Todas tienen su bebida? Si tu comida cuesta tres soles y diste cinco, ¿cuánto es tu vuelto? ¿Y si das justo? ¿Qué aprendimos hoy al jugar al restaurante? ¿Por qué es importante compartir, ordenar y pagar bien? Al finalizar el juego, la profesora invita a los niños a comentar lo que hicieron. Algunos dicen: “Yo fui cocinero y preparé los platos”, “Yo fui mesero y repartí las servilletas”, “Yo fui cliente y pagué con mis monedas”. La profesora anima a reflexionar y hace preguntas: “¿Cómo supieron cuántos platos necesitaban? ¿Por qué era importante poner uno en cada mesa? ¿Qué pasaba si un cliente daba más dinero?”. Luego, la profesora explica de manera sencilla: “Hoy aprendimos que cuando damos o recibimos, usamos los números. En el restaurante contamos, repartimos y también aprendimos a pagar y recibir vuelto. Así usamos las matemáticas para jugar y resolver problemas”. Finalmente, la profesora plantea nuevos desafíos: “Si mañana vienen más clientes, ¿qué necesitaremos? ¿Y si un cliente no tiene dinero suficiente, qué puede hacer? ¿Cuántos platos más deberíamos preparar?”. De esta manera, la profesora concluye la sesión. La profesora indica que los niños y niñas deben unir con lápiz a cuantas cositas corresponden a cada niño si se tiene un monto de gaseosas, se tiene un monto de galletas, un monto de hamburguesas.	• Amigos • Dinero • Restaurante • Cocineros • Meseros • Clientes • Utensilios • Hojas • Lapices • Colores 
CIERRE 	En asamblea se dialoga con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: “¿Qué aprendimos hoy?”, ¿Qué hacen en casa cuando no hay suficientes platos o vasos? ¿Quién reparte la comida en tu casa? ¿Qué haces si te falta algo en la mesa? ¿Alguna vez has ido a comprar y te han dado vuelto? ¿Cómo sabes cuánto debes pagar?	• Diálogo • Preguntas

Anexo 12.

Consentimiento informado (directora, docente y padre de familia)



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 05-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 287-2020-MINEDU

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Acepto que los niños y niñas de 3 años de la sección "Gatitos" de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendejú" de Huanta, participen voluntariamente en las actividades pedagógicas, conducida por la estudiante Soto Palomino Yubithza Yaquelin con DNI N° 71328126 en el Módulo de Práctica e Investigación IX del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe como parte de la investigación en curso acerca de: **Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendejú" de Huanta, 2025** para optar el título profesional de licenciada en educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, considerando que he sido debidamente informado sobre el objetivo de dicha actividad.

En este sentido, Yo, Richard Hugo Ccorahua Pineda identificado con DNI N° 28601027 en calidad de Director de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendejú", en uso de mis facultades y bajo ningún tipo de influencia, asumo:

1. Que los datos, fotografías y audios que se recojan en el marco de la recolección de datos (ficha de observación) son para uso académico.
2. Que el material fotográfico pueda ser usado por la investigadora, las veces que sea necesario en el marco de la actividad investigativa.
3. Que el material no será publicado en ningún grupo o red social por entidades distintas y no se facilitará a terceros con un fin diferente al estipulado inicialmente.
4. Me han indicado el marco legal de la protección de datos derecho a la intimidad y privacidad de los menores de edad.
5. Que, así como se protege los datos de los menores de edad, con la Ley N° 29733 de 2011, Ley de Protección de Datos Personales (LPDP), garantiza el derecho fundamental a la protección de datos personales y establece disposiciones específicas para la protección de los menores de edad. Esta norma, aplicable a todas las organizaciones públicas y privadas, regula los principios que deben seguirse en el tratamiento de datos personales, como el consentimiento informado, la finalidad lícita y la seguridad. Además, su reglamento fue aprobado mediante el Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, el cual detalla los procedimientos y obligaciones para el cumplimiento de la ley, con la autorización del representante del menor, se puede hacer registro de datos, fotografías o videos, siempre y cuando las actividades que se realicen durante el desarrollo del proyecto de investigación se encuentren enmarcadas en el interés superior de los niños, niñas y adolescentes y en el respeto de sus derechos fundamentales y garantizando niveles adecuados de protección de datos. Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada y que, como Director de la Institución Educativa, puedo solicitar información sobre la actividad cuando ésta haya concluido.

