



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN
ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN
DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. YOSSELIN YERALDINE MENDOZA HINOJOSA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN
ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN
DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

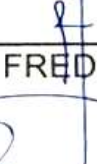
Bach. YOSSELIN YERALDINE MENDOZA HINOJOSA

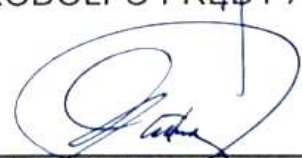
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:


LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL


BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE : 
Dr. RODOLFO FREDY ARPASI CHURA

PRIMER MIEMBRO : 
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dr. OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA

ASESOR DE TESIS : 
Dra. TEOFILO CONDORI TIPULA

LINEA DE INVESTIGACIÓN : DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03

**RESOLUCIÓN DECANAL N° 099-2024-D-CF-FACE-UANCV**

Juliaca, 14 de octubre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 14668-2024 presentado por el (la) Bachiller: **YOSELIN YERALDINE MENDOZA HINOJOSA** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Que, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Que, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022**; presentado por el (la) Bachiller: **YOSELIN YERALDINE MENDOZA HINOJOSA** para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE :	Dr. Rodolfo Fredy Arpasi Chura
1ER. MIEMBRO :	Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
2DO Miembro :	Dr. Oscar Vicente Viamonte Calla

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el lunes 21 de octubre a horas 10:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. Teófilo Condori Tipula.**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)
Asesor de tesis (1)
Interesado (1)
C.c.
Arch.





RESOLUCIÓN DECANAL N° 045-2023-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 6 de noviembre de 2023.

VISTOS:

El registro de Proyecto de Investigación según directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI y la opinión técnica sobre la evaluación de los jurados, y el expediente 09146-2023, presentado (a) por el (a) Yoselin Yeraldine MENDOZA HINOJOSA, quien solicita la resolución de aprobación de proyecto de tesis: **LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

En concordancia, con la Ley Universitaria N° 30220, en el Artículo 45 y en el Estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de grados y títulos se realiza de acuerdo a las exigencias académicas que cada universidad establezca en sus respectivas normas internas. Para la obtención del título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de suficiencia profesional.

De acuerdo, con los procedimientos establecidos en la directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI. Asimismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de grados y títulos.

Estando conferido las facultades al señor (a) Decano y en uso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

1. **APROBAR**, el proyecto de tesis: **LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022**, presentado (a) por el (a) Yoselin Yeraldine MENDOZA HINOJOSA, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.
2. **RATIFICAR**, al asesor y los jurados nominados por la dirección de Unidad de Investigación.

Presidente	: Dr. Rodolfo Fredy Arpasi Chura
1er. Miembro	: Dra. Danya Castillo Monroy
2do. Miembro	: Dr. Oscar Vicente Viamonte Calla
Asesor	: Dr. Teofilo Condori Tipula
3. **DISPONER**, el tiempo de ejecución y presentación de borrador de tesis de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación.
4. **ENCARGAR**, a la Dirección de Unidad de Investigación, Comisión de Grados y Títulos, Secretaria Académica y Secretaria Administrativa, de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE

Distribución
UI-CGT/FACE
INTERESADO (A)
D-OVVC/pcgt-tct.





PROBLEMAS IDENTIFICADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD


25%	22%	12%	16%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.pucese.edu.ec Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
3	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	bibliotecadigital.udea.edu.co Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	dspace.ueb.edu.ec Fuente de Internet	1%
9	repositorio.escuelafolklore.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	revistas.upr.edu Fuente de Internet	1%



TÍTULO DE LA TESIS	
LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	YOSELIN YERALDINE MENDOZA HINOJOSA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72513834
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0004-7633-4741
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	TEOFILO CONDORI TIPULA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02039791
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-3094-3313
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	RODOLFO FREDY ARPASI CHURA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02442507
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02371550

Datos de investigación	
Línea de investigación	DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Ubicación: INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA</p> <p>País: Perú Departamento: Arequipa Provincia: Arequipa Distrito: Mariano Melgar</p> <p>Coordenadas GMS Longitud: -16.406243618879483 Latitud: -71.50950731104612</p> <p>URL maps https://maps.app.goo.gl/n9xc8Uc6C8bFLAFMA</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Noviembre del 2023 – Octubre del 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00</p> <p>Educación general https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



Dr. Fredy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo YOSELIN YERALDINE MENDOZA HINOJOSA, identificado con DNI Nro. 72513834 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada: LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022

Asesorado por: Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 28 de Octubre del 2024


Dr. Teofilo Condori Tipula
FIRMA DEL ASESOR (obligatoria)


FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A Dios por brindarme la bendición de tener a mis amados padres que con su apoyo incondicional me han brindado la paz y seguridad que necesito para continuar con mis proyectos día con día.



AGRADECIMIENTO

A la Universidad y su plana docente, por permitirme crecer profesionalmente.

A las niñas de Educación Inicial de la I.E.I., por su apoyo en la investigación acción y a los padres de familia.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCION	xiii

CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. EXPLORACIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1. Pregunta general.....	3
1.2.2. Preguntas específicas.....	3
1.3. JUSTIFICACIÓN Y APOORTE DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.4. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.5.1. Objetivo general	6
1.5.2. Objetivos específicos	6
1.6. HIPÓTESIS	7
1.6.1. Hipótesis General.....	7
1.6.2. Hipótesis Específicas	7
1.7. VARIABLES	8
1.7.1. Variable Juegos Interculturales.....	8
1.7.2. Variable Producción oral de textos narrativos.	8
1.8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	9



CAPÍTULO II.

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS 10

2.1.1. Antecedentes Internacionales..... 10

2.1.2. Antecedentes Nacionales. 11

2.1.3. Antecedentes locales. 11

2.2. MARCO TEÓRICO INICIAL 11

2.2.1. El juego..... 11

2.2.2. Los juegos interculturales 14

2.3. EXPRESIÓN ORAL DE TEXTOS 23

2.3.1. La producción oral..... 23

2.3.2. Importancia de la producción oral..... 25

2.4. MARCO CONCEPTUAL 28

2.4.1. Características de la expresión oral..... 28

2.4.2. Los Textos Narrativos 33

2.4.3. Secuencia de textos narrativos 34

2.4.4. Competencias y conocimientos para la producción de un texto 34

CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN..... 37

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA 37

3.2.1. Población:..... 37

3.2.2. Muestra..... 37

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS 38

3.4. DISEÑO DE PRUEBA DE HIPÓTESIS 38

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS 40

4.1.1. Resultados Variable: Juegos Dramatizados..... 40

4.1.2. Resultados Variable: Producción Oral de Textos..... 47

4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS..... 68



4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS 85

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS_Toc194567667



INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Participa durante el desarrollo de las sesiones 40

Tabla 2: Planifica la producción de diferentes textos Orales 42

Tabla 3: Construye colectivamente textos..... 43

Tabla 4: Participa con entusiasmo en el desarrollo de los juegos de dramatización..... 45

Tabla 5: Producción Oral de Textos 47

Tabla 6: Planificación..... 51

Tabla 7: Textualización 56

Tabla 8: Revisión 60

Tabla 9: Publicación..... 64

Tabla 10: Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipotesis General 68

Tabla 11: Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipotesis General 68

Tabla 12: Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipotesis Especifica 1 .. 72

Tabla 13: Prueba de rangos con signos dimensión Planificación..... 72

Tabla 14: Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipótesis Especifica 2 .. 77

Tabla 15: Prueba de rangos con signos dimensión textualización 77

Tabla 16: Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipótesis Especifica 3 .. 78

Tabla 17: Prueba de rangos con signos dimensión Revisión 78



Tabla 18: Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipótesis Especifica 4 .. 82

Tabla 19: Prueba de rangos con signos dimensión Publicacion..... 82



INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Participa durante el desarrollo de las sesiones.....	41
Figura 2: Planifica la producción de diferentes textos	42
Figura 3: Construye colectivamente textos.....	44
Figura 4: Participa con entusiasmo en el desarrollo de los juegos de dramatización.....	45
Figura 5: Producción Oral de Textos	47
Figura 6: Planificación.....	51
Figura 7: Textualización.....	56
Figura 8: Revisión	60
Figura 9: Publicación	64



RESUMEN

La presente investigación titulada: “Los juegos dramatizados para iniciar en la producción oral de textos narrativos a las niñas de 5 años de la institución educativa Corazón de Jesus-Circa, Arequipa – 2022.

Se aplicó una metodología cuantitativa, explicativa, de diseño cuasi experimental, en una población de 26 niñas de 5 años seleccionados a través de la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia, el instrumento que permitió obtener los resultados fue la ficha de observación. Se concluye que se acepta la hipótesis de la investigación; Según la prueba de Wilcoxon aplicada a la muestra mediante el pre test y post test de la variable producción oral de textos narrativos , se observa los rangos de cero rangos negativos analizados , 26 positivos y 0 empates según la tabla 10, así mismo respecto al valor de significancia de la prueba de Wilcoxon es 0,00 el valor es menos a $P < 0,05$, $Z = -4,660^b$ se muestra el $P < 0,05$, obtenido con el pre test y con el logro del post test de, por lo tanto se demuestra que si existe significancia entre los resultados del pre test y post test de la variable lo que indica que la aplicación de juegos dramatizados tiene un impacto positivo en la iniciación de la producción oral de textos narrativos.

Palabras Clave: juegos dramatizados, producción oral, textos narrativos



ABSTRACT

The present research entitled: "The dramatized games to initiate in the oral production of narrative texts to 5-year-old girls of the educational institution Corazón de Jesus-Circa, Arequipa - 2022.

A quantitative, explanatory, quasi-experimental design methodology was applied in a population of 26 5-year-old children selected through the technique of non-probabilistic sampling by convenience, the instrument that allowed obtaining the results was the observation sheet. It is concluded that the research hypothesis is accepted; According to the Wilcoxon test applied to the sample through the pre-test and post-test of the variable oral production of narrative texts, the ranges of zero negative ranges analyzed, 26 positive and 0 ties are observed according to table 10, likewise with respect to the significance value of the Wilcoxon test is 0.00 the value is less than $P < 0.05$, $Z = -4,660b$ shows the $P < 0.05$, obtained with the pre-test and with the achievement of the post-test of, therefore it is demonstrated that if there is significance between the results of the pre-test and post-test of the variable which indicates that the application of dramatized games has a positive impact on the initiation of the oral production of narrative texts.

Key words: dramatized games, oral production, narrative texts.



INTRODUCCION

Uno de los aspectos más importantes de la formación de las niñas es el desarrollo de sus habilidades lingüísticas y su capacidad para crear textos narrativos a lo largo de su primera infancia. Cuando las niñas alcanzan los cinco años, entran en una fase vital en la que sus habilidades comunicativas comienzan a desarrollarse con mayor complejidad de expresión. En el marco de esta discusión, los juegos dramatizados emergen como una herramienta educativa significativa para potenciar la producción oral de textos narrativos.

En primer lugar, mediante el uso de juegos dramatizados, las niñas pueden explorar una variedad de roles y situaciones, lo que a su vez ayuda a fomentar el desarrollo de su imaginación y creatividad. Mediante el uso de la dramatización, las niñas pueden experimentar una amplia gama de perspectivas y emociones, lo que mejora su capacidad para construir relaciones. No sólo pueden expresar sus pensamientos a través de este proceso, sino que también les permite organizarlos de forma cohesionada, lo que constituye un componente esencial en la narración de historias.

Además, los juegos dramatizados crean una atmósfera lúdica que permite a las niñas sentirse libres para expresarse sin miedo a equivocarse. Para que las niñas desarrollen confianza en sus habilidades orales, es esencial que tengan acceso a un entorno que les proporcione seguridad emocional. Al interpretar personajes o recrear situaciones cotidianas, las niñas se involucran en la práctica del uso de la lengua en contextos significativos, facilitando en última instancia la interiorización de estructuras lingüísticas y la ampliación de su vocabulario.



Por otro lado, la interacción social que tiene lugar en los juegos teatralizados es un factor que contribuye al desarrollo de las habilidades y destrezas comunicativas competitivas. Las niñas adquieren la capacidad de negociar significados, de turnarse con sus palabras y de ajustar su lenguaje en función de las circunstancias y de las personas con las que se comunican. Esta dinámica interaccional es de suma importancia en la producción oral de textos narrativos, ya que les enseña a organizar y transmitir sus pensamientos de manera que sean fácilmente comprensibles para los demás.

Además, la dramatización ofrece a las niñas pequeños la oportunidad de experimentar con el uso del lenguaje en situaciones narrativas, lo que les ayuda a comprender la estructura de los textos narrativos, incluyendo la introducción, el desarrollo y la conclusión. Durante el juego, las niñas adquieren habilidades esenciales para la construcción de narraciones orales. Estas habilidades incluyen la capacidad de secuenciar acontecimientos, el uso de conectores temporales y la descripción de personajes y escenas.

Como conclusión, se puede afirmar que los juegos dramatizados son una poderosa herramienta educativa que puede utilizarse para iniciar a niñas de cinco años en la producción de textos narrativos orales. Como resultado de la combinación del juego con el aprendizaje, se crea un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades lingüísticas complejas, esenciales para la construcción de relaciones coherentes y creativas. La incorporación de estos juegos a la educación de las niñas no sólo favorece el desarrollo de las habilidades lingüísticas, sino que también fomenta la seguridad en uno mismo, la creatividad y la capacidad de comunicarse con los demás de forma eficaz y



eficiente. Por lo tanto, es crucial que los educadores reconozcan y utilicen el potencial de los juegos dramatizados como estrategia clave en la enseñanza del lenguaje y la narrativa en la primera infancia.

La presente investigación se encuentra estructurada por cuatro capítulos en los cuales se plasma el problema de investigación, justificación, objetivos, hipótesis y variables, así mismo en el capítulo II se plasma la parte teórica de la investigación, mientras que en el capítulo III se desarrolla la metodología y finalmente en el capítulo IV se plasmo los resultados de la investigación.



CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. EXPLORACIÓN DEL PROBLEMA

La producción de textos orales y escritos, desde las etapas iniciales de la educación, se orienta al desarrollo gradual de conductas activas, participativas y críticas en niñas , comenzando por el desarrollo del pensamiento, la creatividad, la imaginación y el vocabulario. Dicho de otro modo, la comunicación de los pensamientos, sentimientos e ideas de las niñas a través de la expresión oral es el centro de este empeño.

En este contexto, la experiencia práctica ha permitido observar que en la etapa inicial las niñas y niños, presentan diferentes dificultades para seguir sistemáticamente, según el grado de complejidad para su edad, la producción de textos narrativos, ya que las producciones carecen de estructura, cohesión, creatividad y/o coherencia.

En el currículo de Educación Infantil se incluyen elementos teóricos y prácticos para la producción textual, con un enfoque constructivista social, en contraste con una práctica educativa mecanicista y conductista, con resultados



poco satisfactorios. Aunque existe una variedad de herramientas y estrategias orientadas a su logro en la etapa escolar, se limita a los niveles preescolares. Por ello, consideramos el uso de juegos interculturales como una forma de que las niñas reconozcan la presencia de diversas culturas en nuestra sociedad y entorno, y de iniciar a las niñas y niños en la producción de textos orales.

Es importante tener en cuenta la interculturalidad para entrar en contacto con otras culturas, aprender algunas costumbres, para respetarlas y poder fomentar entre las niñas un ambiente acogedor dentro de un clima de respeto, aceptación, empatía; utilizando el juego como una estrategia para poder mejorar la expresión oral y lograr una comunicación más efectiva.

Así, la producción de textos adquiere especial importancia en la Educación Inicial, ya que este proceso de construcción y práctica social requiere de la orientación y acompañamiento de los docentes. Iniciar a las niñas y niños en la producción oral de textos narrativos requiere de un trabajo pedagógico sistemático, considerando el juego como una de las mejores herramientas para que inicien dicha producción, ya que a través de este se promueve el desarrollo del pensamiento, la creatividad y expresión de pensamientos, ideas, sentimientos, etc. Favoreciendo a su vez la expresión oral desde edades tempranas.



1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Pregunta general

¿Cuál es el impacto de los juegos dramatizados para iniciar en la producción oral de textos narrativos a las niñas de 5 años de la institución educativa corazón de Jesús- Circa, Arequipa – 2022?

1.2.2. Preguntas específicas

- ¿Cuál es el impacto de la aplicación de los juegos dramatizados en la mejora el nivel de la Planificación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA?
- ¿Cuál es el impacto de la aplicación de los juegos dramatizados en la mejora el nivel de la Textualización en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA?
- ¿Cuál es el impacto de la aplicación de los juegos dramatizados en la mejora del nivel de Revisión en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús - CIRCA?
- ¿Cuál es el impacto de la aplicación de los juegos dramatizados en la mejora el nivel de Publicación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús - CIRCA?



1.3. JUSTIFICACIÓN Y APOORTE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación se justifica en que las niñas al ingresar al sistema pre – escolar, aún no se ha iniciado sistemáticamente en la producción oral de textos; por lo tanto, presentan diferentes dificultades respecto a la estructura del texto, coherencia, cohesión y creatividad que debe tener un texto narrativo; surgiendo la necesidad de aplicar estrategias didácticas como los juegos para estimular e iniciar a las niñas en la producción de textos. Considerando que el juego es la principal herramienta de aprendizaje en la etapa pre - escolar y que la dramatización favorece la expresión de ideas, pensamientos, sentimientos, etc. Se ha seleccionado los juegos interculturales como estrategia para iniciar a las niñas en la producción de textos, considerando la importancia de que en este nivel se trabaje actividades que promuevan el respeto a las diferentes costumbres, ya que somos un país multicultural, la equidad, empatía y poder desenvolverse dentro de un ambiente adecuado.

El aporte de esta investigación, es que se demostrará la efectividad de la aplicación del juego, la cual, orientaremos también a la interculturalidad para la iniciación de producción de textos narrativos en las niñas de 5 años, contribuyendo a que los docentes cuenten con estrategias metodológicas en el desarrollo de esta competencia

La realización de la investigación es conveniencia por cuanto la aplicación de juegos interculturales se constituye en una alternativa estratégica para el desarrollo de la producción textual



Es relevante, socialmente a través de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, se favorecerá el desarrollo de la expresión y manifestación artístico cultural en las niñas; así su desarrollo permitirá la expresión de los sentimientos y emociones de las niñas, lo que favorecerá las relaciones interpersonales en el aula.

La investigación que se va a realizar es científicamente relevante porque está orientada a encontrar nuevos conocimientos a través de la aplicación de estrategias de aprendizaje significativo a la producción de textos. También nos permitirá comprobar que los juegos interculturales son válidos, y los resultados nos darán una alternativa en el proceso de enseñanza para el nivel inicial.

Pedagógicamente su relevancia se manifiesta en la posibilidad de los docentes de: planificar e innovar aplicando los juegos interculturales para iniciar en la producción de textos, cuyos resultados permitirán orientar a los docentes y contar con nuevos elementos que garanticen la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje

1.4. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación, es totalmente viable, por cuanto, se cuenta con la autorización de la Dirección y con el apoyo respectivo de la comunidad educativa en el proceso de recolección de datos; así también se cuenta con los recursos necesarios para su ejecución. Asimismo, la investigación utilizará instrumentos validados por expertos en el tema, para ambos instrumentos se utilizó una tabla de valoración como método de validación:



1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Demostrar la eficacia de la aplicación de los juegos dramatizados en el nivel de inicio en la producción oral de textos narrativos que presentan las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar cuál es el nivel de Planificación en la producción oral de textos narrativos antes y después de la aplicación de los juegos dramatizados en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús - CIRCA.
- Identificar cuál es el nivel de Textualización en la producción oral de textos narrativos antes y después de la aplicación de los juegos dramatizados en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.
- Identificar cuál es el nivel de Revisión y mejoramiento de textos en la producción oral de textos narrativos antes y después de la aplicación de los juegos dramatizados en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.
- Identificar cuál es el nivel de Publicación en la producción oral de textos narrativos antes y después de la aplicación de los juegos dramatizados en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús - CIRCA.



1.6. HIPÓTESIS

1.6.1. Hipótesis General

La aplicación de los juegos dramatizados es eficaz para iniciar en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.

1.6.2. Hipótesis Específicas

- La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de la Planificación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.
- La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de la Textualización en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.
- La aplicación de los juegos dramatizados mejora del nivel de Revisión en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.
- La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de Publicación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.



1.7. VARIABLES

1.7.1. Variable Juegos Interculturales

El juego intercultural engloba cualquier actividad que pretenda desarrollar en el niño las actitudes que busca el educador; así, el juego promueve acciones culturales y la práctica de valores en la vida cotidiana del niño.

1.7.2. Variable Producción oral de textos narrativos.

Para (Rutas de Aprendizaje - 2016) Los profesores son responsables de que los alumnos escriban con eficacia los numerosos trabajos escritos que generan, entre los que se incluyen los textos narrativos, necesarios a lo largo de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En educación infantil, las niñas deben practicar la escritura cursiva, no se espera que alcancen un determinado nivel.



1.8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES	SUB-INDICADORES
Juegos dramatizados	Juegos de expresión de los sentidos	<ul style="list-style-type: none"> - Adoptar distintos comportamientos - Imitar las ocupaciones con adjetivos - Imitar animales - Tocando instrumentos imaginarios
	Juegos con objetos	<ul style="list-style-type: none"> - Con objeto real no interpretado - Con objeto real e interpretado como tal
	Juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de la soga - Juegos variados
	Juegos interculturales	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de países - Debates ficticios - Juego
Producción oral de textos narrativos	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Crea historias y pequeños textos - Selecciona el cuento que producirá - Relaciona ideas por medio de algunos conectores - Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local - Ayuda a planificar lo que van a escribir
	Textualización	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa de manera oral - Desarrolla sus ideas con la intención de transmitir un mensaje. - Dicta textos indicando el que va escribir - Participa con entusiasmo - Inventa y explica historias.
	Revisión y de mejoramiento de textos	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe solo o con ayuda - Asume su rol de dictante - Propone ideas personajes - Revisa el contenido del texto - Revisa si las ideas en el texto
	Publicación	<ul style="list-style-type: none"> - Revisa si en su texto ha empleado los recursos ortográficos básicos - Se mantiene en el tema - Revisa el escrito que ha dictado en función de lo que quiere comunicar. - Ayuda a su maestra a mejorar el escrito - Asume su rol de lector



CAPÍTULO II.

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Liliana Alemán Castellano Isabel Del Pilar Noguera Garcés Brenda Orozco Puerta: Narración oral como estrategia de aprendizaje para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Técnica Industrial Moisés Cabeza Junco del municipio de Villanueva Bolívar - Universidad de Cartagena Facultad de Ciencias Sociales y Educación – 2022

Edy Auxilio Montes Ramírez: El proceso de la oralidad en niños y niñas de los niveles preescolar, primero y segundo de un centro educativo rural del suroeste antioqueño, a través del uso de la variedad textual - Universidad de Antioquia Facultad de Educación Maestría en Estudios en Infancia Medellín, Antioquia, Colombia - 2022



2.1.2. Antecedentes Nacionales.

Julca Gonzales, María Jesús. Tacilla Diaz, Gavy Guisela. Terán Tafur, Lucía Betty: Los juegos dramatizados para iniciar en la producción oral de textos narrativos a las niñas de 5 años, Cajamarca – Perú – 2019

Yeny Carol Alca: Cuentos infantiles como técnica en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la Institución EDUCATIVA Inicial N°294 Aziruni Puno” - 2020 - Universidad Nacional del Altiplano – Puno

2.1.3. Antecedentes locales.

Aramburu Inquil, Ronald, Quispe Castillo, Carlos Alberto: TALLERES DE Dramatización para mejorar la comprensión de textos orales en estudiantes del 1er grado de secundaria en la Institución Educativa Particular “San Vicente de Paul” del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Arequipa – 2021

2.2. MARCO TEÓRICO INICIAL

2.2.1. El juego

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75).

En la misma línea, mirándolo desde una perspectiva sociológica, el juego refleja la sociedad y la cultura, y representa las construcciones y evoluciones de un entorno. Las niñas juegan con lo que ven y lo que experimentan, dándole un significado. Por esta razón, el juego se considera



una forma de que las niñas desarrollen un sentido del mundo y de su identidad cultural, ya que comienza en la sociedad en la que están inmersos. En este sentido, los juegos tradicionales desempeñan un papel crucial, ya que conforman una identidad específica y se transmiten de una generación a otra, sobre todo verbalmente, fomentando la unidad y la armonía en los grupos humanos. Del mismo modo, los juegos de reglas promueven y practican el proceso por el que la niña y el niño comparten el mundo de las normas sociales. Según Sarlé (2010)

Desde una perspectiva personal, el juego también permite a niñas y niños expresar su propia forma de ser, identificarse, explorar y descubrir sus puntos fuertes y débiles. Para convertirse en otro tipo de ser, hay que armarse, destruir su mundo y reconstruirlo como en el juego de "construir y destruir antorchas" (Aucoturier, 2004). Durante esa transición personal en el juego, entras en contacto con otras personas del mismo nivel, que son tus compañeros y amigos en el juego, compartiendo la misma condición de jugadores, ya sean mayores o menores. Es de gran interés para las niñas y las niñas dedicarse al deporte del juego, sin dejarse influenciar por él. Deben ser capaces de enfrentarse a retos y desafíos con una determinación inquebrantable, encontrar soluciones, dedicarse a probar hipótesis y a equivocarse sin la rigidez de una acción dirigida, orientada y subordinada a la gestión de contenidos o a la adquisición de un producto. En este sentido, Bruner (1995) sugiere una serie de características inherentes a la actividad lúdica: no tiene consecuencias frustrantes para el niño; hay una pérdida de



conexiones entre medios y fines; no está excesivamente ligada a resultados; permite flexibilidad; es una proyección del mundo interior y proporciona placer.

El juego es una actividad que todos las niñas deben tener en cuenta durante su desarrollo: universal, inherente y necesario. Relativamente a la salud, las actividades recreativas aumentan el bienestar. Facilitan la imaginación y el desarrollo de habilidades de comunicación social entre individuos con la misma edad y colectivos. Desarrollar conflictos, miedos y frustraciones también se permite. Fomenta el desarrollo de diversas habilidades como la creatividad, la atención, la motricidad, la estructura del lenguaje y el pensamiento.

Una de las formas en que las niñas se acercan a la cultura es a través de actividades lúdicas. Al mismo tiempo, los múltiples contextos de la infancia determinan las diferentes formas en que se adopta el juego y la importancia que el entorno otorga a esta actividad.

Jugar es un derecho, aunque hay muchas restricciones para poder ejercerlo. Reconocer esta legitimidad y proporcionar el apoyo necesario es responsabilidad del mundo adulto, mientras que los gobiernos deben trabajar para promover y proteger estas condiciones.

En las dinámicas interculturales se establece una comunicación basada en la apertura a la diversidad cultural y la valoración del conocimiento mutuo, la inclusión, etc., y a partir de estas experiencias se desarrollan competencias.



2.2.2. Los juegos interculturales

La multiculturalidad en los centros educativos puede conducir a la creación de un entorno más favorable para que los alumnos desarrollen su análisis racional, su percepción de las relaciones abstractas y su capacidad para comprender códigos diferentes. De esta forma, la situación multicultural que se vive se convierte en interesante para todos los centros educativos, no sólo para aquellos que educan a niños extranjeros. Es una meta a alcanzar para todos los centros que opten por mejorar su capacidad de estimular intelectualmente a sus alumnos (Juliano, 1993). Sí, es cierto que las medidas interculturales deben aplicarse tanto en las escuelas con alumnos extranjeros como en las que no los tienen; al fin y al cabo, nuestra sociedad futura se definirá por la gran variedad de culturas que coexisten en ella, por lo que todas las escuelas tienen la obligación de preparar a sus alumnos para ello. La interculturalidad será una herramienta crucial para incluirse en un paradigma que permita el encuentro de dos sociedades y culturas completamente diferentes, complementarias y mutuamente necesarias (Aparicio y Delgado, 2011). La pedagogía es el lugar donde nace la interculturalidad como propuesta de actuación. Nace como una herramienta para poner de manifiesto la necesidad de contacto e interacción entre diferentes culturas, así como un deseo de intervención educativa para salvar la esencia, desencadenando así la construcción de una nueva sociedad y una nueva síntesis cultural, partiendo de la diversidad de culturas existente (Besalú, 2002).

Los juegos interculturales pretenden promover la interculturalidad entre los menores a través de diversos juegos, actividades y temas tradicionales o



modernos, con el objetivo de que los alumnos conozcan y aprecien las diferentes culturas respetando sus creencias, valores y costumbres. Algo que ayuda a promover la convivencia en el aula basada en los valores de respeto, igualdad, libertad y tolerancia, y en el nivel inicial, la importancia del juego es esencial para que los menores muy pequeños interactúen dentro de una cultura pacífica.

2.2.2.1. Los juegos interculturales en educación inicial

Las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los menores se sientan a lo largo de la etapa de educación temprana, esencial para su desarrollo. En este escenario, los juegos interculturales surgen como una valiosa herramienta para promover la comprensión temprana, el respeto y la valoración de la diversidad. No sólo brindan diversión, sino que también brindan un ámbito para fomentar la inclusión y el entendimiento entre niños de diversos trasfondos culturales.

Ante todo, los juegos interculturales permiten a las niñas explorar y apreciar las diferencias culturales de forma lúdica y participativa. Las niñas tienen la oportunidad de conocer otras tradiciones, costumbres y formas de vida cuando se incluyen en los juegos elementos de diferentes culturas. No sólo aumenta su conocimiento, sino que también promueve la aceptación de la diversidad como algo único.

Además, estos juegos fomentan el desarrollo de habilidades sociales básicas, como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía. Incorporando actividades que promuevan la diversidad cultural, las niñas aprenden a trabajar



juntos, superando obstáculos de lingüística y cultura. Esto ayuda a formar individuos más amables y tolerantes, capaces de tener relaciones positivas con personas de distintos orígenes.

Del mismo modo, los juegos interculturales en la educación infantil desempeñan un papel crucial en el desarrollo de identidades positivas y respetuosas. Al exponer a las niñas a numerosas manifestaciones culturales, les damos la oportunidad de sentirse orgullosos de sus propias raíces y, al mismo tiempo, de cultivar un auténtico respeto por las identidades de los demás. En el futuro, una sociedad más inclusiva podría emerger debido a esta autoafirmación y respeto mutuo.

No obstante, es esencial subrayar la importancia de una aplicación cuidadosa y reflexiva de estos juegos en el entorno educativo. Los educadores deben ser conscientes de la sensibilidad cultural y modificar los juegos para que no den lugar a estereotipos o malentendidos. Además, debe fomentarse un diálogo abierto que permita a las niñas compartir de forma respetuosa y enriquecedora sus experiencias culturales.

Por último, el uso de juegos multiculturales en la educación infantil es una poderosa herramienta para promover la diversidad y el respeto desde una edad temprana. Proporcionando a las niñas experiencias lúdicas que celebren las diferencias culturales se sientan las bases de una sociedad futura más integradora y comprensiva. Los planteamientos reflexivos de los educadores, junto con la cuidadosa aplicación de estos juegos, pueden contribuir en gran medida a la formación de generaciones que aprecien y celebren la diversidad cultural.



2.2.2.2. Importancia del juego como estrategia de aprendizaje

La niña y el niño experimentan una mayor necesidad de expresar a cada otro las intenciones, deseos, emociones y sentimientos durante los momentos lúdicos, y es por esto por lo que el juego es un lenguaje natural. En el juego, el propio cuerpo se comunica con otros cuerpos para expresar el placer que provocan determinadas acciones, para sugerir nuevas formas de jugar, para esperar el propio turno, para anticipar lo que el otro cuerpo hará con el suyo y para preparar el propio cuerpo para responder a ese cuerpo que, sin duda, merece ser escuchado, comprendido y desafiado. "Aquí era el mercado y vendíamos" o "digamos que yo era un caballo y me daban de comer" son palabras que muestran la habilidad de planear y organizar el juego mediante el lenguaje.

El juego, junto con el arte, la literatura y la exploración de los medios de comunicación, se considera una de las rectoras de la infancia. Esto se debe a que es una forma de actividad que apoya la acción pedagógica en la educación infantil y tiene el potencial de fomentar el desarrollo integral de niños y adolescentes. Adicionalmente, es fundamental que las niñas, niñas y adolescentes estén presentes en actividades que involucren a la familia, a través de la incorporación y valoración de su acervo cultural, lo cual se puede observar en los juguetes, rondas y jugueterías. De acuerdo con lo que hemos visto, las niñas y las niñas tienen todo el poder de tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus habilidades, resolver problemas y, en última instancia, participar al otorgar un lugar al juego en la educación inicial, lo cual les da pleno protagonismo. Creemos que el juego es un escenario donde comienza la



participación infantil, porque en él es posible escuchar las voces de niños y niñas reales, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales y colectivos, y las relaciones que se forman entre ellos; donde las palabras y las acciones reflejan la implicación y el compromiso de ellos y ellas dentro del juego. "La única manera de aprender a participar es hacerlo realmente" (Peña y Castro: 2012, p. 128).

Entonces, hablar de juego en Educación Infantil es hablar de promover la autonomía, reconocer la iniciativa y curiosidad de las niñas como fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha sido reconocida y apoyada por docentes, directivos y agentes educativos. De acuerdo con Malaguzzi (2001), por lo tanto, el juego se convierte en un "contexto de escucha" de las habilidades y potencialidades de las niñas, donde los profesores y agentes educativos pueden realmente reconocerlos a partir de la multiplicidad de sus lenguajes. Entendemos el juego como un derecho que debe ser garantizado en todos los ámbitos, en el hogar, en la educación, en la salud y en los espacios públicos como parte de la atención integral a la primera infancia.

Como derecho garantizado, nos invita a comprender que las niñas viven por y para el juego, y de esta manera, podemos desarrollar una actitud crítica y reflexiva frente a los espacios en los que crecemos y a nuestras propias condiciones. También nos hace reflexionar sobre el papel de los medios de comunicación y la industria del juego, el tipo de acciones lúdicas que proponen y los valores que transmiten. A cada uno de los aspectos mencionados



anteriormente proporciona una justificación de la importancia del juego en la educación inicial.

2.2.2.3. Finalidad del juego

El juego es una actividad esencial para el desarrollo y el aprendizaje de las niñas; inicialmente, consiste en movimientos físicos básicos que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el paso del tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su entorno, expresar su visión del mundo, ser creativo y desarrollar habilidades sociales y emocionales con sus iguales y con los adultos.

De este modo, el juego contribuye a su maduración psicológica, cognitiva y física, además de establecer un vínculo afectivo con sus padres y fomentar la socialización. Por todo ello, el juego es una de las formas más influyentes para que las niñas aprendan nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Demás de ser un juego divertido, es una actividad de enseñanza motivadora para los menores, y las niñas envíen mucho tiempo en jugar. El tipo de juego se adapta a la edad y las preferencias de cada niño. Por ejemplo, a partir de los dos años, el niño entra en una nueva etapa de juego porque en este momento se comunica con más fluidez, amplía su vocabulario y tiene más control sobre su cuerpo (motricidad gruesa y fina), lo que le lleva a buscar nuevas experiencias y compañeros de juego.

Una vez integrados en la escuela, el juego se convierte en un elemento importante tanto en la escuela como en casa. Es en este momento cuando las



niñas imitan la realidad a través del juego, representando lo que han vivido o lo que quieren vivir, y expresando sus emociones como la alegría, la tristeza, la frustración, etc.

Para facilitar el juego, se pueden utilizar materiales como cajas de cartón, bloques de madera o plástico y latas, que se pueden ajustar según el crecimiento y el desarrollo de las habilidades de las niñas.

Debido a su papel básico en el desarrollo de las niñas y a su importancia para reforzar el vínculo de apego entre padres e hijos, es fundamental que los padres fomenten y participen en actividades lúdicas con sus hijos.

Contribución del juego en las capacidades de las niñas:

- **Físicas:** permite diversos movimientos que ayudan a su coordinación psicomotriz, contribuye a reducir el riesgo de obesidad y sobrepeso y les permite dormir mejor por la noche..

El juego es una actividad inherente al ser humano y un componente esencial del desarrollo integral de los individuos, especialmente en relación con la adquisición de habilidades físicas. Aunque a menudo se relaciona con el entretenimiento y la diversión, el juego desempeña un papel clave en el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades físicas desde la infancia. Este artículo argumentativo investiga la importancia de la actividad lúdica en el crecimiento de habilidades físicas y motoras.

Para empezar, el juego sirve de catalizador para el desarrollo de las habilidades motrices finas y gruesas de las niñas. Las niñas



ejercitan y mejoran su coordinación motriz al participar en diversas formas de juego, como correr, saltar, dar volteretas y manipular objetos. De además de ser fundamentales para el crecimiento muscular y óseo, estas actividades ayudan a mejorar la destreza y el agilidad.

Además, jugar ofrece a las niñas una forma natural y divertida de desarrollar su fuerza física. El fortalecimiento de músculos de soporte y de los músculos principales se fomenta al jugar a la cuerda, en estructuras de juegos o en deportes. Este fortalecimiento físico tiene implicaciones positivas a largo plazo, ya que ayuda a prevenir lesiones, mejora la postura y favorece una salud general fuerte.

Otro factor importante es el papel del juego en el desarrollo del equilibrio y la coordinación. La coordinación precisa entre los movimientos del cuerpo es necesaria en actividades como discos de equilibrio, carreras y deportes. Este proceso de aprendizaje no sólo es esencial para el rendimiento físico, sino que también tiene implicaciones para el desarrollo cognitivo al mejorar la conexión mente-cuerpo.

El juego no sólo puede contribuir al desarrollo físico personal, sino que también fomenta la socialización y el trabajo en equipo. Jugar en equipo y participar en actividades recreativas fomenta la interacción física y emocional entre los participantes, lo que a su vez refuerza las habilidades sociales y emocionales de las niñas. Esta dimensión social del juego es beneficiosa no sólo en el ámbito



interpersonal, sino que también estimula la motivación intrínseca para la actividad física, estableciendo hábitos saludables desde una edad temprana.

Por último, la importancia del juego en el desarrollo de las capacidades físicas va más allá del entretenimiento superficial. Mediante la participación activa en muchas formas de juego, las niñas no sólo experimentan alegría y entretenimiento, sino que también adquieren habilidades físicas esenciales. El fomento de la motricidad, la fuerza física, la coordinación y la socialización a través del juego contribuye al desarrollo holístico del individuo como herramienta pedagógica. Es vital fomentar un entorno que valore y promueva el juego en la infancia **para cultivar individuos sanos y equilibrados en el futuro.**

- **Desarrollo sensorial y mental:** Favorece la discriminación por formas, tamaños, colores, olores, texturas, etc.
- **Afectivas:** al experimentar sus emociones como sorpresa, alegría, expectación, etc.
- **Creatividad e imaginación:** se puede desarrollar y fortalecer como parte innata del juego. Establecimiento de hábitos cooperativos. colaborativos y vínculos afectuosos se fomentan al interactuar con pares.

Comprensión del cuerpo. En el caso de los bebés y niños pequeños, el juego sirve como herramienta para la comprensión de su cuerpo y del entorno con el que se encuentran.

2.3. EXPRESIÓN ORAL DE TEXTOS

2.3.1. La producción oral

La producción oral es una destreza lingüística que permite al hablante expresarse o interactuar con sus compañeros, facilitando el proceso de comunicación en una situación determinada.

Junto con la producción escrita, la comprensión auditiva y la comprensión lectora, la producción oral es una de las llamadas "artes" del lenguaje. Además, a diferencia del carácter ostentadamente pasivo de los procesos de comprensión, esta forma de utilizar la lengua es activa y productiva, como la producción escrita.

La producción, expresión e interacción orales reflejan un proceso que requiere la intervención de la psicolingüística, la lingüística, la etnografía de la comunicación y la didáctica para su explicación. Cuanto mejor se comprendan estas disciplinas, más posibilidades habrá de comprender la naturaleza, la aplicación y la adquisición de la competencia oral en una segunda lengua.

La idea de interlengua es uno de los aspectos centrales de la producción oral, que incluye la expresión y la interacción orales. Creo que es vital conocer las teorías para ser conscientes de las razones que subyacen a nuestras acciones prácticas: Porque tengo conocimiento de la teoría, puedo dirigir conscientemente mis acciones hacia el efecto que busco lograr.



Una habilidad vital que trasciende las barreras lingüísticas y culturales es la capacidad de producir textos oralmente. La producción de textos orales no sólo es esencial para la comunicación diaria, sino que también desempeña un papel clave en el desarrollo personal y profesional de los individuos. Como poderosa herramienta de expresión y entendimiento mutuo, este ensayo argumentativo explora la importancia de la producción de textos orales.

Para empezar, las habilidades comunicativas de una persona se muestran claramente a través de su producción de textos orales. A través de la palabra se pueden expresar pensamientos, compartir experiencias y transmitir conocimientos. El habla supera las limitaciones de la comunicación escrita y permite una comunicación dinámica, expresiva y rica en emociones. Tener la capacidad de articular pensamientos de forma clara y persuasiva ante un público es vital no sólo en la vida personal, sino también en la carrera profesional.

Además, la producción de textos orales favorece el desarrollo de las capacidades cognitivas y lingüísticas. La capacidad de pensamiento crítico y de organización lógica de la información se ejercita cuando los pensamientos se expresan de forma cohesionada y estructurada. La articulación vocal del pensamiento favorece el desarrollo del vocabulario y la sintaxis, lo que a su vez mejora las competencias lingüísticas. Debido al valioso papel que la expresión clara y efectiva juega en el ámbito académico y profesional, estas habilidades son fundamentales.

La habilidad de crear textos verbalmente se transforma en una habilidad esencial para ganar en ciertas áreas laborales. El progreso profesional se basa



sobre la habilidad de presentar ideas de manera convincente durante reuniones, conferencias o entrevistas. Tomar decisiones, resolver problemas y colaborar en entornos laborales son más sencillos para quienes tienen habilidades efectivas de comunicación oral.

Además, la transmisión oral de textos es un medio crucial para preservar y transmitir la cultura. La identidad de comunidades enteras se ha construido en torno a los cuentos, leyendas y tradiciones orales que se han transmitido de generación en generación. La producción de textos orales preserva la autenticidad narrativa cultural, ofreciendo un medio dinámico y emotivo para transmitir la riqueza del patrimonio cultural de una sociedad.