Si, acepto voluntariamente la realización de este estudio en la institución educativa a mi cargo y he recibido una copia del presente documento.

Firma del Director: Fecha: 17.06.2025

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio puede comunicarse con tutor de tesis: Dr. Bibiano Alcarráz Carbajal
Correo: bibiano@eesppjsco.edu.pe

Investigadora:
Soto Palomino Yubithza Yaquelin
Correo: yubithzasotopalomino4@gmail.com



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Acepto que los niños y niñas de 3 años de la sección "Gatitos" de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendejú" de Huanta, participen voluntariamente en las actividades pedagógicas, conducida por la estudiante Soto Palomino Yubithza Yaquelin con DNI N° 71328126 en el Módulo de Práctica e Investigación IX del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe como parte de la investigación en curso acerca de: **Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendejú" de Huanta, 2025** para optar el título profesional de licenciada en Educación Profesional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, considerando que he sido debidamente informada sobre el objetivo de dicha actividad.

En este sentido, Yo, Rocio Farfán Canión identificada con DNI N° 43245506 en calidad de Docente de aula de 3 años de la sección "Ositos" de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendejú", en uso de mis funciones profesionales y bajo ningún tipo de influencia, asumo:

1. Que los datos, fotografías y audios que se recojan en el marco de la recolección de datos (ficha de observación) son para uso académico.
2. Que el material fotográfico pueda ser usado por la investigadora, las veces que sea necesario en el marco de la actividad investigativa.
3. Que el material no será publicado en ningún grupo o red social por entidades distintas y no se facilitará a terceros con un fin diferente al estipulado inicialmente.
4. Me han indicado el marco legal de la protección de datos derecho a la intimidad y privacidad de los menores de edad.
5. Que, así como se protege los datos de los menores de edad, con la Ley N° 29733 de 2011, Ley de Protección de Datos Personales (LPDP), garantiza el derecho fundamental a la protección de datos personales y establece disposiciones específicas para la protección de los menores de edad. Esta norma, aplicable a todas las organizaciones públicas y privadas, regula los principios que deben seguirse en el tratamiento de datos personales, como el consentimiento informado, la finalidad lícita y la seguridad. Además, su reglamento fue aprobado mediante el Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, el cual detalla los procedimientos y obligaciones para el cumplimiento de la ley, con la autorización del representante del menor, se puede hacer registro de datos, fotografías o videos, siempre y cuando las actividades que se realicen durante el desarrollo del proyecto de investigación se encuentren enmarcadas en el interés superior de los niños, niñas y adolescentes y en el respeto de sus derechos fundamentales y garantizando niveles adecuados de protección de datos. Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada y que, como Docente de aula de la Institución Educativa, puedo solicitar información sobre la actividad cuando ésta haya concluido.

Si, acepto voluntariamente la realización de este estudio en el aula a mi cargo y he recibido una copia del presente documento.

Firma de la Docente: [Firma] Fecha: 17 / 06 / 25

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio puede comunicarse con tutor de tesis; Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal

Correo: bibiano@cesppisco.edu.pe

Investigadora:

Soto Palomino Yubithza Yaquelin

Correo: yubithzasotopalomino4@gmail.com



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 228-82-ED
Adecuación al Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 05-84-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Acepto que los niños de 3 años sección "Gatitos" a quienes represento como presidenta de aula, participen voluntariamente en las actividades pedagógicas, conducida por la estudiante Soto palomino Yubithza Yaquelin con DNI 71328126 en el Módulo de Práctica e Investigación IX del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe como parte de la investigación en curso acerca de: **Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendezu" de Huanta, 2025** para optar el título profesional de licenciada en educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, considerando que he sido informado (a) del objetivo de dicha actividad.