El desarrollo cognitivo, la comunicación, y el avance profesional son efectos de la habilidad esencial de producir textos oralmente. Un componente crucial de la experiencia humana es la capacidad de comunicarse oralmente con eficacia, necesaria para cualquier cosa, desde expresar ideas hasta preservar la cultura. Asociaciones culturalmente ricas y comunicativas se forman cuando se cultiva y aprecia esta habilidad, además de agrandar la vida individual.

2.3.2. Importancia de la producción oral

Los años preescolares, que Jean Piaget denomina segundo periodo del desarrollo infantil, duran de 3 a 5 años. Durante este periodo, el niño empieza a utilizar las palabras de forma verdaderamente representativa, haciendo referencias a cosas que no ha experimentado directamente, y progresa rápidamente en sus habilidades lingüísticas.



En el entorno familiar, suelen experimentar el lenguaje oral comunicando sus necesidades a los adultos, expresándose y comprendiendo a los demás, que utilizan su propio lenguaje con un significado y un propósito específicos. En otras palabras, utilizan el lenguaje como herramienta de comunicación para compartir experiencias, ideas, gustos, miedos, pensamientos y conocimientos.

El papel del profesor será, por tanto, facilitar el desarrollo integral del lenguaje potenciando el uso funcional e intencional del lenguaje de las niñas para satisfacer sus propias necesidades, trabajando con ellos en la dirección natural de su crecimiento. La escuela y las experiencias comunicativas que ofrece a los alumnos les permiten aplicar lo que saben y han aprendido fuera del entorno escolar. Además, la interacción entre alumnos y entre alumnos y profesores mejora enormemente las habilidades lingüísticas.

Las niñas empiezan a construir los fundamentos de su desarrollo cognitivo, lingüístico y social durante la educación inicial, una etapa importante. En este entorno, la producción oral de textos se convierte en una herramienta crucial para potenciar la comunicación y el pensamiento en los primeros años de vida. El impacto de la promoción de la producción oral de textos en el entorno educativo inicial en el desarrollo integral de las niñas se analiza sobre este ensayo argumentativo.

En primer lugar, el desarrollo del lenguaje se ve favorecido en gran medida por la producción oral de textos en la educación inicial. Las niñas que participan activamente en la expresión vocal de ideas, historias y descripciones desarrollan las destrezas lingüísticas esenciales. Se mejora la pronunciación, la comprensión auditiva y el vocabulario mediante la práctica constante. Estas



habilidades lingüísticas son cruciales para construir una base sólida que permita el éxito en etapas educativas posteriores.

Además, la creatividad y la imaginación de las niñas se fomentan mediante la producción de textos orales. Cuando las niñas cuentan historias, juegan a juegos de rol o describen sus experiencias, no sólo están practicando sus habilidades lingüísticas, sino que también están desarrollando su capacidad para expresar ideas de una manera única y creativa. Esta expresión creativa ayuda a las niñas a desarrollar su identidad y autoestima al permitirles verse a sí mismos como individuos únicos con voces y perspectivas singulares.

La capacidad de escuchar y comprender también se fomenta mediante la producción de textos orales en la educación infantil. A medida que las niñas participan en conversaciones y actividades de grupo, aprenden a respetar los turnos, a escuchar a sus compañeros y a responder adecuadamente. Estas habilidades sociales sientan las bases de una comunicación eficaz en la vida cotidiana y son vitales para el éxito en el entorno educativo.

Además, la transición a la alfabetización escrita se ve facilitada por la producción de textos orales. A medida que las niñas adquieren la capacidad de hablar bien, se sienten más cómodos con la comunicación y están más abiertos a que se les presente la lectura y la escritura. Esta conexión entre la producción oral y la alfabetización escrita conduce de forma natural al desarrollo de habilidades de lectura y escritura más avanzadas.

Por último, para el desarrollo integral de las niñas, la producción oral de textos en la educación infantil es crucial. Desde la mejora de las competencias

lingüísticas hasta el fomento de la creatividad y las habilidades sociales, la expresión oral constituye la base de un aprendizaje eficaz y de una comunicación satisfactoria a lo largo de toda la vida. Al hacer de la producción de textos orales una prioridad y fomentarla en el entorno de la educación infantil, se establece un camino sólido para el crecimiento cognitivo y lingüístico de las niñas, preparándoles para afrontar con confianza los futuros retos educativos.

2.4. MARCO CONCEPTUAL

2.4.1. Características de la expresión oral

En lingüística, la expresión oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas básicas que deben seguirse para comunicarse eficazmente, es decir, es la forma de expresar libremente el pensamiento. En determinadas situaciones, es más extensa que el habla, ya que requiere elementos paralingüísticos, como los gestos faciales, para completar su significado final.

Entre las características que se observan, están los siguientes:

- **Voz:** La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes.

La capacidad de articular vocalmente los propios pensamientos y sentimientos es fundamental en muchos ámbitos de la vida, incluidos el profesional, el social y el académico. En este proceso, la voz desempeña un papel significativo que va más allá de la mera transmisión de palabras. La calidad y el tono de la voz son factores importantes que influyen en cómo se reciben y perciben los



mensajes. El papel de la voz en la comunicación oral y sus aplicaciones son analizadas en este artículo.

Para empezar, en la comunicación, la voz funciona como vehículo de emoción e intención. La entonación, el tempo y el volumen de la voz tienen el poder de transmitir emociones, enfatizar puntos clave y embellecer la expresión vocal. Mientras que un tono monótono puede provocar falta de interés o comprensión, una voz cálida y entusiasta puede crear interés y una conexión emocional. Además de transmitir el contenido literal de las palabras, la voz también puede evocar el significado emocional subyacente.

Más allá de eso, la voz tiene un efecto inmediato en la claridad y comprensión del mensaje. Una pronunciación clara, un ritmo adecuado y una buena modulación de la voz contribuyen a una comunicación eficaz. Una voz clara y bien articulada facilita la comprensión del mensaje, lo que evita malentendidos y garantiza que la información se reciba con precisión.

En el mundo profesional, la voz desempeña un papel crucial en la persuasión y la influencia. En un discurso, la credibilidad y la confianza pueden fomentarse con una voz segura, autorizada y persuasiva. La capacidad de modular eficazmente la voz puede enfatizar ciertos puntos y convencer al público para que adopte una determinada postura o realice determinadas acciones. Si quiere causar impresión o pasar desapercibido en presentaciones, reuniones o entrevistas, la calidad de su voz es crucial.



Además, la voz es un instrumento fundamental en la formación de la identidad y la imagen individuales. Una voz única y distintiva puede ayudar a dar forma a cómo los demás ven a un individuo. Tener una voz segura y profesional, por ejemplo, puede reflejar competencia y confianza, que son factores clave para desarrollar relaciones laborales satisfactorias, especialmente en el entorno empresarial.

La voz es una parte esencial de la expresión oral que va más allá de la mera transmisión de palabras. Su habilidad para llevar a cabo sentimientos, clarificar el mensaje y generar influencia la transforma en un instrumento fundamental en muchos ámbitos. Quienes comprenden el valor de perfeccionar y utilizar eficazmente su voz pueden mejorar enormemente sus habilidades comunicativas, entablar relaciones fructíferas y destacar en muchos ámbitos de la vida.

- **Dicción:** El orador debe tener un buen dominio de la lengua. Para entender un mensaje, es imprescindible conocer la pronunciación correcta de las palabras.

La dicción juega un papel crucial en la expresión vocal, entendida como la correcta pronunciación y articulación de las palabras. La forma en que pronunciamos y articulamos las palabras no sólo afecta nuestra capacidad de ser comprendidos, sino que también influye en la impresión que creamos. Este ensayo profundiza en el papel de la pronunciación en la expresión oral y en cómo una pronunciación adecuada ayuda a una comunicación clara y eficaz.



En primer lugar, la dicción tiene un efecto inmediato en la claridad del mensaje. Una buena pronunciación y una postura adecuada garantizan que el público comprenda correctamente las palabras. La falta de claridad en la dicción puede provocar una pérdida de significado y malentendidos. Es vital mantener una dicción clara para garantizar una transmisión eficaz del mensaje sin errores de comunicación ni ambigüedades.

Además, utilizar correctamente la dicción refuerza la credibilidad y el profesionalismo en el ámbito académico y profesional. La forma en que los demás perciben nuestra competencia y confianza puede estar determinada por cómo pronunciamos nuestras palabras. En entornos profesionales y educativos, las definiciones precisas y claras proyectan una imagen de cuidado y atención al detalle, que es muy valorada.

La dicción también tiene un impacto significativo en la extensión y el impacto emocional de la comunicación oral. Crear emociones retóricas es posible con la habilidad de articular palabras de forma vívida y expresiva. Una dicción cuidada permite la transmisión de matices emocionales, lo que da profundidad y resonancia al mensaje. Esto se vuelve muy crucial cuando se intenta convencer, motivar o inspirar a una audiencia.

La dicción apropiada es esencial para un aprendizaje eficaz en una situación académica. Cuando se expresan con claridad y precisión, los estudiantes adquirirán más conocimiento y aprenderán más



contenido. El desarrollo de sus habilidades lingüísticas y comunicativas cuenta con la ayuda de educadores que demuestran una buena pronunciación a sus alumnos.

El valor de la dicción en la expresión oral surge de su capacidad para asegurar la claridad del mensaje, generar credibilidad y transmitir emociones de manera efectiva. Además de mejorar la comunicación diaria, el dominio del idioma inglés juega un papel esencial en el éxito académico y profesional. La capacidad de una persona para comunicarse de forma clara y persuasiva, lo que conduce a una mayor eficacia en varias áreas de la vida, puede mejorar significativamente cuando reconoce y desarrolla un vocabulario preciso.

- **Estructura del mensaje:** Un buen orador no suele improvisar, por lo que es habitual preparar con antelación lo que se va a decir y entender el tema.
- **Fluidez:** Utilizar las palabras en forma continua.
- **Volumen:** Intensidad de voz.
- **Ritmo:** Armonía y acentuación.
- **Claridad:** Expresarse en forma precisa y certera.
- **Coherencia:** Expresarse de manera lógica.
- **Emotividad:** Proyectar sentimientos acordes al tema.



2.4.2. Los Textos Narrativos

Contar cuentos es contar una historia. Leer cuentos, ya sean populares, populares, clásicos, etc., es la mejor manera de enseñar a las niñas cómo se construyen los textos narrativos. Es cierto que cualquier tipo de cuento enriquece el mundo de las niñas y les ayuda a aprender vocabulario y gramática, además de estrechar los lazos con sus padres y profesores.

Contar historias es también una forma ancestral de transmitir conocimientos de una generación a otra, y se utiliza en muchas culturas para enseñar valores. Los enlaces dentro de cada historia te brindarán acceso completo a los cuentos de famosos autores que hemos recopilado aquí.

Uno de estos mecanismos es el arte de contar historias, que demuestra la naturaleza social del lenguaje junto con las expresiones culturales y los recursos que los seres humanos poseen e incorporan a través de la comunicación (Bamberg, 1987; Bruner, 1996; Cooper, 1993; Kuczaj, 1984; Lehr, 1991)...

En consecuencia, el relato refleja las habilidades en el uso de ese mecanismo del lenguaje al tiempo que intenta comunicar esa expresión interna, lo que significa ser humano. Por esta razón, es crucial el rescate de datos sobre el desarrollo de habilidades narrativas en niños preescolares. En primer lugar, porque no se está valorando el potencial inherente de todo niño para desarrollar habilidades narrativas discursivas a una edad tan temprana. Las niñas pueden aprender estas habilidades en un entorno escolar con experiencias comunes y cotidianas sencillas y agradables que enriquezcan su

desarrollo (Schikedanz, 1999). Y en segundo lugar, porque se conocen poco las características y estructuras que presentan los textos narrativos preescolares, así como la construcción de sus significados en estos textos.

2.4.3. Secuencia de textos narrativos

La forma en que una historia se presenta de manera natural y los elementos que intervienen determinan su estructura característica.

Se suelen distinguir tres partes:

1. **La presentación** : En este apartado cabe hacer dos puntualizaciones. Los elementos que serán cruciales en la configuración de la acción se describen en la presentación de los personajes y el espacio. Puede contar con textos descriptivos. La presentación de la acción prepara el escenario para la primera situación que servirá de base a la intriga del texto.
2. **El desarrollo** : En esta sección se introducen las numerosas complicaciones de la trama. A medida que avanza la acción, estas complicaciones crean nuevas intrigas que deben resolverse. Numerosos episodios y peripecias caracterizan el desarrollo de textos narrativos.
3. **La conclusión**: se da culminación a las diversas intrigas que han configurado la acción.

2.4.4. Competencias y conocimientos para la producción de un texto

La habilidad para redactar un texto eficaz es esencial en la sociedad actual, ya sea para la comunicación personal, académica o profesional. La capacidad de



expresar ideas de manera clara, coherente y persuasiva es invaluable en este contexto. Para lograr un texto exitoso, se requiere una combinación de competencias y conocimientos que van desde comprender el tema hasta dominar la estructura y el estilo de escritura. A lo largo de este ensayo, se explorarán las competencias y conocimientos esenciales necesarios para producir un texto efectivo.

Una competencia clave para la producción de textos es la comprensión del tema o contenido a tratar. Esto implica realizar una investigación exhaustiva, identificar fuentes confiables y comprender los conceptos fundamentales relacionados con el tema en cuestión. Sin una comprensión sólida del tema, resulta difícil generar un contenido coherente y relevante.

Además de comprender el tema, es importante contar con habilidades de análisis y síntesis para organizar la información de manera lógica y estructurada. Esto incluye identificar las ideas principales, los subtemas y los argumentos relevantes, así como integrarlos coherentemente en el texto. La habilidad para seleccionar y organizar la información de manera efectiva es crucial para mantener la claridad y coherencia en el texto final.

Otra competencia esencial es la capacidad de redactar de forma clara y concisa, utilizando un lenguaje accesible y evitando la complejidad innecesaria. Un texto claro y conciso es más fácil de entender y más efectivo para comunicar ideas de manera efectiva.

Además de la claridad y concisión, es importante desarrollar habilidades de argumentación y persuasión. Esto implica presentar argumentos sólidos



respaldados por evidencia relevante y convincente. Un texto persuasivo logra persuadir al lector de la validez de un punto de vista o idea utilizando argumentos lógicos y convincentes.

Por último, pero no menos importante, es crucial tener conocimientos sobre la estructura y el formato de diferentes tipos de textos. Esto implica comprender los elementos básicos de introducción, desarrollo y conclusión, así como las convenciones específicas de diferentes géneros y formatos de escritura, como ensayos, informes, artículos, entre otros.

La producción de un texto efectivo requiere una combinación de competencias y conocimientos que van desde la comprensión del tema hasta la capacidad de redacción clara y persuasiva. Al desarrollar estas habilidades, los escritores pueden producir textos claros, coherentes, persuasivos y efectivos en la comunicación de ideas y argumentos.



CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente proyecto tiene un diseño cuasiexperimental: ya que se aplicara como estrategia los juegos de dramatización en las niñas.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. Población:

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2006) la población es la totalidad de un fenómeno a estudiar, en donde las unidades tienen características similares, estas se estudian y dan origen a una investigación.

En esta investigación, la población está conformada por 26 niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús-Circa, Arequipa 2023.

3.2.2. Muestra

El muestreo es no probabilístico intencional Según Parra (2006) consiste en seleccionar a los individuos basándose únicamente en el criterio del investigador. Tomando el total del 100% de la población que está conformada

por 26 niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús-Circa, Arequipa 2023.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Las actividades que se llevaran a cabo son la recolección de datos y el procesamiento de los mismos, las técnicas que se utilizaran son la observación y la experimentación, en el primer caso, se utilizo como instrumentos la lista de cotejo y una prueba escrita oral

3.4. DISEÑO DE PRUEBA DE HIPÓTESIS

Se seleccionará una muestra aleatoria de niñas de 5 años que participarán en la prueba.

Se administrará una evaluación inicial para medir el nivel de producción oral de textos narrativos en ambos grupos.

Implementación del juego dramatizado: El grupo experimental participará en sesiones regulares de juegos dramatizados diseñados para fomentar la producción oral de textos narrativos.

Registro de datos: Durante el período de intervención, se registrarán y analizarán las sesiones de juegos dramatizados del grupo experimental, centrándose en la participación activa de los niñas, la expresión oral, la creatividad y la comprensión de la estructura narrativa.

Postprueba: Al finalizar el período de intervención, se administrará una evaluación final para medir el nivel de producción oral de textos narrativos en ambos grupos.



Análisis de datos: Se compararán los resultados de la preprueba y la post-prueba en ambos grupos para determinar si hay diferencias significativas en la producción oral de textos narrativos. Se utilizarán pruebas estadísticas adecuadas, como el análisis de varianza (ANOVA) o pruebas de comparación de medias, para analizar los datos recopilados.

Condición que se probará	Hipótesis alternativa
La media de la población es menor que el objetivo.	unilateral: $\mu < 5$
La media de la población es mayor que el objetivo.	unilateral: $\mu > 5$
La media de la población es diferente del objetivo.	bilateral: $\mu \neq 5$

Si el valor p es menor que 0,05, rechazamos la hipótesis nula de que no hay diferencia entre las medias y concluimos que sí existe una diferencia significativa. Si el valor p es mayor que 0,05, no podemos concluir que existe una diferencia significativa.



CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1.1. Resultados Variable: Juegos Dramatizados

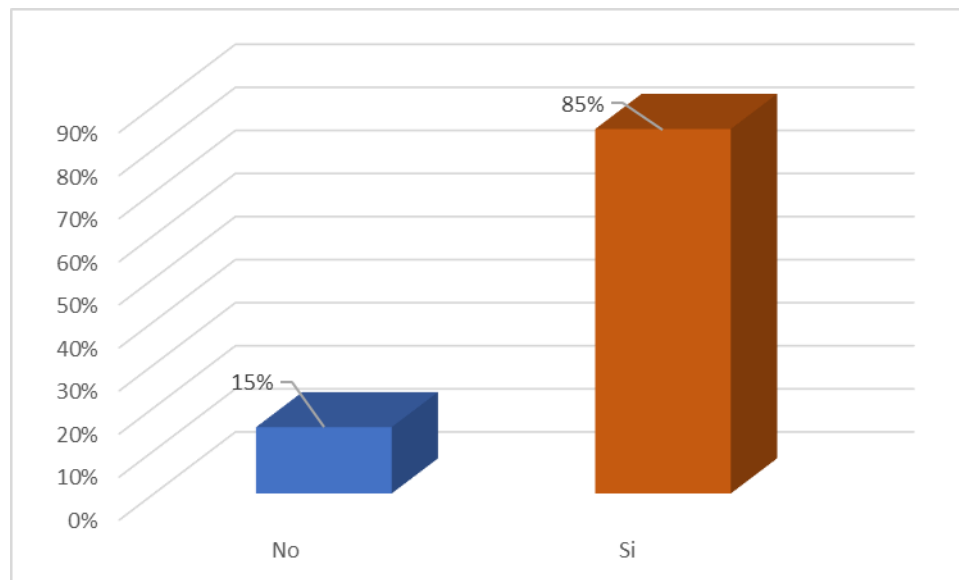
Tabla 1:

Participa durante el desarrollo de las sesiones

	Frecuencia	Porcentaje
No	4	15%
Si	22	85%
Total	26	100%

Figura 1:

Participa durante el desarrollo de las sesiones



Podemos observar en la tabla de resultados del test de observación que el 85% si participo de forma activa durante el desarrollo de las sesiones , mientras que el 15% No.

La participación en la educación inicial es fundamental para el desarrollo integral de las niñas. Algunas estrategias para fomentar la participación durante las sesiones de educación inicial son

- **Espacios Seguros y Cálidos:** Asegúrate de que el entorno sea seguro, cómodo y estimulante. Las niñas deben sentirse seguras para expresarse y explorar.
- **Materiales Atractivos:** Usa materiales didácticos coloridos y variados que despierten el interés de las niñas.

- **Métodos Activos:** Emplea juegos, actividades prácticas y experiencias sensoriales que permitan a las niñas interactuar con el contenido de manera activa.
- **Rondas de Conversación:** Realiza círculos de conversación donde todas las niñas tengan la oportunidad de hablar y compartir sus ideas.
- **Temas Relevantes:** Integra temas que sean significativos para las niñas, basados en sus intereses y experiencias previas.

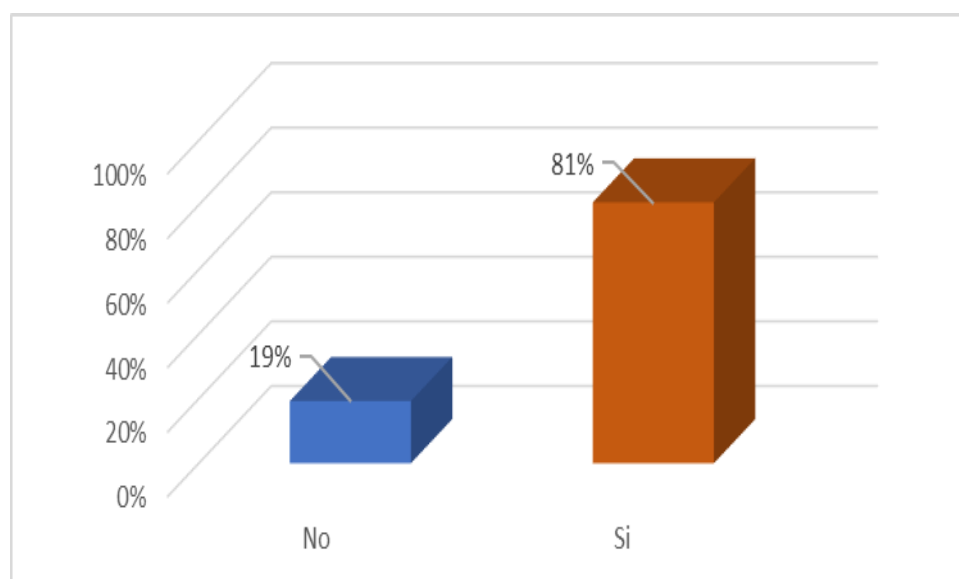
Tabla 2:

Planifica la producción de diferentes textos Orales

	Frecuencia	Porcentaje
No	5	19%
Si	21	81%
Total	26	100%

Figura 2:

Planifica la producción de diferentes textos





Tenemos como resultado según la tabla del test de observación que el 81% si planifico la producción de diferentes textos orales durante el desarrollo de las sesiones, mientras que el 19% No.

En la tabla 2 se evalúa la participación de las 26 niñas, en el transcurso de la aplicación de las sesiones.

La planificación se refiere a que las niñas de 5 años creen historias o pequeños textos, seleccionarán su cuento que producirán en base a sus intereses o preferencias, relaciona ideas con ayuda de algunas imágenes o saberes previos, usando un lenguaje de su ambiente familiar o su entorno, ayudaran a planificar lo que van a crear, participando activamente en la creación de ella, dando aportes y creando una historia con coherencia y cohesión.

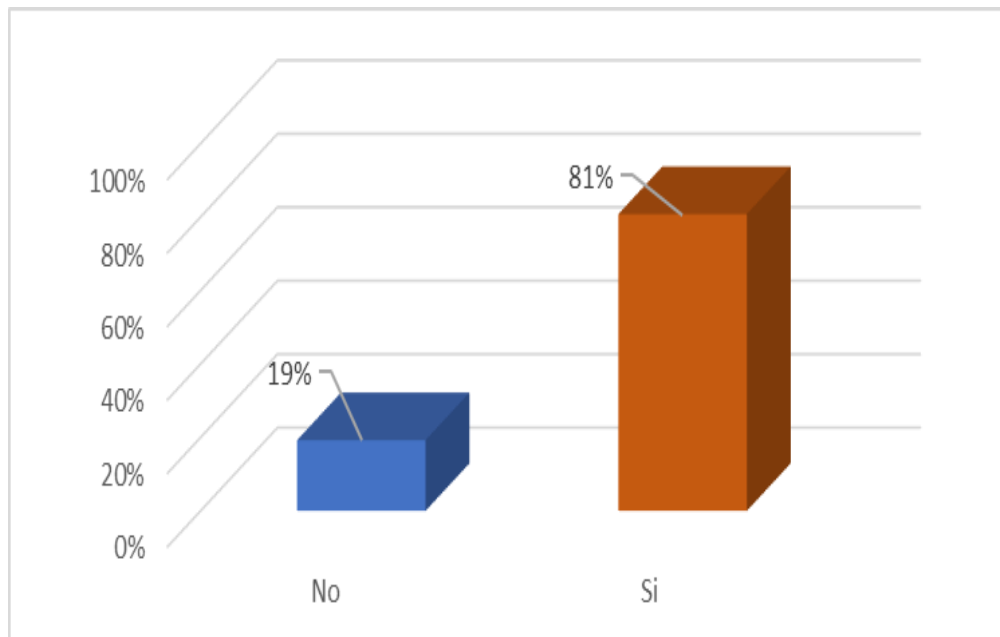
Tabla 3:

Construye colectivamente textos

	Frecuencia	Porcentaje
No	5	19%
Si	21	81%
Total	26	100%

Figura 3:

Construye colectivamente textos



Tenemos como resultado según la tabla del test de observación que el 81% si construyo colectivamente textos orales durante el desarrollo de las sesiones , mientras que el 19% No.

En la tabla 3 se evalúa la participación de las 26 niñas, en el transcurso de la aplicación de las sesiones.

La construcción colectiva de textos se evaluó en base a que las niñas de 5 años, crearon diferentes tipos de textos con entusiasmo y colectivamente, se realizó las dinámicas en las cuales se brinda un personaje y colectivamente con el salón se van creando escenarios, personajes, situaciones, vamos uniendo personajes y crearemos una historia con coherencia.

Creamos diferentes tipos de textos colectivamente con ayuda del salón, en la tabla 3, colocamos el porcentaje de niñas que participo activamente de la

creación y de ella y el porcentaje de las niñas que no participaron a lo largo del desarrollo de las sesiones.

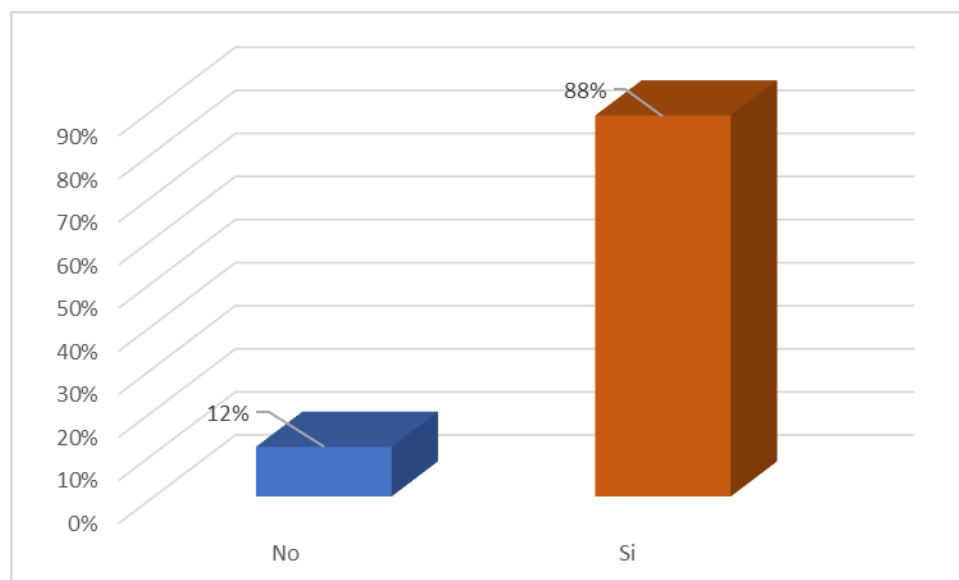
Tabla 4:

Participa con entusiasmo en el desarrollo de los juegos de dramatización

	Frecuencia	Porcentaje
No	3	12%
Si	23	88%
Total	26	100%

Figura 4:

Participa con entusiasmo en el desarrollo de los juegos de dramatización



Tenemos como resultado según la tabla del test de observación que el 88% si participó con entusiasmo en el desarrollo de los juegos de dramatización durante el desarrollo de las sesiones, mientras que el 12% No.



Lograr una participación entusiasta en los juegos de dramatización en educación inicial implica crear un ambiente estimulante y adaptado a los intereses y capacidades de los niños. Algunas estrategias efectivas para fomentar la participación activa y entusiasta son:

- **Espacio Adecuado:** Organiza un área que sea segura y estimulante para el juego de dramatización. Usa decoraciones, disfraces y materiales que hagan el entorno visualmente atractivo.
- **Materiales Diversos:** Proporciona una variedad de disfraces, accesorios y objetos que los niños puedan usar para representar diferentes personajes y situaciones.
- **Intereses de las niñas:** Selecciona temas y escenarios que sean de interés para los niños, basados en sus experiencias, curiosidades y preferencias. Por ejemplo, cuentos populares, personajes de dibujos animados o situaciones cotidianas.
- **Temas Relevantes:** Usa temas que conecten con sus vidas y experiencias diarias. Los temas relacionados con la familia, amigos o situaciones cotidianas suelen ser bien recibidos.

4.1.2. Resultados Variable: Producción Oral de Textos

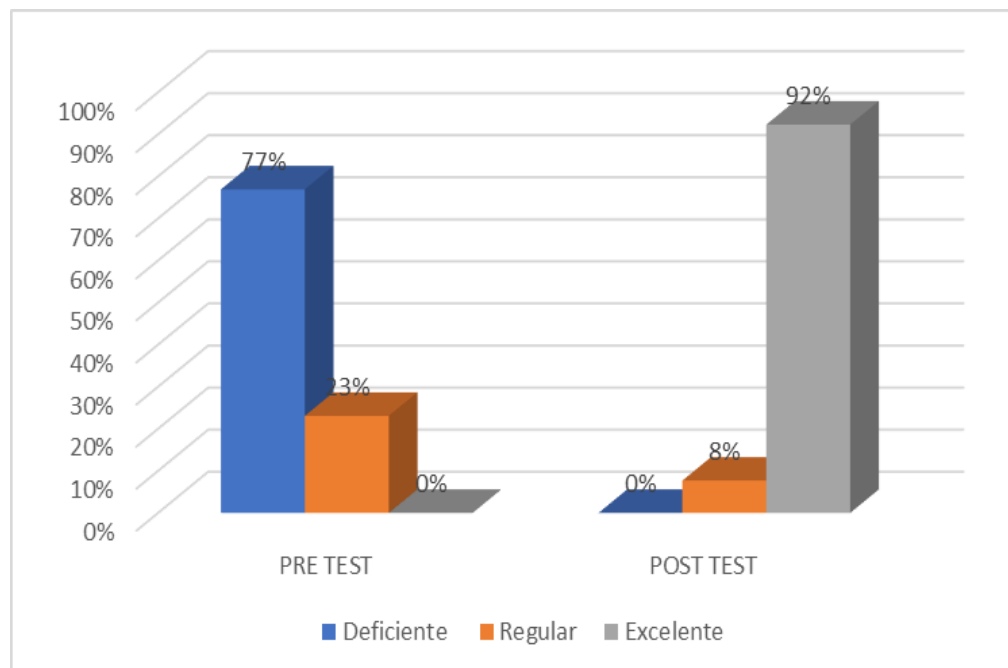
Tabla 5:

Producción Oral de Textos

	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
Deficiente	20	77%	0	0%
Regular	6	23%	2	8%
Excelente	0	0%	24	92%
TOTAL	26	100%	26	100%

Figura 5:

Producción Oral de Textos





En la tabla y figura , se observan que respecto a la variable “producción oral de textos”, se tiene como resultado en el pre-test (antes) el 77% de las niñas mostraban un nivel deficiente, sin embargo, en el post-test después de la aplicación de juegos dramatizados no se obtuvo ninguna niña con nivel deficiente. De los 6 (23%) niñas que obtuvieron nivel regular en el pre-test, para el post-test se ubicaron 2 (8 %) estudiantes en ese nivel. Respecto al nivel excelente se obtuvo que en el pre-test 0 (0 %) niñas, para el post-test la cantidad aumentó a 24 (92 %) niñas. Esto permite ver diferencias significativas entre ambos grupos.

La producción oral de textos es una habilidad fundamental que las niñas desarrollan durante la educación inicial. Fomentar esta habilidad de manera efectiva puede tener un impacto significativo en el desarrollo lingüístico, cognitivo y social de las niñas. Los juegos de dramatización se presentan como una herramienta pedagógica poderosa para mejorar la producción oral de textos. Este ensayo argumentará cómo diferentes estrategias de juegos de dramatización pueden ser implementadas en la educación inicial para mejorar la producción oral de textos, apoyándose en investigaciones académicas y experiencias prácticas.

La producción oral de textos permite a las niñas expresar sus ideas y emociones de manera clara y coherente. Esta habilidad es esencial para el desarrollo del lenguaje, ya que ayuda a las niñas a organizar sus pensamientos, mejorar su vocabulario y desarrollar habilidades de comunicación. En la educación inicial, fomentar una producción oral efectiva prepara a las niñas para futuras competencias académicas y sociales.



Los juegos de dramatización ofrecen un entorno interactivo y lúdico donde las niñas pueden mejorar sus habilidades orales. Algunos de los beneficios incluyen:

1. **Desarrollo de habilidades narrativas:** Los juegos de dramatización ayudan a las niñas a comprender y utilizar estructuras narrativas, lo que mejora su capacidad para contar historias de manera coherente.
2. **Aumento de la confianza:** La dramatización permite a las niñas practicar y repetir narraciones, lo que aumenta su confianza al hablar en público.
3. **Interacción social:** Los juegos de dramatización fomentan la interacción social, ayudando a las niñas a desarrollar habilidades de escucha activa y colaboración.
4. **Creatividad y expresión:** La dramatización permite a las niñas explorar diferentes roles y situaciones, lo que fomenta la creatividad y la expresión personal.

Estrategias para implementar juegos de dramatización

Para maximizar los beneficios de los juegos de dramatización en la mejora de la producción oral de textos, se pueden utilizar varias estrategias:

1. **Selección de temas relevantes:** Elegir temas o historias que sean atractivas y significativas para las niñas. Esto puede incluir cuentos populares, eventos históricos o situaciones cotidianas que las niñas puedan relacionar con sus propias experiencias.



2. **Asignación de roles:** Distribuir roles entre las niñas, asegurándose de que cada uno tenga un papel significativo. Esto fomenta la participación activa y el sentido de responsabilidad.
3. **Planificación colaborativa:** Facilitar sesiones donde las niñas puedan discutir y planificar la historia en conjunto. Esto incluye la secuencia de eventos, el desarrollo de personajes y los escenarios.
4. **Ensayo y retroalimentación:** Permitir que las niñas ensayen sus representaciones y proporcionar retroalimentación constructiva. La retroalimentación debe enfocarse en aspectos específicos de la narración, como la coherencia, la fluidez y la expresión verbal.
5. **Representaciones repetidas:** Permitir múltiples representaciones de la misma historia para que las niñas puedan aplicar la retroalimentación y mejorar continuamente. La repetición refuerza la memoria y la comprensión de las estructuras narrativas.
6. **Reflexión y evaluación:** Después de las representaciones, dedicar tiempo para reflexionar sobre el proceso y los resultados. Las niñas pueden compartir sus experiencias, discutir los desafíos y aprender de los comentarios recibidos.

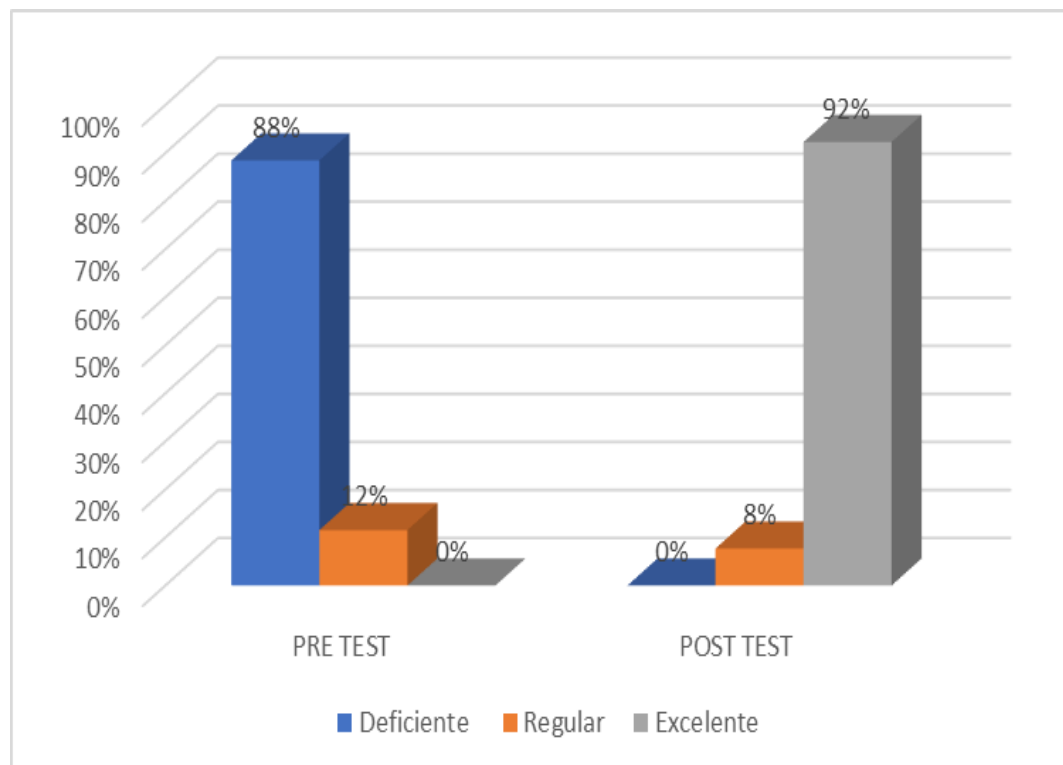
Tabla 6:

Planificación

	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
Deficiente	23	88%	0	0%
Regular	3	12%	2	8%
Excelente	0	0%	24	92%
TOTAL	26	100%	26	100%

Figura 6:

Planificación





En la tabla y figura , se observan que respecto a la dimensión “planificación”, se tiene como resultado en el pre-test (antes) el 88% de las niñas mostraban un nivel deficiente, sin embargo, en el post-test después de la aplicación de juegos dramatizados no se obtuvo ningún niño con nivel deficiente. De los 3 (12%) niñas que obtuvieron nivel regular en el pre-test, para el post-test se ubicaron 2 (8 %) estudiantes en ese nivel. Respecto al nivel excelente se obtuvo que en el pre-test 0 (0 %) niñas, para el post-test la cantidad aumentó a 24 (92 %) niñas. Esto permite ver diferencias significativas entre ambos grupos.

La planificación es un componente esencial en la producción oral de textos porque permite organizar las ideas de forma lógica y cohesionada. Es de suma importancia enseñar a las niñas pequeños a construir sus narraciones orales en las primeras etapas de su educación, ya que se trata de un paso crucial en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales. Una herramienta educativa eficaz que puede utilizarse para facilitar este proceso se presenta aquí en forma de juegos de dramatización. En este ensayo se argumenta que los juegos de dramatización pueden utilizarse para lograr el objetivo de planificar la producción oral de textos en las primeras etapas educativas. El caso se basará tanto en investigaciones académicas como en experiencias prácticas.

El uso de la planificación en la producción oral de textos proporciona a los niñas la oportunidad de organizar sus pensamientos y construir sus narraciones de manera lógica. Por ello, no sólo mejora su capacidad para comunicarse de forma clara y coherente, sino que también contribuye a su



desarrollo cognitivo al fomentar habilidades de organización y seguridad mental. La identificación del propósito de la narración, la selección y organización de los acontecimientos, el desarrollo de personajes y situaciones, y la predicción de la estructura general del texto son todos ellos aspectos de la capacidad de planificación.

El uso de juegos de dramatización con fines de planificación presenta varias ventajas.

Las niñas pueden practicar y mejorar sus habilidades de planificación de forma eficaz con los juegos de dramatización, que proporcionan un entorno interactivo y dinámico. Algunas de las ventajas más importantes son las siguientes:

Estructura narrativa: A través del proceso de dramatización, las niñas aprenden a seguir una estructura narrativa fundamental, que abarca el comienzo, el desarrollo y la conclusión de una historia. Esto facilita el proceso de planificar y organizar sus pensamientos de forma lógica.

Desarrollo de personajes y escenarios: Los juegos dramáticos permiten a las niñas explorar y crear personajes y escenarios, lo que mejora su narrativa y fomenta la creatividad, elementos esenciales en la planificación de textos.

En el proceso de representar diversos papeles y situaciones, las niñas amplían su vocabulario y mejoran su capacidad de expresarse verbalmente. Este es un aspecto esencial para una planificación eficaz, ya que les permite ampliar su vocabulario y mejorar su capacidad de expresión verbal.



Interacción social y retroalimentación: El proceso de dramatización implica la necesidad de interacción con otros niños, lo que a su vez fomenta la comprensión mutua y la colaboración. Con el fin de ayudar a los niños a identificar áreas de mejora e implementar correcciones en tiempo real, el refuerzo inmediato de profesores y compañeros es de gran ayuda.

El procedimiento para la puesta en práctica de los juegos de dramatización para la etapa de planificación

Para lograr el objetivo de la planificación mediante el uso de juegos de dramatización, se puede seguir el siguiente procedimiento:

Toma de decisiones sobre el tema y planificación preliminar: Es importante encontrar un tema o una historia que sea interesante y relevante para los alumnos. El proceso de planificación de la estructura fundamental de la historia, que incluye la secuencia de acontecimientos, los personajes y las situaciones.

La asignación de responsabilidades y el debate inicial son los siguientes: Es importante asignar responsabilidades a los alumnos y darles la oportunidad de discutir y desarrollar colectivamente el plan de estudios de la historia. A lo largo de esta etapa, es responsabilidad del instructor guiar la conversación para asegurarse de que los niños comprenden la estructura de la narración y los componentes esenciales de la historia.

Se debe permitir que los alumnos escriban sobre la historia como parte del proceso de ensayo y retroalimentación. A medida que avanza el ensayo, es responsabilidad del instructor observar y tomar notas sobre las áreas de mejora



y los puntos fuertes en el proceso de planificación de la narración para cada niño en particular.