En este sentido, Yo, Gloria Santiago Huaman identificado (a) con DNI N° 63160904 en calidad de madre y presidenta de aula de 3 años en uso de mis facultades y bajo ningún tipo de influencia, asumo:

1. Que los datos, fotografías y audios que se recojan en el marco de la recolección de datos (**ficha de observación**) son para uso académico.
2. Que el material fotográfico pueda ser usado por la investigadora, las veces que sea necesario en el marco de la actividad investigativa.
3. Que el material no será publicado en ningún grupo o red social por entidades distintas y no se facilitará a terceros con un fin diferente al estipulado inicialmente.
4. Me han indicado el marco legal de la protección de datos derecho a la intimidad y privacidad de los menores de edad.
5. Que, así como se protege los datos de los menores de edad, con la Ley N° 29733 de 2011, Ley de Protección de Datos Personales (LPDP), garantiza el derecho fundamental a la protección de datos personales y establece disposiciones específicas para la protección de los menores de edad. Esta norma, aplicable a todas las organizaciones públicas y privadas, regula los principios que deben seguirse en el tratamiento de datos personales, como el consentimiento informado, la finalidad lícita y la seguridad. Además, su reglamento fue aprobado mediante el Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, el cual detalla los procedimientos y obligaciones para el cumplimiento de la ley, con la autorización del representante del menor, se puede hacer registro de datos, fotografías o videos, siempre y cuando las actividades que se realicen durante el desarrollo del proyecto de investigación se encuentren enmarcadas en el interés superior de los niños, niñas y adolescentes y en el respeto de sus derechos fundamentales y garantizando niveles adecuados de protección de datos. Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre la actividad cuando ésta haya concluido. Para esto, puedo contactarme con la docente titular de la Institución Educativa.

Si, acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Firma participante: [Firma] Fecha: 17 / 06 / 25

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio puede comunicarse con tutor de tesis: Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal

Correo: bibiano@cesppjsco.edu.pe

Investigadora:

Soto Palomino Yubithza Yaquelin

Correo: yubithzasotopalomino4@gmail.com

Anexo 13.

Constancia autorización emitida por la I.E que autoriza la aplicación de la investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

La Dirección de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendejé" ubicada en el Distrito y Provincia de Huanta, deja constancia que autoriza la aplicación de la investigación titulada: **Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendejé" de Huanta, 2025.**

A ser desarrollada por la estudiante Soto Palomino Yubithza Yaquelin, identificada con DNI N° 71328126, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en el marco del Módulo de Práctica e Investigación IX, con la finalidad de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta.

La ejecución de la investigación se realizará respetando la normativa vigente en materia de protección de datos personales, en concordancia con la Ley N° 29733 – Ley de Protección de Datos Personales, y su Reglamento aprobado mediante el Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, garantizando la confidencialidad de la información recopilada, así como la protección de los derechos fundamentales de los niños y niñas participantes. El registro de datos, fotografías o material audiovisual se efectuará únicamente con la debida autorización correspondiente y siempre que las actividades desarrolladas se encuentren enmarcadas en el interés superior de los niños, niñas y adolescentes, sin vulnerar su derecho a la intimidad ni a la privacidad.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines académicos y administrativos que estime conveniente.

Huanta, 17 de Junio de 2025



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 38254/Mx-P "LUIS CAVERO BENDEJE"
Huanta - Ayacucho
C.M. 1028601027
DIRECTOR GENERAL

Firma:

Director de la Institución Educativa
I.E. N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendejé"

Activar Window:
Ve a Configuración p

Anexo 14.

Evidencias Fotográficas

Fotografía 1

Escuchemos un cuento para dramatizarlo



Nota. En esta imagen se ve como la docente después de contar un cuento pide a los niños que digan cómo les gustaría que hubiese terminado el cuento, y para eso dramatizan sus creaciones

Fotografía 2

Jugamos a que somos cocineros, vendedores, clientes y cajeros



Nota. Los niños hacen juego de roles al restaurante, asumiendo las distintas funciones, de igual forma se turnan para jugar.

Fotografía 3

Escuchamos las indicaciones



Nota. Se les recuerda, les enseña a los niños como se debe jugar cumpliendo los acuerdos, siguiendo un orden, asumiendo roles