Proporcionar a los alumnos la oportunidad de reflexionar sobre el pasado y participar en el proceso de representación. Una vez finalizada la representación, es necesario celebrar una sesión de retroalimentación en la que se discutan las observaciones. Es importante incluir a los alumnos en una reflexión sobre su actuación y las posibles mejoras que pueden introducirse en el proceso de planificación.

Facilitar una sesión en la que los alumnos planifiquen cómo incluir la retroalimentación en la representación posterior. Este ejercicio forma parte del proceso continuo de revisión y mejora.

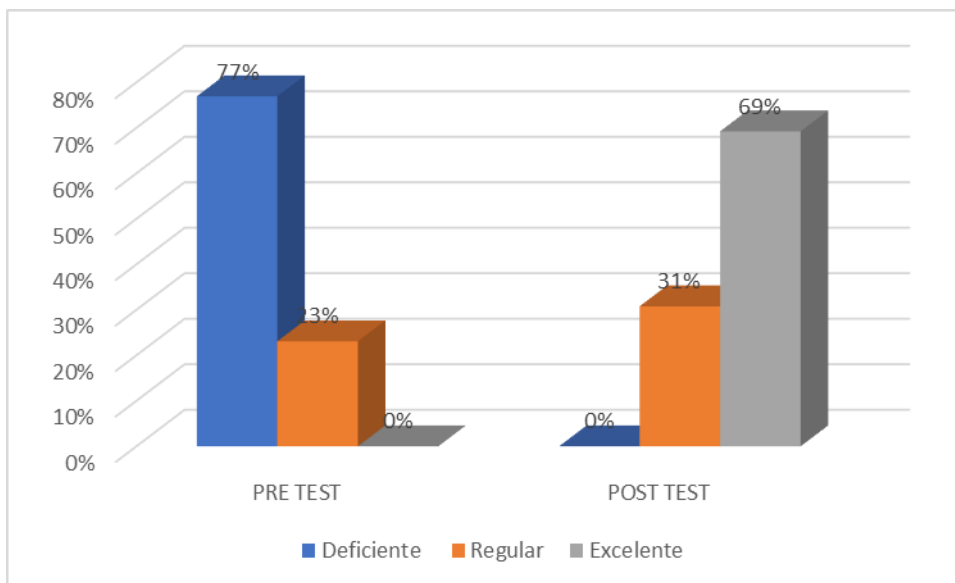
Tabla 7:

Textualización

	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
Deficiente	20	77%	0	0%
Regular	6	23%	8	31%
Excelente	0	0%	18	69%
TOTAL	26	100%	26	100%

Figura 7:

Textualización





En la tabla y figura , se observan que respecto a la dimensión “Textualización”, se tiene como resultado en el pre-test (antes) el 77% de las niñas mostraban un nivel deficiente, sin embargo, en el post-test después de la aplicación de juegos dramatizados no se obtuvo ningún niño con nivel deficiente. De los 6 (23%) niñas que obtuvieron nivel regular en el pre-test, para el post-test se ubicaron 8 (31 %) estudiantes en ese nivel. Respecto al nivel excelente se obtuvo que en el pre-test 0 (0 %) niñas, para el post-test la cantidad aumentó a 18 (69%) niñas. Esto permite ver diferencias significativas entre ambos grupos.

Cuando hablamos de textualización nos referimos al proceso de organizar pensamientos y experiencias en un discurso cohesionado y estructurado. Durante las primeras etapas de la educación, esta habilidad en particular es de suma importancia para el desarrollo de las habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales de las niñas. Cuando se trata de la producción de textos orales, el uso de juegos de dramatización proporciona una estrategia educativa eficaz que puede facilitar el proceso de textualización.

Considerando la importancia de la textualización en la producción de contenidos orales

El proceso de textualización es de suma importancia en la primera etapa educativa porque permite a las niñas organizar sus pensamientos y narraciones de manera lógica y coherente. Esto no sólo mejora su capacidad para comunicarse con los demás, sino que también contribuye a su desarrollo cognitivo al fomentar la organización mental y la capacidad para recordar acontecimientos. La capacidad de textualizar implica dominar la progresión



lógica de una historia, desarrollar personajes y acontecimientos y utilizar un lenguaje adecuado a la situación.

Las niñas pueden practicar y mejorar sus habilidades narrativas mediante el uso de juegos de dramatización, que proporcionan un entorno interactivo y dinámico. Entre las ventajas se incluyen las siguientes

Estructura narrativa: A través del proceso de dramatización, las niñas aprenden a seguir una estructura narrativa que abarca el inicio, el desarrollo y la conclusión, facilitando así la organización lógica de sus pensamientos.

El desarrollo de personajes y escenarios: Los juegos de dramatización permiten a las niñas explorar y desarrollar estos personajes y escenarios, enriqueciendo así su narrativa y fomentando su potencial creativo.

Potenciación del vocabulario y la expresión verbal: A través de la representación de diversos roles y situaciones, las niñas amplían su vocabulario y mejoran su capacidad de expresión verbal, aspectos ambos esenciales para una textualización eficaz.

Interacción social y retroalimentación: El proceso de dramatización implica la incorporación de la interacción, fomentando el diálogo y un ambiente de cooperación. Con el fin de ayudar a identificar áreas de mejora e implementar correcciones en tiempo real, el refuerzo inmediato de profesores y compañeros es de gran ayuda.

Un procedimiento para la implementación de juegos de dramatización con el propósito de la implementación de la textualización



Para lograr la textualización mediante el uso de juegos de dramatización se puede seguir el siguiente procedimiento con los siguientes pasos:

Toma de decisiones sobre el tema y planificación preliminar: Es importante encontrar un tema o una historia que sea interesante y relevante para los alumnos. El proceso de planificación de la estructura fundamental de la historia, que incluye la secuencia de acontecimientos, los personajes y las situaciones.

Distribuir los papeles entre los alumnos y permitirles que escriban sobre la historia es la asignación de papeles y la asignación de tareas. Durante esta fase, es responsabilidad del instructor observar y tomar notas sobre las áreas de mejora y los puntos fuertes de la narración de todos y cada uno.

Asegurarse de que los alumnos son capaces de representar con precisión el pasado es un aspecto importante de la representación y la retroalimentación. Una vez finalizada la representación, es necesario celebrar una sesión de retroalimentación en la que se discutan las observaciones. Asegúrese de incluir a los alumnos en una reflexión sobre su actuación y las posibles formas en que podrían mejorar.

Los alumnos deben tener la oportunidad de diseñar cómo incluirán la retroalimentación en la representación posterior. Esta será una sesión de revisión y mejora. Algunos ejemplos serían la reorganización de la secuencia de acontecimientos, el desarrollo de los personajes y la mejora de la expresión lingüística.

La segunda representación y evaluación consistirá en que los alumnos vuelvan a representar la historia aplicando las mejoras previstas. Es necesario continuar con el ciclo de observación, retroalimentación y revisión hasta conseguir mejoras significativas en la narración.

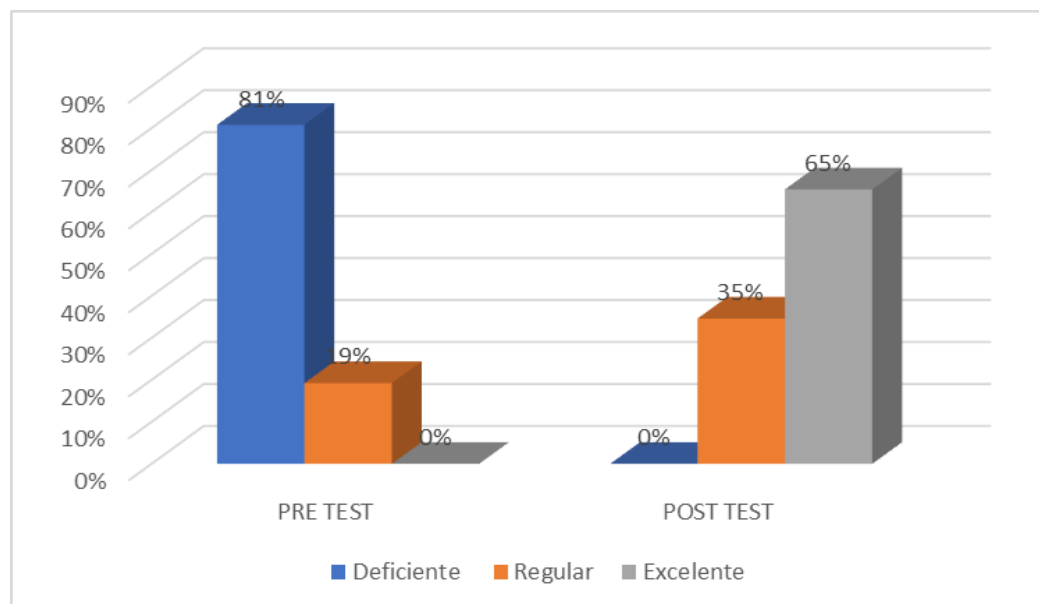
Tabla 8:

Revisión

	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
Deficiente	21	81%	0	0%
Regular	5	19%	9	35%
Excelente	0	0%	17	65%
TOTAL	26	100%	26	100%

Figura 8:

Revisión





En la tabla y figura , se observan que respecto a la dimensión "Revision", se tiene como resultado en el pre-test (antes) el 81% de los niñas mostraban un nivel deficiente, sin embargo, en el post-test después de la aplicación de juegos dramatizados no se obtuvo ningún niño con nivel deficiente. De los 5 (19%) niñas que obtuvieron nivel regular en el pre-test, para el post-test se ubicaron 9 (35 %) estudiantes en ese nivel. Respecto al nivel excelente se obtuvo que en el pre-test 0 (0 %) niñas, para el post-test la cantidad aumentó a 17(69%) niñas. Esto permite ver diferencias significativas entre ambos grupos.

Cuando se trata del proceso de producción de textos orales, la revisión es un componente esencial, ya que permite a los alumnos reflexionar sobre su actuación, identificar las áreas que necesitan mejorar y aplicar correcciones. Durante la primera etapa educativa, cuando las niñas aún están desarrollando sus competencias lingüísticas fundamentales, la práctica de la revisión brinda la oportunidad de reforzar el proceso de aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas más sofisticadas.

Uno de los beneficios de los juegos de dramatización es que proporcionan un entorno interactivo y dinámico que permite a las niñas practicar y mejorar sus habilidades narrativas de forma eficaz. Algunos de los beneficios más importantes son los siguientes:

Retroalimentación directa: Durante los juegos de dramatización, los profesores y los compañeros de clase pueden proporcionar comentarios directos sobre la actuación y la historia, lo que permite a las niñas corregir errores y mejorar en tiempo real.



Repetición y práctica: La naturaleza repetitiva de ciertos juegos de dramatización hace posible que las niñas practiquen la misma historia varias veces, lo que les ayuda a reforzar su memoria y su comprensión de las estructuras narrativas.

Desarrollo de habilidades sociales: La interacción con otras niñas en el entorno de un juego ayuda a desarrollar comportamientos de naturaleza social y comunicativa, como la escucha activa y el trabajo en equipo, que son esenciales para una narración eficaz.

Las niñas experimentan y mejoran en un ambiente seguro que se produce por el lúdico de los juegos dramatizados, esto que disminuye la ansiedad y el miedo al error.

El proceso de puesta en acción de la revisión mediante el uso de juegos de dramatización

Para aplicar con éxito los juegos de dramatización en el proceso de revisión de los documentos que se producen a través de la comunicación oral, se puede utilizar el siguiente procedimiento:

Toma de decisiones sobre el tema y planificación preliminar: Es importante encontrar un tema o una historia que sea interesante y relevante para los alumnos. El proceso de planificación de la estructura fundamental de la historia, que incluye la secuencia de acontecimientos, los personajes y las situaciones.

Dar a los alumnos la oportunidad de expresar espontáneamente la historia es el primer paso del proceso de representación. Durante esta fase, es



responsabilidad del instructor observar y tomar notas sobre las áreas de mejora y los puntos fuertes de la narración de todos y cada uno de los niños.

Retroalimentación y discusión: Después de la primera presentación, se aconseja tener una sesión de retroalimentación durante la cual se discutirán las observaciones. Asegúrese de incluir a los alumnos en una reflexión sobre su actuación y las posibles formas en que podrían mejorar.

La planificación colaborativa de la revisión implica facilitar una sesión en la que los alumnos deliberen sobre cómo incluir la retroalimentación en la representación posterior. Algunos ejemplos serían la reorganización de la secuencia de acontecimientos, el desarrollo de los personajes y la mejora de la expresión lingüística.

La segunda representación y evaluación consistirá en que los alumnos vuelvan a representar la historia aplicando las mejoras previstas. Es necesario continuar con el ciclo de observación, retroalimentación y revisión hasta conseguir mejoras significativas en la narración.

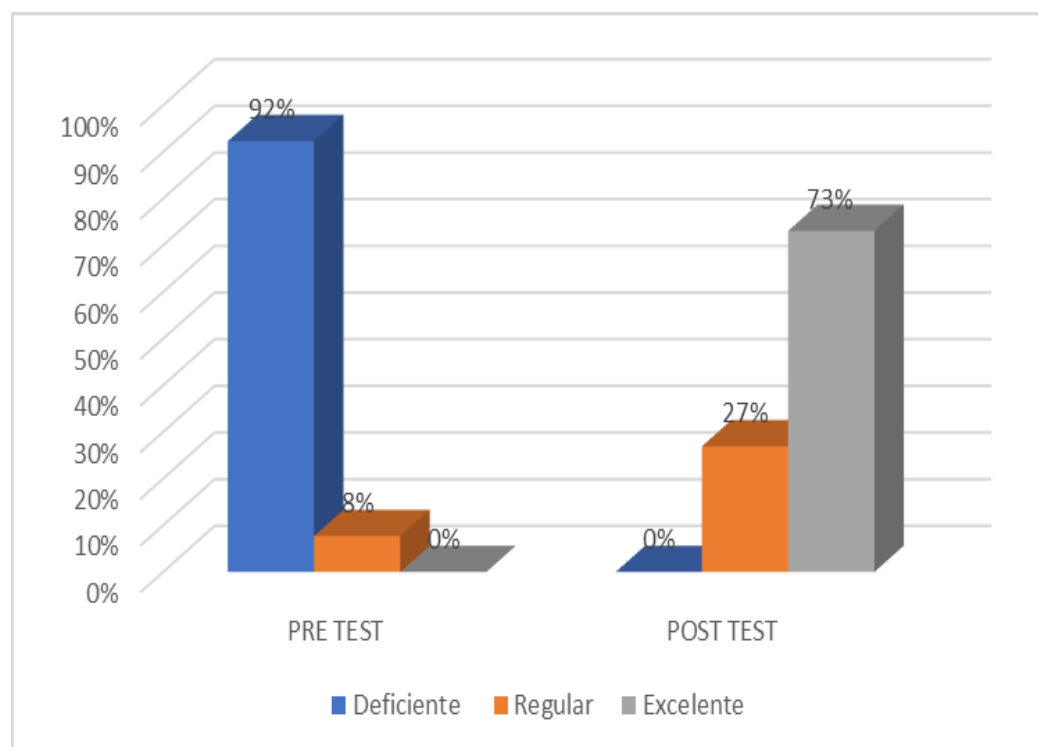
Tabla 9:

Publicación

	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
Deficiente	24	92%	0	0%
Regular	2	8%	7	27%
Excelente	0	0%	19	73%
TOTAL	26	100%	26	100%

Figura 9:

Publicación





En la tabla y figura, se observan que respecto a la dimensión "Publicacion", se tiene como resultado en el pre-test (antes) el 92% de las niñas mostraban un nivel deficiente, sin embargo, en el post-test después de la aplicación de juegos dramatizados no se obtuvo ningún niño con nivel deficiente. De los 2 (8%) niños que obtuvieron nivel regular en el pre-test, para el post-test se ubicaron 7 (27 %) estudiantes en ese nivel. Respecto al nivel excelente se obtuvo que en el pre-test 0 (0 %) niños, para el post-test la cantidad aumentó a 19 (73 %) niños. Esto permite ver diferencias significativas entre ambos grupos.

Durante las primeras etapas educativas, la producción de textos narrativos orales es una habilidad esencial que desempeña un papel clave en el fomento del desarrollo lingüístico, cognitivo y social de las niñas. A la hora de introducir a los alumnos en la narración oral de un modo que resulte eficaz y atractivo, puede suponer un reto para los educadores. En la actualidad, los juegos dramatizados se presentan como una herramienta educativa innovadora y eficaz para potenciar la producción oral de textos narrativos.

Mediante el uso de juegos dramatizados, las niñas tienen la oportunidad de explorar y expresar sus pensamientos de forma creativa y lírica. Esto es posible gracias a la representación de personajes y situaciones ficticias. Según la teoría propuesta por Vygotsky en 1978, el proceso de aprendizaje se potencia a través de la interacción con los demás y mediante el uso de juegos. Los juegos dramatizados proporcionan un escenario en el que las niñas pueden interactuar, entablar conversaciones y construir narraciones juntos, facilitando así el desarrollo de las habilidades lingüísticas y narrativas.



Un entorno relajado y acogedor es creado por la naturaleza lúdica de los juegos dramatizados, que permite a las niñas sentirse más cómodos y seguros en su capacidad de expresarse al máximo. Tanto el alivio de la ansiedad como el aumento de la motivación son componentes esenciales que contribuyen al logro del éxito en la producción oral.

El procedimiento de aplicación de los juegos dramatizados

Para implementar eficazmente los juegos dramatizados en el aula, es necesaria una planificación cuidadosa y una guía eficaz por parte del instructor. A continuación, se describirá en detalle el proceso de implementación:

La selección del tema implica elegir un tema o una historia que sea relevante y atractiva para los alumnos, basada en historias conocidas, acontecimientos históricos o situaciones cotidianas.

La asignación de roles implica la distribución de papeles entre los alumnos, garantizando que cada individuo desempeñe un papel significativo en la narración. Esto facilita la participación activa y el sentido de la responsabilidad entre los alumnos.

Planificación colaborativa: Organice sesiones de planificación en las que los alumnos puedan debatir y organizar los principales conceptos de la historia, como los acontecimientos, los personajes y sus motivaciones, y las situaciones.

Para que los alumnos puedan practicar y representar la historia, es necesario darles la oportunidad de hacerlo. En el transcurso de esta fase, el instructor puede observar y proporcionar retroalimentación inmediata para mejorar la coherencia y fluidez de la narración.



Reflexión y evaluación: Una vez concluida la representación, reserve un tiempo para reflexionar sobre el procedimiento y los resultados. Es posible que los alumnos compartan sus experiencias, discutan los retos a los que se han enfrentado y adquieran conocimientos a partir de los comentarios recibidos.

El uso de juegos dramatizados es una herramienta educativa valiosa y eficaz que puede utilizarse para mejorar la producción oral de textos narrativos en las primeras etapas educativas. Estos juegos proporcionan un entorno de aprendizaje enriquecedor y motivador, ya que combinan elementos de creatividad, interacción social y práctica estructurada. Las pruebas procedentes del mundo académico demuestran su eficacia, evidenciando mejoras significativas en la capacidad de las niñas para contar historias de forma cohesionada y atractiva. Por lo tanto, es esencial que los educadores incluyan juegos dramatizados en sus prácticas docentes para promover el desarrollo holístico.

4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

- **Hipótesis General: La aplicación de los juegos dramatizados es eficaz para iniciar en la producción oral de textos narrativos**

Tabla 10:

Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipotesis General

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Producción oral de textos narrativos -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Producción oral de textos narrativos	Rangos positivos	26 ^b	13,50	351,00
	Empates	0 ^c		
	Total	26		

a. Producción oral de textos narrativos < Producción oral de textos narrativos

b. Producción oral de textos narrativos > Producción oral de textos narrativos

c. Producción oral de textos narrativos = Producción oral de textos narrativos

Tabla 11:

Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipotesis General

	Producción oral de textos narrativos - Producción oral de textos narrativos
Z	-4,660 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	



Según la prueba de Wilcoxon aplicada a la muestra mediante el pre test y post test de la variable producción oral de textos narrativos , se observa en la tabla los rangos de cero rangos negativos analizados , 26 positivos y 0 empates según la tabla 10, así mismo respecto al valor de significancia de la prueba de Wilcoxon es 0,00 el valor es menor a $P < 0,05$, $Z = -4,660^b$ se muestra el $P < 0,05$, obtenido con el pre test y con el logro del post test de, por lo tanto se demuestra que si existe significancia entre los resultados del pre test y post test de la variable lo que indica que la aplicación de juegos dramatizados tiene un impacto positivo en la iniciación de la producción oral de textos narrativos.

Durante las primeras etapas educativas, la producción oral de textos narrativos es una habilidad esencial que desempeña un papel crucial en el fomento del desarrollo lingüístico, cognitivo y social de las niñas. Introducir a los alumnos en la narración oral de una manera eficaz y atractiva puede suponer un reto para los educadores. Para responder a esta necesidad, los juegos dramatizados han surgido como una estrategia pedagógica innovadora y eficaz.

Mediante el uso de juegos dramatizados, las niñas tienen la oportunidad de explorar y expresar sus pensamientos de forma creativa y lírica. Esto es posible gracias a la representación de personajes y situaciones ficticios. Según Vygotsky (1978), el proceso de aprendizaje se ve favorecido por la interacción con los demás y por el uso de juegos. Los juegos dramatizados proporcionan un escenario en el que las niñas pueden interactuar,



conversar y construir narraciones juntos, facilitando así el desarrollo de las habilidades lingüísticas y narrativas.

Un entorno relajado y acogedor es creado por la naturaleza lúdica de los juegos dramatizados, que permite a las niñas sentirse más cómodos y seguros en su capacidad de expresarse al máximo. Tanto el alivio de la ansiedad como el aumento de la motivación son componentes esenciales que contribuyen al logro del éxito en la producción oral.

Para implementar eficazmente los juegos dramatizados en el aula, es necesaria una planificación cuidadosa y una guía eficaz por parte del instructor. A continuación, se describirá en detalle el proceso de implementación:

La selección del tema implica elegir un tema o una historia que sea relevante y atractiva para los alumnos, basada en historias conocidas, acontecimientos históricos o situaciones cotidianas.

La asignación de roles implica la distribución de papeles entre los alumnos, garantizando que cada individuo desempeñe un papel significativo en la narración. Esto facilita la participación activa y el sentido de la responsabilidad entre los alumnos.

Planificación cooperativa: Sesiones de planificación en las que los alumnos puedan hablar y organizar los principales conceptos de la historia, como los acontecimientos, los personajes y sus motivaciones, y el escenario.

Para que los alumnos puedan practicar y representar la historia, es necesario darles la oportunidad de hacerlo. En el transcurso de esta fase,



el instructor puede observar y proporcionar retroalimentación inmediata para mejorar la coherencia y fluidez de la narración.

Reflexión y evaluación: Una vez concluida la representación, reserve un tiempo para reflexionar sobre el procedimiento y los resultados. Es posible que los alumnos compartan sus experiencias, discutan los retos a los que se han enfrentado y adquieran conocimientos a partir de los comentarios recibidos.

El uso de juegos dramatizados es una herramienta educativa valiosa y eficaz que puede utilizarse para iniciar a las niñas en la producción de textos narrativos orales a lo largo de las primeras etapas educativas. Estos juegos proporcionan un entorno de aprendizaje enriquecedor y motivador, ya que combinan elementos de creatividad, interacción social y práctica estructurada. Las pruebas procedentes del mundo académico demuestran su eficacia, evidenciando mejoras significativas en la capacidad de las niñas para contar historias de forma cohesionada y atractiva.



- **Hipótesis Especifica 1: La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de la Planificación en la producción oral de textos narrativos**

Tabla 12:

Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipotesis Especifica 1

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Planificación -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Planificación	Rangos positivos	26 ^b	13,50	351,00
	Empates	0 ^c		
	Total	26		

- a. Planificación < Planificación
- b. Planificación > Planificación
- c. Planificación = Planificación

Tabla 13:

Prueba de rangos con signos dimensión Planificación

	Planificación - Planificación
Z	-4,767 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.



Según la prueba de Wilcoxon aplicada a la muestra mediante el pre test y post test de la dimensión planificación, observamos en la tabla los rangos de cero negativos y 26 positivos así mismo se observa que existe 0 empates según la tabla 12, así mismo respecto al valor de significancia que muestra la tabla 13 de la prueba de Wilcoxon tenemos un resultado de 0,00 el cual es menor a $P < 0,05$, $Z-4,767^b$ se muestra el $P < 0,05$, obtenido con el pre test y con el logro del post test de, por lo tanto se demuestra que si existe significancia entre los resultados del pre test y post test de la dimensión lo que indica que la aplicación de juegos dramatizados tiene un impacto positivo en la planificación de textos orales narrativos.

Para que los individuos puedan expresar sus pensamientos, experiencias e historias de forma cohesionada y organizada, es esencial que sean capaces de producir textos narrativos verbalmente. La mejora de esta habilidad es de suma importancia en el campo de la educación, especialmente durante los primeros años de enseñanza, ya que desempeña un papel significativo en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los alumnos. Los juegos dramatizados se presentan como una herramienta educativa innovadora y eficaz con el propósito de potenciar el proceso de planificación a lo largo de la producción oral de textos narrativos.

Cuando se trata de la producción de textos narrativos, la planificación es un componente esencial que debe llevarse a cabo. Implica la organización de ideas, la estructura de la historia y la definición de personajes y situaciones antes de iniciar la narración. Este proceso se ve facilitado por los juegos



dramatizados, que proporcionan un marco a la vez estructurado y lúdico que permite a los alumnos desarrollar y practicar las destrezas que están aprendiendo.

Tanto la creatividad como la espontaneidad son componentes esenciales para una narración eficaz, y los juegos dramatizados fomentan estos dos aspectos creativos y espontáneos. Los alumnos tienen la oportunidad de explorar diferentes perspectivas y experimentar con distintos enfoques narrativos cuando se les da la oportunidad de representar personajes y situaciones ficticios. El proceso de aprendizaje se ve favorecido por la interacción entre la interacción social y el juego, que permite a los alumnos interiorizar y aplicar estructuras narrativas complejas de una manera que resulta natural y significativa.

Estos niños pequeños desarrollan una comprensión más profunda del orden secuencial de los acontecimientos y de la metodología que hay detrás de la construcción de una narración que sea cohesiva y atractiva. Además, los juegos dramatizados permiten reducir la ansiedad y aumentar la motivación, estableciendo así un entorno de aprendizaje constructivo y propicio para la expresión vocal.

Para integrar con éxito los juegos dramatizados en el aula, es necesario que el profesor lleve a cabo un cuidadoso proceso de planificación y proporcione una guía eficaz. A continuación, se describe el proceso de aplicación.



La selección del tema implica elegir un tema o una historia que sea pertinente y atractiva para los lectores que son los alumnos. Es posible basarse en historias conocidas, acontecimientos históricos o situaciones cotidianas de todo el mundo. El proceso de asignación de papeles implica distribuir los papeles entre los alumnos de tal manera que se garantice que cada individuo desempeñe un papel significativamente importante en la narración. Cuando se trata de la construcción de la historia, esto fomenta la participación activa, así como el sentido de la responsabilidad entre los individuos.

Sesiones de planificación colaborativa en las que los alumnos puedan debatir y organizar los conceptos más importantes de la historia. Este es un ejemplo de planificación colaborativa. En ella se incluye la definición de la secuencia de los acontecimientos, los personajes y las razones de sus acciones, así como las situaciones.

Para que los alumnos puedan practicar y representar la historia, es necesario darles la oportunidad de hacerlo. En el transcurso de esta fase, el instructor puede observar y proporcionar retroalimentación inmediata con el fin de mejorar la coherencia y la fluidez de la narración.

Reflexión y evaluación: Una vez concluida la representación, reserve un tiempo para reflexionar sobre el procedimiento y los resultados. Es posible que los alumnos compartan sus experiencias, discutan los retos a los que se han enfrentado y adquieran conocimientos a partir de los comentarios recibidos.



Los juegos dramatizados son una herramienta pedagógica valiosa para mejorar el nivel de planificación en la producción oral de textos narrativos. Estos juegos proporcionan un entorno de aprendizaje enriquecedor y motivador, ya que combinan elementos de creatividad, interacción social y práctica estructurada. Las evidencias del mundo académico demuestran su eficacia, evidenciando mejoras significativas en la capacidad de los alumnos para diseñar y estructurar narraciones de forma cohesionada y atractiva.



- **Hipótesis Especifica 2: La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de la Textualización en la producción oral de textos narrativos.**

Tabla 14:

Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipótesis Especifica 2

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Textualización	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
-	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
Textualización	Empates	2 ^c		
	Total	26		

Tabla 15:

Prueba de rangos con signos dimensión textualización

	Textualización - Textualización
Z	-4,428 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

- **Hipótesis Especifica 3: La aplicación de los juegos dramatizados mejora del nivel de Revisión en la producción oral de textos narrativos.**

Tabla 16:

Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipótesis Especifica 3

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Revisión y	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
mejoramiento de	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
textos - Revisión y	Empates	2 ^c		
mejoramiento de	Total	26		
textos				

Tabla 17:

Prueba de rangos con signos dimensión Revisión

	Revisión y mejoramiento de textos - Revisión y mejoramiento de textos	
Z		-4,428 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.



Según la prueba de Wilcoxon aplicada a la muestra mediante el pre test y post test de la dimensión revisión, observamos en la tabla los rangos de cero negativos y 26 positivos así mismo se observa que existe 2 empates según la tabla 16, así mismo respecto al valor de significancia que muestra la tabla 17 de la prueba de Wilcoxon tenemos un resultado de 0,00 el cual es menor a $P < 0,05$, $Z-4,428^b$ se muestra el $P < 0,05$, obtenido con el pre test y con el logro del post test de, por lo tanto se demuestra que si existe significancia entre los resultados del pre test y post test de la dimensión lo que indica que la aplicación de juegos dramatizados tiene un impacto positivo en la revisión de textos orales narrativos.

En el proceso de desarrollo de las habilidades comunicativas de las niñas, la primera fase de la educación es una etapa esencial que desempeña un papel significativo. La producción oral de textos narrativos no sólo facilita la expresión verbal, sino que también contribuye al desarrollo de las capacidades cognitivas y sociales. Se trata de una competencia básica que resulta esencial. Dentro de los parámetros de este debate, el uso de juegos dramatizados emerge como una herramienta educativa eficaz.

Los juegos dramatizados son un tipo de actividad lúdica que implica la representación de roles y situaciones ficticias. Esto permite a las niñas explorar y expresar sus pensamientos de forma creativa. De acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotsky, publicada en 1978, el proceso de aprendizaje se ve favorecido por la interacción con los demás y el uso de la colaboración. Los juegos teatralizados proporcionan un entorno en el que las niñas pueden conectar entre sí, entablar conversaciones y construir



narraciones juntos, lo que contribuye a facilitar el desarrollo de las habilidades lingüísticas y narrativas.

Los juegos dramatizados no sólo fomentan el desarrollo de la fluidez lingüística, sino que también ayudan a las niñas a comprender y aplicar estructuras narrativas, como la secuencia de acontecimientos y el desarrollo de personajes y escenarios.

Además, se ha demostrado que los juegos dramatizados alivian la ansiedad y aumentan la motivación, dos componentes esenciales para alcanzar el éxito en la producción oral. La naturaleza lúdica de estas actividades permite crear un ambiente relajante y acogedor, un lugar donde las niñas se sienten más cómodas y seguras para expresarse. Se descubrió que las niñas que se encuentran en las primeras etapas educativas y que participan regularmente en juegos de rol y dramatización desarrollan un mayor sentimiento de confianza en sus habilidades comunicativas y tienen una mayor disposición a participar en actividades que impliquen la narración oral.

Otro componente esencial es la realimentación inmediata que puede proporcionarse a lo largo de los juegos de dramatización que se estén realizando. Los docentes tienen la capacidad de observar y guiar a las niñas en tiempo real, proporcionándoles correcciones y sugerencias que les ayuden a mejorar la precisión y coherencia de sus narraciones. Esta evaluación formativa es esencial para el desarrollo continuo de las habilidades comunicativas, ya que ayuda a garantizar que se progresa.



El uso de juegos dramatizados es una poderosa estrategia educativa que puede ser utilizada para mejorar el nivel de producción oral de textos narrativos en las primeras etapas educativas. Con el fin de proporcionar un entorno enriquecedor y motivador para el aprendizaje, estos juegos combinan elementos de interacción social, expresión creativa y práctica repetida. Las evidencias académicas demuestran su eficacia, evidenciando mejoras significativas en términos de fluidez lingüística, coherencia narrativa y motivación de las niñas. En consecuencia, es de suma importancia que los educadores incluyan los juegos dramatizados en sus prácticas instructivas para fomentar el desarrollo integral de las habilidades comunicativas a lo largo de las primeras etapas educativas.

- **Hipótesis Especifica 4: La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de Publicación en la producción oral de textos narrativos.**

Tabla 18:

Prueba de rangos con signos de wilcoxon Hipótesis Especifica 4

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Publicación - Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Publicación Rangos positivos	26 ^b	13,50	351,00
Empates	0 ^c		
Total	26		

a. Publicación < Publicación

b. Publicación > Publicación

c. Publicación = Publicación

Tabla 19:

Prueba de rangos con signos dimensión Publicacion

Publicación - Publicación	
Z	-4,636 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.



Según la prueba de Wilcoxon aplicada a la muestra mediante el pre test y post test de la dimensión publicación, observamos en la tabla los rangos de cero negativos y 26 positivos así mismo se observa que existe 0 empates según la tabla 18, así mismo respecto al valor de significancia que muestra la tabla 19 de la prueba de Wilcoxon tenemos un resultado de 0,00 el cual es menor a $P < 0,05$, $Z-4,636^b$ se muestra el $P < 0,05$, obtenido con el pre test y con el logro del post test de, por lo tanto se demuestra que si existe significancia entre los resultados del pre test y post test de la dimensión lo que indica que la aplicación de juegos dramatizados tiene un impacto positivo en la publicación de textos orales narrativos.

Es una habilidad importante en el desarrollo lingüístico y comunicativo de los estudiantes, y consiste en la producción de textos narrativos utilizando medios orales. Por otra parte, muchas personas tienen dificultades para expresarse de forma fluida y cohesionada. En el ámbito de este debate, los juegos dramatizados se presentan como una herramienta educativa innovadora y eficaz.

Mediante el uso de juegos dramatizados, los alumnos tienen la oportunidad de participar activamente en situaciones comunicativas, ya sean reales o ficticias, lo que fomenta la creatividad y la espontaneidad. El aprendizaje es más eficaz cuando es social y colaborativo. Una de las ventajas de los juegos dramatizados es que proporcionan un entorno en el que los alumnos pueden interactuar entre sí, lo que a su vez fomenta el desarrollo de las destrezas lingüísticas mediante el uso de la práctica y la



retroalimentación inmediata. Esta interacción no sólo mejora la fluidez de la comunicación verbal, sino que también enriquece el vocabulario y la estructura de la narración.

Los alumnos que participaron en actividades de dramatización mejoraron significativamente su capacidad para contar historias de forma cohesionada y detallada. Los autores destacaron que el componente lúdico de los juegos dramatizados tiene la capacidad de aliviar la ansiedad y potenciar la motivación, ambos elementos esenciales para el logro del éxito en la producción oral.

Los juegos dramatizados facilitan la interiorización de estructuras narrativas complejas desde la perspectiva del jugador. Mediante la representación de historias, los alumnos pueden practicar la secuenciación lógica de los acontecimientos, el uso de conectores temporales y el desarrollo de personajes y escenarios. Estas habilidades pueden trasladarse a la producción de textos narrativos escritos y orales, ya que son transferibles. Se constató que las niñas que participan regularmente en juegos de rol y dramatización tienen una mayor capacidad para organizar sus pensamientos y expresarlos de forma comprensible.

También se realizó una evaluación formativa mientras se realizan juegos dramatizados, que es otro punto significativo a tener en cuenta. Los instructores tienen la capacidad de observar y proporcionar retroalimentación inmediata, por lo que ayudan a los alumnos a rectificar errores y mejorar su rendimiento en tiempo real. Para desarrollar



habilidades comunicativas eficaces, es esencial llevar a cabo esta práctica continua y proporcionar feedback de forma constante.

La conclusión es que el uso de juegos dramatizados es una poderosa estrategia educativa que puede utilizarse para mejorar el nivel de producción oral de textos narrativos. Estos juegos proporcionan un entorno rico y motivador para el aprendizaje porque incluyen elementos de interacción social, expresión creativa y práctica que se repite. Las evidencias académicas demuestran que son eficaces, evidenciando mejoras significativas en cuanto a la fluidez de su comunicación verbal, la coherencia de sus narraciones y la motivación de sus alumnos. Por lo tanto, es de suma importancia que los educadores incluyan los juegos dramatizados en sus prácticas instructivas para fomentar el desarrollo integral de las habilidades comunicativas de sus alumnos.

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La educación siempre ha buscado métodos eficaces para enseñar competencias lingüísticas a los estudiantes. En el ámbito específico de la producción oral de textos narrativos, los juegos dramatizados se destacan como una herramienta dinámica y poderosa para iniciar este proceso. Este ensayo sostendrá la utilización de los juegos dramatizados como una estrategia educativa para fomentar la habilidad narrativa.

En primer lugar, es crucial reconocer que la narración oral implica más que simplemente contar historias; también requiere habilidades para estructurar ideas, utilizar un lenguaje adecuado y captar la atención del público. Los juegos



dramatizados proporcionan un entorno donde los estudiantes pueden practicar estas habilidades de manera lúdica y sin presiones. Al asumir roles, crear escenas y dialogar, los participantes se sumergen activamente en el mundo de la narrativa.

Además, los juegos dramatizados estimulan la creatividad y la imaginación al permitir a los estudiantes construir personajes, escenarios y tramas. Este proceso no solo fortalece la habilidad narrativa, sino que también fomenta la expresión creativa y la originalidad en el discurso oral.

Un aspecto relevante es el impulso a la confianza y autoestima. La producción oral de textos narrativos puede resultar intimidante para algunos estudiantes, especialmente aquellos con dificultades lingüísticas. Sin embargo, los juegos dramatizados crean un ambiente seguro y de apoyo donde los participantes pueden experimentar sin temor al juicio, lo que les permite desarrollar una actitud positiva hacia la expresión oral y ganar confianza en sus habilidades lingüísticas.

Además, los juegos dramatizados promueven la colaboración y el trabajo en equipo. Al colaborar para crear y representar una historia, los estudiantes aprenden a escuchar, negociar y respetar las ideas de los demás. Esta habilidad para interactuar efectivamente con los compañeros es esencial no solo en el ámbito educativo, sino también en la vida diaria y profesional.

Finalmente, es importante destacar que los juegos dramatizados son adaptables a diferentes niveles educativos y contextos culturales, lo que los



convierte en una herramienta versátil para enseñar y reforzar la habilidad narrativa en diversas asignaturas y disciplinas.

En conclusión, los juegos dramatizados son una estrategia educativa eficaz y versátil para introducir a los estudiantes en la producción oral de textos narrativos. Al proporcionar un entorno lúdico y participativo, estimular la creatividad y la confianza, promover la colaboración y adaptarse a diversos contextos educativos, estos juegos son una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Se observó que las niñas, tras participar en juegos dramatizados, mostraron una mayor fluidez al narrar historias. Su capacidad para expresar ideas de forma oral se fortaleció gracias a la práctica continua de los juegos, donde el error se percibía como parte del aprendizaje. **Expansión del Vocabulario y Uso de Estructuras Complejas:** Al interactuar en diferentes roles y situaciones, las niñas comenzaron a utilizar vocabulario variado y estructuras gramaticales complejas, mejorando así su competencia lingüística. Este avance evidencia que el juego dramatizado estimula la curiosidad por nuevas palabras y fomenta la creatividad en la formulación de oraciones, dichos resultados concuerdan con los de Aramburu et al. (2021).



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se obtuvo como resultado que la aplicación de los juegos dramatizados influye de forma significativa en la iniciación de la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.

SEGUNDA: Se obtuvo como resultado que la aplicación de los juegos dramatizados influye de forma significativa en la mejora del nivel de la Planificación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús - CIRCA.

TERCERA: Se obtuvo como resultado que la aplicación de los juegos dramatizados influye de forma significativa en la mejora del nivel de la Textualización en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús - CIRCA.

CUARTA: Se obtuvo como resultado que la aplicación de los juegos dramatizados influye de forma significativa en la mejora del nivel de Revisión en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.

QUINTA: Se obtuvo como resultado que la aplicación de los juegos dramatizados influye de forma significativa en la mejora del nivel de Publicación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA



RECOMENDACIONES

PRIMERA: El juego promueve y despierta habilidades y capacidades en las niñas, tales como la concentración, atención, imaginación, creatividad, iniciativa propia, honestidad y sentido común. Asimismo, facilita el proceso de aprendizaje en el entorno educativo, siempre y cuando las actividades lúdicas sean diseñadas y propuestas con un propósito educativo claro, se recomienda diseñar una capacitación eficaz sobre el uso de juegos dramatizados para iniciar en la producción oral de textos narrativos, familiarizar a los docentes con el concepto de juegos dramatizados y su rol en el desarrollo de la expresión oral y narrativa.

SEGUNDA: A todos los docentes incentivar la aplicación de juegos dramatizados como estrategia didáctica para desarrollar en medida significativa la dimensión planificación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.

TERCERA: Es importante fomentar y mejorar la habilidad de las niñas y niños de cinco años en la educación inicial para producir textos. Se debe primero evaluar su nivel actual de habilidad en la producción de textos, y luego trabajar en fortalecer y desarrollar esta capacidad en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.

CUARTA: Realizar investigaciones sobre los factores asociados a la mejora del nivel de Revisión en la producción oral de textos narrativos en las



niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús - CIRCA.

QUINTA: Realizar investigaciones comparativas, tanto en instituciones educativas públicas y privadas, con respecto a la producción de textos en el nivel nivel de Producción en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Albornoz, E. (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de las niñas/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.
- Alomá, M., Crespo, L., González, K., & Estévez, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *Mendive*, 1353–1368. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000401353&lng=es&nrm=iso&tlng=es&ORIGINALLANG=es
- Aparicio, J. y. (2011). *La Educación Intercultural en la formación universitaria europea y latinoamericana*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/280962170_La_Educacion_Intercultural_en_la_formacion_universitaria_europea_y_latinoamericana.
- Besalú, X. (2022). *Diversidad Cultural y Educación*. Madrid. Recuperado de: https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre_educacion/articulo/view/26454.
- Cacaré, J. y Suarez, D. (2019) *Aplicación de un taller de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36246>
- Dolorier, R. A. (2021). *Evaluación auténtica para mejorar la comprensión de textos orales en la primera infancia*. *Horizonte de la Ciencia*, 11(21), 189 – 200. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570967307014/570967307014.pdf>.



Duarte, M., & Martínez, D. (2022). *Comunicación no verbal e ilusionismo: una aplicación al aula - ProQuest. Murcia, 1–22.*
<https://www.proquest.com/docview/2624991446/36E0036616784BE7PQ/13?accountid=61870>

El Comercio (2020) Minsa alerta sobre trastornos del lenguaje en los niños por el confinamiento debido a la pandemia. <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/coronavirus-peru-aumentan-trastornos-del-lenguaje-en-ninos-debido-a-la-emergencia-por-la-pandemia-advierte-minsacuar-ntena-estado-de-emergencia-nndc-noticia/>

Linares, D. (2014). *Las técnicas grafo-plásticas y su relación con el aprendizaje de las niñas y niños de preparatoria, primer grado de la escuela de Educación Básica “José María Urbina”, de la Parroquia San Pedro de los Cofanes, Cantón Shushufindi, pr.*

López, J. P. (2020). *El juego en el desarrollo intelectual del niño. Universidad, Ciencia y Tecnología, (1), 97 – 106.*
[https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576.](https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576)

Malaguzzi, L. (2001). *Educación Infantil. Historia de la Educación. Loris Malaguzzi y las escuelas. Gobierno de España. Madrid. Recuperado de: https://edmorata.es/wp-content/uploads/2020/06/Cagliari.Malaguzzi.P_R.pdf.*

Mariño, Z. (2020). *Dramatización para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la institución educativa integrado Rafael Gastelua nivel Inicial de la provincia de Satipo, 2020. (Tesis de licenciatura).*



http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16767/AP_RENDIZ_AJE_DE_LA_EX_PRESION_ORAL_POR_MEDIO_DE_LA_DRAMATIZACION_MARINO_OBREGON_ZHAIDISEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Melo, D. y. (2018). *El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. Información Tecnológica* 29(3), 237-248. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/>.

Mena, C. F. (2021). *Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(1). <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063>.

Menacho, B. y Yucra, F. (2019) Estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa, Charcana, Arequipa, 2018. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9190/EDSyuchfm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Miranda Paredes, M. J. (2023). *El Juego y la Comprensión Oral y Escrita como Actividades Rectoras en el Área de lenguaje para el Nivel de Educación Inicial*. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/5931-Texto%20del%20art%C3%ADculo-23496-1-10-20230520.pdf>

Montaluisa, A. y Bastidas C. (2020) La literatura infantil como estrategia para el desarrollo de la Expresión Oral en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega de la ciudad de Quito en el año 2019- 2020. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23030>



- Palomino, J. (2021) *Apego y desarrollo de la expresión oral en la educación temprana del I ciclo del PRONOEI UGEL 01, 2020.*
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59991>
- Peña, A. y. (2012). *El juego en la educación inicial. Recuperado de:*
https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_archivo__pdf__doc__22.pdf.
- Pere, M. y. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5 – 19.*
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/37>.
- Pérez, H. (2019). *Dramatización con títeres como estrategia para mejorar la comprensión y expresión oral en niños de 04 años en la I.E.I. N°336, Coyllur - Huaraz,2018. (Tesis de licenciatura).* http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14743/COMPRESION_ORAL_DRAMATIZACION_PEREZ_DAMIAN_HERLINDA_GLORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe., C. y. (2017). *Influencia de la dramatización de cuentos infantiles para mejorar la expresión oral de las niñas y niños de 5 años de la IEI Llavini de la ciudad de Puno en el año 2015 [Universidad Nacional del Altiplano].*
- Ramírez, K y Torres, M (2020) *La influencia del teatro en la expresión oral de los alumnos en el área de inglés del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Señor de la soledad Huaraz-2016.*



https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNM_3002fb2212f5c6036bd19556343a2029

Rodríguez, D. (2019), *El juego libre como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública, Santiago de Chuco*. http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/566/1/016101079E_T_2019.pdf

Sánchez, C (2020) *Juegos dramáticos mejora la expresión oral de los estudiantes de educación primaria – Trujillo, 2019*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44749>



ANEXOS



ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CORAZON DE JESUS-CIRCA. AREQUIPA - 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>General: ¿De qué manera los juegos dramatizados para iniciar en la producción oral de textos narrativos a las niñas de 5 años de la institución educativa corazón de Jesús- circa, Arequipa – 2022?</p> <p>Específicos</p> <p>¿Cuál es el impacto de la aplicación de los juegos dramatizados en la mejora el nivel de la Planificación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA?</p> <p>¿Cuál es el impacto de la aplicación de los juegos dramatizados en la mejora el nivel de la Textualización en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA?</p> <p>¿Cuál es el impacto de la aplicación de los juegos dramatizados en la mejora del nivel de Revisión en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA?</p> <p>¿Cuál es el impacto de la aplicación de los juegos dramatizados en la mejora el nivel de Publicación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA?</p>	<p>General:</p> <p>Demostrar la eficacia de la aplicación de los juegos dramatizados en el nivel de inicio en la producción oral de textos narrativos que presentan las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús - CIRCA.</p> <p>Específicos</p> <p>Identificar cuál es el nivel de Planificación en la producción oral de textos narrativos antes y después de la aplicación de los juegos dramatizados en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.</p> <p>Identificar cuál es el nivel de Textualización en la producción oral de textos narrativos antes y después de la aplicación de los juegos dramatizados en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.</p> <p>Identificar cuál es el nivel de Revisión y mejoramiento de textos en la producción oral de textos narrativos antes y después de la aplicación de los juegos dramatizados en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.</p> <p>Identificar cuál es el nivel de Publicación en la producción oral de textos narrativos antes y después de la aplicación de los juegos dramatizados en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.</p>	<p>General:</p> <p>La aplicación de los juegos dramatizados es eficaz para iniciar en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.</p> <p>Específicos</p> <p>La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de la Planificación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.</p> <p>La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de la Textualización en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.</p> <p>La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de Revisión en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús -CIRCA.</p> <p>La aplicación de los juegos dramatizados mejora el nivel de Publicación en la producción oral de textos narrativos en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Corazón</p>	<p>INDEPENDIENTE Juegos dramatizados</p> <p>DEPENDIENTE Producción oral de textos narrativos</p>



Anexo: 02 Instrumento

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA PRODUCCIÓN ORAL DE
TEXTOS NARRATIVOS

GRADO DE ESTUDIO: SECCIÓN: _____

	0	1	2	3	4
Planificación					
1. Crea historias y pequeños textos haciendo uso de su originalidad y fantasía.					
2. Selecciona, con ayuda de la docente y de sus saberes previos el cuento que producirá.					
3. Relaciona ideas por medio de algunos conectores, de acuerdo con las necesidades del cuento que produce.					
4. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en diversas situaciones comunicativas.					
5. Ayuda a su maestra y compañeros a planificar lo que van a escribir					
Textualización					
6. Expresa de manera oral sus ideas					
7. Desarrolla sus ideas entorno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.					
8. Dicta textos a su maestra indicando el que va escribir, a quién y qué se va escribir.					
9. Participa con entusiasmo en sus producciones individuales y grupales					
10. Inventa y explica historias.					
Revisión y mejoramiento de textos					
11. Escribe solo o con ayuda de un adulto textos diversos según sus conocimientos.					
12. Asume su rol de dictante.					



13. Propone ideas personajes y situaciones para construir un cuento colectivo					
14. Revisa el contenido del texto en relación con lo planificado.					
15. Revisa si las ideas en el texto guardan relación con el tema, aunque pueden presentar algunas digresiones y repeticiones.					
Publicación					
16. Revisa si en su texto ha empleado los recursos ortográficos básicos para dar claridad y sentido al cuento que produce.					
17. Se mantiene en el tema, aunque puede presentar algunas digresiones y repeticiones					
18. Revisa el escrito que ha dictado en función de lo que quiere comunicar.					
19. Ayuda a su maestra a mejorar el escrito dándose cuenta de las repeticiones o ausencias para producir su versión fina					
20. Asume su rol de lector luego de haber escrito el texto					

Niveles de logro	Puntaje de logro
Excelente	55 – 80
Regular	28 – 54
Deficiente	0 - 27



Anexo: 03 Sesiones

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 05

"Mi jardín está de fiesta y me divierto con un mundo de colores y formas"

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA N°14

El gusto - ¡Cuántos sabores puedo probar!



I. DATOS INFORMATIVOS





I.E.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCION:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACION	Jueves 01 de junio del 2023


II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

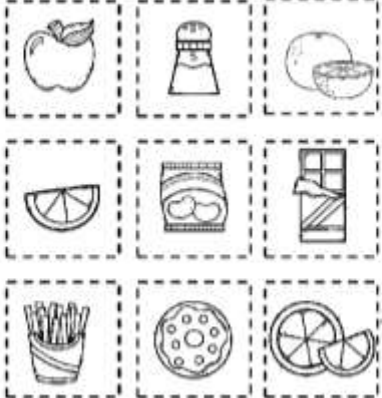


AREA EJE: Ciencia y Tecnología		
Estándar: Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas en base a su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular, describir, compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.
Criterio de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Conocen el sentido del gusto, su función y cuidado. 	
Instrumento de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo • Cuaderno de campo • Registro auxiliar • Anecdotario 	
Propósito de la experiencia	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta con el sentido del gusto distintos sabores. 	
Producto	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen diferentes sabores 	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	<ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de las niñas) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. - Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción Granito de mostaza.  <ul style="list-style-type: none"> - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. 	Jabón líquido Papel toalla Alcohol en gel Asistenciario Canción Oración https://www.youtube.com/watch?v=8VtnGUXgvtk Calendario
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN	<p align="center">JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <p>Elección de sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A qué les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con qué juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego? <p>Tiempo y Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego. <p>Normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores 	Materi al de Sectores
SEGUNDO MOMENTO DESARROLLO DEL JUEGO	<p>Juego libre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inician su proyecto de juego libre en el sector elegido <p>Negociación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar. 	Materi al de Sectores

		
<p>TERCER MOMENTO:</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p>	<p>Socialización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea voluntariamente verbalizan a todo el grupo: ¿A qué jugaron?, ¿Con quiénes?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué paso en el transcurso de su juego? <p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan su experiencia de juego <p>Metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Aprendieron algo nuevo al jugar? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? <p>Orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenan los materiales utilizados cantando una canción. 	<p>Materi de al de Sector</p>
<p>ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA</p> <p>INICIO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a las niñas a observar y escuchar un lindo cuento "sentido del gusto"  <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a las niñas ¿Cuál es tu helado favorito? ¿cómo sentimos los sabores? ¿cómo sabemos si algo nos gusta o no nos gusta? ¿qué sentido es el que usamos? ¿dónde se disuelve los alimentos? ¿cuál es el principal órgano del sentido del gusto? <p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las niñas conocen el sentido del gusto, su función y cuidado. <p>PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos en un papelote la canción de "Mezcla tu sabor" 	<p>Cuento video https://www.youtube.com/watch?v=9EpV2K7xgXM</p> <p>Canción https://www.youtube.com/watch?v=LQ9hgZMHV Gg</p> <p>Papelote</p>

	<p style="text-align: center;">MEZCLA TU SABOR</p> <p style="text-align: center;">Para crecer un montontonton hay que alimentarse bien, bien, bien la naturaleza te dará fuerza y alegría de verdad de muchos colores pueden ser frutos naturales que te ayudan a crecer como en la paleta de un pintor mezcla tu sabor para crecer un montontonton hay que alimentarse bien, bien, bien la naturaleza te dará</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a las niñas ¿De qué trató la canción? ¿Qué debemos hacer para crecer un montón? ¿Qué sabores tienen los alimentos? ¿Con que sentido puedo saborear los alimentos? - ¿Qué pasaría si no tuviéramos lengua? ¿Podríamos hablar? ¿Qué sabores tienen los alimentos? - Presentamos una silueta de la lengua y la pegamos en la pizarra  <p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos al Gallito ciego de sabores: Presentamos a las niñas platos con distintos sabores, para que las niñas puedan degustar. - Antes de realizar el "gallito ciego" mostrar a las niñas todos los alimentos. - Luego tapamos los ojos a un niño con una pañoleta, para que pruebe uno de los alimentos. Debe adivinar qué es o a qué sabe - A cada niño se le hace probar el azúcar, sal, limón, nescafé, pimienta, etc. para distinguir los sabores: dulce, salado, ácido, picante, amargo. - Preguntamos: ¿Con qué sentimos estos sabores? 	<p>Pizarra</p> <p>Silueta</p> <p>Juego</p> <p>pañoleta</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>RECOJO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos un mural para clasificar alimentos dulces, amargos, ácidos y salados, serán recortes de alimentos que previamente han traído de su casa, con la colaboración de las familias. 	<p>Siluetas de alimentos</p> <p>Lámina</p>

	 <ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan que sabor tiene cada alimento que recorta <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a las niñas y niños una lámina de lengua y distinguimos las zonas en las que se distingue cada sabor. - Explicamos a las niñas que estos "botoncitos", nos mandan un mensaje al cerebro que nos dice si lo que estamos comiendo es salado, dulce, ácido o amargo.  <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos una ficha para que identifiquen el órgano del sentido del gusto y los sabores si son agradables o desagradables. 	Ficha
CIERRE	<p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las niñas realizan una ficha sobre el sentido del gusto - Verbalizan las actividades que realizamos. - Comentan cómo se sintieron durante el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitamos? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil? 	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman en fila para ir a los SS.HH. a lavarse las manos siguiendo los pasos correctamente. - Bendicen los alimentos con el niño responsable de la oración - Consumen sus alimentos sin intercambiarlos con los compañeros, demostrando buenos hábitos y modales. - Guardan sus utensilios en su lonchera - Eliminan los desechos y se dirigen a lavarse las manos. 	Agua Jabón Oración Loncheras Tacho de basura



PROYECTO DE APRENDIZAJE N°05
"Mi jardín está de fiesta y me divierto con un mundo de colores y formas"

TALLER PSICOMOTRIZ

¡Realizo movimientos y juego con mi fuerza muscular!

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Jueves 01 de junio del 2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA EJE: Psicomotriz		
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.		
Competencia	Capacidad	Desempeños



Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.
Criterio de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza su fuerza corporal al realizar movimientos con objetos organizados en la sala de psicomotricidad 	
Instrumento de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Lista de Cotejo Cuaderno de campo Registro auxiliar Anecdotario 	
Propósito de la experiencia	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar su fuerza corporal al realizar diversos movimientos 	
Organización del espacio y materiales:	<ul style="list-style-type: none"> Determinar el espacio para la psicomotricidad Preparación de los materiales a utilizar: botellas con arena unidas con cintas. Se configura el espacio colocando las botellas de arena unidas con cintas (peluche jalando las botellas). 	
Producto	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos con fuerza muscular 	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Las niñas se dirigen espacio delimitado para el juego motriz Forman asamblea y están atentos a la docente Conoce los materiales con los que va a jugar. Recuerda las normas para el taller: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jugar en el espacio determinado. ✓ Usar los materiales con cuidado. ✓ Respetar el juego del amigo. Guardar los materiales al terminar de jugar. 	Normas de convivencia
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Las niñas juegan libremente con los materiales Las niñas realizan fuerza corporal al jalar las botellas pesadas puestas en la sala de psicomotricidad. 	Botellas descartables llenas con arena

	 <ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia 5 minutos antes la finalización del juego: "Niños faltan 5 minutos para terminar de jugar" - A la señal guardan los materiales en su sitio y se sientan formando un círculo. - Se propone a las niñas escuchar un cuento oral el cual se narra con adecuada entonación de voz: - "Había una vez un pulpo en el fondo del mar que movía sus tentáculos, subían y bajaban al ritmo del mar de pronto vio un tiburón y se alejó rápido nadando para esconderse. Tanto se asustó que decidió realizar respiraciones para tranquilizarse - La docente invita a las niñas a respirar como el pulpo levantamos nuestros brazos inhalando profundo y bajamos los brazos y exhalamos 3 veces... - Las niñas se relajan y van recuperando su ritmo cardíaco al escuchar el cuento - Se les propone dibujar su experiencia de juego utilizando un solo color (no se pinta). 	Cuento
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales hemos usamos? ¿Te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? 	Diálogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Nos ponemos en posición correcta para hacer la oración de despedida. (les enseñamos a las niñas). 	Oración

	<p>Ángel de la guarda, dulce compañía, no me desampares ni de noche ni de día no me dejes solo pues sin tí me perderías, Guárdame en los brazos de Jesús, José y María hasta que amanezca y se haga de día.</p>  <p>- Cantamos una canción "Ángeles de Dios" - En fila con distanciamiento se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa.</p>	<p>Canción https://www.youtube.com/watch?v=VLI5piqDpU8</p>
--	--	--



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 05
"Mi jardín está de fiesta y me divierto con un mundo de colores y formas"

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA N°15
El oído - ¡Jugamos con los sonidos!


I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Viernes 02 de junio del 2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:


AREA EJE: Ciencia y Tecnología		
Estándar: Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas en base a su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular, describir, compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Problematisa situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.
Criterio de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha y experimenta diferentes sonidos 	
Instrumento de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo • Cuaderno de campo • Registro auxiliar • Anecdótico 	
Propósito de la experiencia	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue diferentes sonidos. 	
Producto	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen diferentes sonidos 	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	<ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de las niñas) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. - Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción Granito de mostaza.  <ul style="list-style-type: none"> - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. 	Jabón líquido Papel toalla Alcohol en gel Asistenciario Canción Oración https://www.youtube.com/watch?v=8VtnGLXqvtk Calendario
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Elección de sectores: <ul style="list-style-type: none"> - Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A qué les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con que juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego? Tiempo y Espacio: <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego. Normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores 	Materi al de Sectores
SEGUNDO MOMENTO DESARROLLO DEL JUEGO	Juego libre <ul style="list-style-type: none"> - Inician su proyecto de juego libre en el sector elegido Negociación <ul style="list-style-type: none"> - Realizan negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar. 	Materi al de Sectores

		
<p>TERCER MOMENTO:</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p>	<p>Socialización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea voluntariamente verbalizan a todo el grupo: ¿A qué jugaron?, ¿Con quiénes?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué paso en el transcurso de su juego? <p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan su experiencia de juego <p>Metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Aprendieron algo nuevo al jugar? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? <p>Orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenan los materiales utilizados cantando una canción. 	<p>Materi al de Sectores</p>
<p>ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA</p> <p>INICIO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a las niñas a observar y escuchar un video llamado "jugamos con los sonidos"  <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a las niñas ¿A qué imagen corresponde el sonido? (reloj despertador) ¿A qué imagen es este otro sonido? (licuadora) - Las niñas siguen observando e indicando de qué es el sonido. - Preguntamos ¿Con qué escuchas? ¿Cómo se llama? <p>PROPOSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las niñas distinguen diferentes sonidos. <p>PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos un video rítmico con la canción "aramsamsam" y seguimos la expresión corporal. 	<p>Cuento video https://www.youtube.com/watch?v=DmUzLK9pVWg</p> <p>Video https://www.youtube.com/watch?v=b6fsLXITxV8</p> <p>Pizarra Silueta</p>

	<div data-bbox="608 344 967 546" data-label="Image"> </div> <ul data-bbox="464 546 1099 640" style="list-style-type: none"> - Realizamos los movimientos y preguntamos ¿Cómo se llama el sentido con el que escuchamos? ¿Cómo debemos cuidarlo? ¿Qué pasaría si no tuviéramos oídos? - Presentamos una silueta del oído y pegamos en la pizarra <div data-bbox="568 658 967 909" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="464 931 842 958">ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN:</p> <ul data-bbox="464 958 991 985" style="list-style-type: none"> - Proponemos a las niñas jugar a la "lotería de los sonidos" <div data-bbox="676 994 948 1413" data-label="Image"> </div> <ul data-bbox="464 1429 1099 1655" style="list-style-type: none"> - Previo a la actividad, confeccionamos tableros con imágenes de medios de transporte, animales e instrumentos musicales. - Reproducimos los sonidos que producen cada uno de los objetos y/o animales que están en los tableros. - Explicamos a las niñas en qué consiste el juego: tendrán que escuchar atentamente cada sonido y colocar una ficha o chapita en la imagen que corresponda. - Por ejemplo; si escuchan el sonido de un pato, colocarán la ficha en dicha imagen. - Se sientan y repartimos el material para comenzar el juego. 	<p data-bbox="1110 479 1166 506">Juego</p> <p data-bbox="1110 568 1190 595">Pañoleta</p> <p data-bbox="1110 748 1182 797">Lotería sonidos</p> <p data-bbox="1235 748 1259 775">de</p> <p data-bbox="1110 1088 1182 1115">Tarjetas</p>
--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Juegan y van reconociendo los diferentes sonidos. - Preguntamos: ¿Qué sentido usamos para reconocer los sonidos? 	
DESARROLLO	<p>RECOJO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las niñas verbalizan que sonidos les gusta escuchar, volver a escuchar e indica cuáles son los ruidos que le molestan. - En asamblea verbalizan de qué manera pueden cuidar su sentido del oído. <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos una lámina de este sentido y preguntamos ¿Qué es? ¿Para qué sirven? <div data-bbox="502 571 1053 974" style="border: 2px solid green; padding: 10px; text-align: center;"> <h2 style="color: yellow;">El sentido del Oído</h2>  <div style="background-color: #90EE90; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>El oído es el sentido que tenemos para poder escuchar todos los sonidos. Y su órgano es la oreja.</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Explicamos a las niñas que nuestras orejitas son las antenitas de nuestro cuerpo y que gracias a ellas podemos captar los sonidos de nuestro entorno. - Preguntamos ¿Con cuál escuchamos, con las orejas o con el oído? escuchamos sus respuestas y complementamos sus ideas, diciéndoles que las orejitas atrapan los sonidos y los envían al oído y éste lleva el sonido hasta nuestro cerebro, para que sepamos qué es lo que estamos escuchando. - Hacemos una prueba: pedimos que se tapen los oídos con las manos, de manera que no escuchen nada y cierren los ojos. - Damos unas palmadas suaves y preguntamos ¿Qué escucharon? ¿Por qué no escucharon? - Ahora sin taparse, escuchan las palmadas que damos. Preguntamos ¿Qué escucharon? ¿Por qué escucharon? Las niñas nos dicen sus pareceres. - Decimos que, si no tuviéramos este sentido, nuestro cerebro no podría decirnos qué estamos escuchando. - Pedimos que nombren objetos que tienen sonidos que se pueden escuchar. - Nombran sonidos agradables y sonidos desagradables. - Se pide a las niñas que busquen de revistas objetos sonoros, para reconocer los sonidos. - Recortan y pegan en una cartulina de color. . 	<p>Siluetas de alimentos</p> <p>Lámina</p> <p>Ficha</p> <p>Cartulina</p>
CIERRE	<p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las niñas realizan una ficha sobre el sentido del gusto - Verbalizan las actividades que realizamos. - Comentan cómo se sintieron durante el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitamos? 	

	¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil?	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<ul style="list-style-type: none">- Se forman en fila para ir a los SS.HH. a lavarse las manos siguiendo los pasos correctamente.- Bendicen los alimentos con el niño responsable de la oración- Consumen sus alimentos sin intercambiarlos con los compañeros, demostrando buenos hábitos y modales.- Guardan sus utensilios en su lonchera- Eliminan los desechos y se dirigen a lavarse las manos. 	Agua Jabón Oración Loncheras Tacho de basura

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 05

"Mi jardín está de fiesta y me divierto con un mundo de colores y formas"

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA N°08 El olfato - ¡Descubro los olores!

I. DATOS INFORMATIVOS




I.E.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Miércoles 31 de mayo del 2023


II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA EJE: Ciencia y Tecnología		
<p>Estándar: Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas en base a su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular, describir, compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.</p>		
Competencia	Capacidad	Desempeños
<p>Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.
<p>Criterio de Evaluación</p>	<p>de</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocen el sentido del olfato, su función y cuidado. 	
<p>Instrumento de Evaluación</p>	<p>de</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo • Cuaderno de campo • Registro auxiliar • Anecdotario 	
<p>Propósito de la experiencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta con el sentido del olfato distintos olores de su entorno. 	
<p>Producto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen diferentes olores 	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE</p>	<p>- Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de las niñas)</p>	<p>Jabón líquido. Papel toalla</p>

<p>ENTRADA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. - Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción Granito de mostaza. 	<p>Alcohol en gel Asistenciario</p> <p>Canción Oración https://www.youtube.com/watch?v=8VtnGUxgvtk Calendario</p>
<p>JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES</p> <p>PRIMER MOMENTO:</p> <p>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <p>Elección de sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A qué les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con que juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego? <p>Tiempo y Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego. <p>Normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores 	<p>Materi al de Sectores</p>
<p>SEGUNDO MOMENTO</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	<p>Juego libre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inician su proyecto de juego libre en el sector elegido <p>Negociación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar. 	<p>Materi al de Sectores</p>
<p>TERCER MOMENTO:</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p>	<p>Socialización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea voluntariamente verbalizan a todo el grupo: ¿A qué jugaron?, ¿Con quiénes?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué paso en el transcurso de su juego? <p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan su experiencia de juego <p>Metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Aprendieron algo nuevo al jugar? ¿Solucionaron alguna dificultad? 	<p>Materi al de Sectores</p>

	<p>¿Cómo? Orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenan los materiales utilizados cantando una canción. 	
<p>ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA</p> <p>INICIO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a las niñas a observar y escuchar un lindo cuento "Alan el elefante" – sentido del olfato - Preguntamos a las niñas ¿Qué debemos hacer cuando escuchamos la palabra respiro? ¿qué tenía Alan que lo hacía diferente de los demás? ¿qué sentía desde muy lejos? ¿qué sintió al salir de su casa? ¿dónde estaba la basura del río? ¿cómo se sintió el elefante al ver la basura en su casa? ¿qué hizo? ¿dónde se cayó? ¿cómo estaba? ¿Qué decidió hacer? ¿qué pasó mientras se bañaba? ¿qué olor sintió? ¿quiénes le prepararon una fiesta? ¿con qué sentía los olores Alan? <p>PROPOSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las niñas conocen el sentido del olfato, su función y cuidado. <p>PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos en un papelote la canción de "Las Texturas" <div data-bbox="557 958 1061 1290" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>EL SENTIDO DEL OLFATO</p> <p>Si tu quieres saber a lo que huelen las cosas</p> <p>solo tienes que acercar un poquito tu nariz</p> <p>hay cosas que huelen bien</p> <p>hay cosas que huelen mal</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos a las niñas las siguientes preguntas: - ¿Con qué sentido, podemos sentir los olores? ¿Qué parte de nuestro cuerpo necesitamos para oler las cosas? ¿Si no tuviéramos nariz, que pasaría? ¿Por qué le llamamos a la nariz el sentido del olfato? - Presentamos una silueta de la nariz y la pegamos en la pizarra. 	<p>Cuento video https://www.youtube.com/watch?v=drGXzSL-oFY</p> <p>Canción https://www.youtube.com/watch?v=Xdc8xbq94j8</p> <p>Papelote</p> <p>Pizarra</p> <p>Silueta</p> <p>video https://www.youtube.com/watch?v=PyveaQWzN9</p>

		M				
	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observamos y escuchamos con atención el video: Un olor invade nuestra casa - Luego preguntamos a las niñas: ¿cómo se llaman los hermanos? ¿con quién viven? ¿qué animalitos tienen? ¿qué les regaló su abuelito en navidad? ¿le dieron de comer al canario? ¿por qué ladró el perro? ¿cómo estaba el canario? ¿Qué olor sentía Tito? ¿qué descubrió Lucía? ¿Qué hizo su mamá cuando llegó a casa? ¿a qué jugaron las niñas y su familia? ¿qué comenzó hacer el canario? ¿quién vino a recoger la conexión del gas? ¿Qué sentido utilizaron las niñas para oler? - Luego echamos perfume al aula para que las niñas lo sientan. Se les pregunta ¿les agrada este olor? Se les hace oler frasquitos de distintos olores (vinagre, talco, alcohol, champú, ajo, cebolla, etc.) para que los identifiquen y mencionan si son olores agradables o desagradables 					
DESARROLLO	<p>RECOJO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos pequeños grupos y entregamos a cada grupo pañuelos perfumados con diferentes fragancias. - Invitamos a las niñas a oler cada uno de ellos y después contar ¿cuál les gusto más? <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se coloca distintas siluetas en la pizarra para que las clasifiquen de acuerdo a su olor <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">AGRADABLE</th> <th style="padding: 5px;">DESAGRADABLE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 50px;"></td> <td style="height: 50px;"></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> - Explicamos que el sentido del olfato se encuentra en la nariz y conversamos sobre sus cuidados: No oler olores muy fuertes, no meterse objetos pequeños a la nariz, no meterse los dedos sucios, mantener limpia la nariz. 	AGRADABLE	DESAGRADABLE			<p>Siluetas Perfumes Pizarra</p>
AGRADABLE	DESAGRADABLE					
CIERRE	<p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las niñas realizan una ficha sobre el sentido del olfato - Verbalizan las actividades que realizamos. - Comentan cómo se sintieron durante el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitamos? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 					
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman en fila para ir a los SS.HH. a lavarse las manos siguiendo los pasos correctamente. - Bendicen los alimentos con el niño responsable de la oración 	<p>Agua Jabón Oración</p>				

Y RECREO	<ul style="list-style-type: none">- Consumen sus alimentos sin intercambiarlos con los compañeros, demostrando buenos hábitos y modales.- Guardan sus utensilios en su lonchera- Eliminan los desechos y se dirigen a lavarse las manos. 	Loncheras Tacho de basura
-----------------	--	------------------------------



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 07
"Nos ubicamos en el espacio, nos divertimos jugando a clasificar y silabear palabras"

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA N°06

¡Nos divertimos silabeando palabras!

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Lunes 26 de junio del 2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA EJE: Comunicación		
<p>Estándar: 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.</p>		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere o interpreta información del texto 	<ul style="list-style-type: none"> Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto)



	escrito.	
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	
Criterio Evaluación	de	<ul style="list-style-type: none"> Descompone y cuenta las sílabas de palabras
Instrumento Evaluación	de	<ul style="list-style-type: none"> Lista de Cotejo Cuaderno de campo Registro auxiliar Anecdotario
Propósito de la experiencia		<ul style="list-style-type: none"> Juega descomponiendo y contando sílabas de palabras
Producto		<ul style="list-style-type: none"> Aplica en material gráfico la descomposición silábica


III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	<ul style="list-style-type: none"> Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de las niñas) Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. Guardan sus loncheras en el espacio designado Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula Enseñamos el autocontrol de la asistencia Se ubican en sus lugares Nos saludamos con una canción Realizamos la oración del día Cantamos y aprendemos la canción El amor de Dios es Maravilloso  <ul style="list-style-type: none"> Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. 	Jabón líquido Papel toalla Alcohol en gel Asistenciario Canción Oración https://www.youtube.com/watch?v=cq9QKQcso  Calendario
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES PRIMER MOMENTO:	<p align="center">JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <p align="center">Elección de sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A qué les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con que juguetes? ¿Con quién les interesa 	Materi al de Sectores

<p>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>compartir el juego?</p> <p>Tiempo y Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego. <p>Normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores 	
<p>SEGUNDO MOMENTO</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	<p>Juego libre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inician su proyecto de juego libre en el sector elegido <p>Negociación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar. 	<p>Materi al de Sectores</p>
<p>TERCER MOMENTO:</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p>	<p>Socialización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea voluntariamente verbalizan a todo el grupo: ¿A qué jugaron?, ¿Con quiénes?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué paso en el transcurso de su juego? <p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan su experiencia de juego <p>Metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Aprendieron algo nuevo al jugar? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? <p>Orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenan los materiales utilizados cantando una canción. 	<p>Materi al de Sectores</p>

		
<p>ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA</p> <p>INICIO</p>	<p>INICIO</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente saca de una bolsa decorada y muestra siluetas de frutas, verduras, animalitos y objetos. - La maestra pregunta sobre el nombre de cada una de las siluetas mostradas previamente y al nombrarlas ella toca la pandereta por cada sílaba. Ejemplo: sol un solo golpe de pandereta, fresa 2 golpes de pandereta, etc. <p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juega descomponiendo y contando sílabas de palabras <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pregunta a las niñas si desean que siga sacando más siluetas para seguir jugando a nombrarlas. ¿Quieren aprender a contar sílabas? - Las niñas observan el video muy atento. <div data-bbox="544 1010 1027 1279" style="text-align: center;">  <p>CONTEO DE SÍLABAS Figo, Daniela Aliste G.</p> </div> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden: ¿De qué trata el video? ¿Con que parte de nuestro cuerpo aprendimos a contar las sílabas? ¿Empuñaste tu manito y contaste con tus deditos las sílabas? ¿Tú puedes silabear palabras? 	<p>Imágenes</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Kqhm4c7HVgg</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy aprenderemos a descomponer las palabras en sílabas - Mostramos la silueta de la mesa y contamos con dos deditos. 	<p>Imágenes</p>

	<p style="text-align: center;">« ¡Vamos a contar sílabas! »</p>  <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none">- Pedimos a las niñas que digan palabras al azar y luego todo el grupo junto la descomponemos contando con los dedos. Ejemplo: Lonchera Lon - che - ra = 3 dedos Mandil Man - dil = 2 dedos- ¿Niños quieren seguir divirtiéndose a contar sílabas en el patio? Ya en el patio formamos grupos las niñas en fila; uno por uno descompondrá la palabra que le toque. La maestra mostrara títeres de paleta de diversos animalitos y las niñas darán saltos según la cantidad de sílabas que tenga. Ejemplo: Sapo Sa - po = 2 saltos Jirafa Ji - ra - fa = 3 saltos Cuy Cuy = 1 salto- Después de retomar al salón la docente pregunta ¿Con que parte de nuestro cuerpo podemos usar para contar sílabas?- Observamos al salón y silabeamos lo que ellos miran de la forma que propongan como puede ser por medio de zapateos o palmadas. Ejemplo: Puerta Pu - er - ta = 3 palmadas Pizarra Pi - za - rra = 3 golpes con el pie <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none">- Las niñas explican todo lo que jugaron durante el día y de que maneras pudieron silabear.- Le entregamos a cada niño una ficha de trabajo para que cuenten las sílabas y sombreen los círculos según las sílabas que estas tengan. <p style="text-align: center;">BONITAS FICHAS SEGMENTACIÓN SILÁBICA</p> 	Fichas de trabajo
--	--	-------------------

CIERRE EVALUACIÓN	Sistematización: - ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué actividad realizamos? Autoevaluación: - ¿Qué láminas hemos visto? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué hicimos hoy? ¿En qué tuviste dificultad? Metacognición: - ¿Qué te gustó más de la actividad de hoy?	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<ul style="list-style-type: none">- Se forman en fila para ir a los SS.HH. a lavarse las manos siguiendo los pasos correctamente.- Bendicen los alimentos con el niño responsable de la oración- Consumen sus alimentos sin intercambiarlos con los compañeros, demostrando buenos hábitos y modales.- Guardan sus utensilios en su lonchera- Eliminan los desechos y se dirigen a lavarse las manos. 	Agua Jabón Oración Loncheras Tacho de basura



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 08
"Me divierto jugando con las vocales y dimensiones, soy Peruano, soy del Perú"

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA N°06
¡Así es el mar de Grau!

I. DATOS INFORMATIVOS:




I.E.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Martes 11 de julio del 2023


II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA EJE: Comunicación		
<p>Estándar: 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.</p>		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere o interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.
Criterio de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Conoce las variedades de especies marinas del mar peruano. 	
Instrumento de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Lista de Cotejo Cuaderno de campo Registro auxiliar Anecdotario 	
Propósito de la experiencia	<ul style="list-style-type: none"> Valora las riquezas del mar peruano 	
Producto	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce que animales viven en el fondo del mar. 	


III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE	<ul style="list-style-type: none"> Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de las niñas) Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. 	Jabón líquido Papel toalla

<p>ENTRADA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción "Yo tengo un amigo que me ama"  <ul style="list-style-type: none"> - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. 	<p>Alcohol en gel Asistenciario</p> <p>Canción Oración</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FiQtPi7UdA</p> <p>Calendario</p>
<p>JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES</p> <p>PRIMER MOMENTO:</p> <p>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <p>Elección de sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A qué les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con que juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego? <p>Tiempo y Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego. <p>Normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores 	<p>Materi al de Sectores</p>
<p>SEGUNDO MOMENTO</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	<p>Juego libre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inician su proyecto de juego libre en el sector elegido <p>Negociación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar. 	<p>Materi al de Sectores</p>
<p>TERCER MOMENTO:</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p>	<p>Socialización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea voluntariamente verbalizan a todo el grupo: ¿A qué jugaron?, ¿Con quiénes?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué paso en el transcurso de su juego? <p>Representación</p>	<p>Materi al de Sectores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Representan su experiencia de juego <p>Metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Aprendieron algo nuevo al jugar? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? <p>Orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenan los materiales utilizados cantando una canción. 	
<p>ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA</p> <p>INICIO</p>	<p>INICIO</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente muestra imágenes del mapa del Perú. Pregunta ¿Sabes cómo lo llaman al mar del Perú? ¿Sabes que hay dentro del mar? ¿Sabes que animales hay en las costas fuera del mar? ¿De qué se alimentan estos animales?  <p>PROPÓSITOS: Valora las riquezas del mar peruano.</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pega debajo de cada una de las sillas de las niñas la silueta de un animal como, por ejemplo: Tortugas marinas, anchoveta, gaviotas, pingüinos de Humboldt, focas, lobos marinos, pelicanos, etc. - Cada uno de las niñas sacara la imagen de su silla y la maestra les preguntara ¿Estos animales donde vivirán?; e irán ubicando los animales en el mar peruano o en las costas. 	<p>Tarjetas</p>

	<p>GAVIOTA</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responder: ¿conoces estos animalitos? ¿En dónde viven? ¿Has escuchado hablar de ellos? ¿Podemos criarlos en nuestras casas? 	
<p>DESARROLLO</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta un video acerca del mar de Grau. <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pregunta a las niñas luego de ver el video ¿Saben cuántas regiones tiene nuestro PERÚ? ¿De qué océano forma parte el mar peruano? ¿Las aguas del mar peruano son frías o calientes? ¿A qué se debe el color verde del mar peruano? ¿Por quién es que se llama mar de Grau? <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les dará las siluetas de los animales de las niñas y ellos las colocaran dependiendo si los animales viven dentro del mar de Grau 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=BEwYuvtebYc</p> <p>Tarjetas Siluetas</p> <p>Siluetas de animales marinos</p> <p>Ficha de trabajo</p>

CIERRE EVALUACIÓN	<p>o si viven en sus orillas.</p> <p>Sistematización: - ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué actividad realizamos?</p> <p>Autoevaluación: - ¿Qué láminas hemos visto? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué hicimos hoy? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>Metacognición: - ¿Qué te gustó más de la actividad de hoy?</p>	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman en fila para ir a los SS.HH. a lavarse las manos siguiendo los pasos correctamente. - Bendicen los alimentos con el niño responsable de la oración - Consumen sus alimentos sin intercambiarlos con los compañeros, demostrando buenos hábitos y modales. - Guardan sus utensilios en su lonchera - Eliminan los desechos y se dirigen a lavarse las manos. <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Agua Jabón Oración</p> <p>Loncheras</p> <p>Tacho de basura</p>

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 08

Nos ubicamos en el espacio, nos divertimos jugando a clasificar y silabear palabras

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO

Vamos a pescar

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Martes 11 de julio del 2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

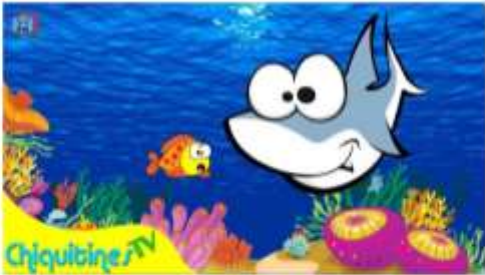

AREA EJE: Comunicación


Estándar: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios, materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.



Competencia	Capacidad	Desempeños
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos.• Socializa sus procesos y proyectos	<ul style="list-style-type: none">• Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja
Criterio Evaluación de	<ul style="list-style-type: none">• Mediante un juego reconocen las variedades de especies marinas del mar peruano.	
Instrumento Evaluación de	<ul style="list-style-type: none">• Lista de Cotejo• Cuaderno de campo• Registro auxiliar• Anecdótico	
Propósito de la experiencia	<ul style="list-style-type: none">• Valora las riquezas del mar peruano	
Producto	<ul style="list-style-type: none">• Disfruta jugando a pescar especies marinas	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Las niñas se disponen a trabajar respetando las normas de convivencia. - Conoce los materiales que van a usar. - Conversan sobre los cuidados a tener con el material <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajar en el espacio determinado. ✓ Usar los materiales con cuidado. ✓ Compartir los materiales con el amigo - Guardar los materiales en su lugar. 	Normas de convivencia
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente pide con anterioridad a las niñas que traigan juguetes animalitos marinos de plástico para poder realizar la actividad, como: Tortuguitas de mar, peces, pescados de plástico, cangrejos de juguete, gaviotas, pelicanos, etc. - Se les presenta un video a las niñas: Tres pecesitos se fueron a nadar.  <ul style="list-style-type: none"> - La docente los lleva a las niñas al patio, llena una tina con agua y pone los juguetes de los animalitos dentro. - Las niñas juegan a que se encuentran pescando con las cañas de pescar que les dio la profesora. - El niño que está pescando dice que animal pesco ejemplo: E pescado un caballito de mar. 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=PKQMPNwKf4</p> <p>Cañas de pescar entregadas por la docente</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogan espontáneamente sobre su experiencia al haber pescado distintos tipos de animales. 	

	<ul style="list-style-type: none">- Ordenadamente guardan su material.- Se expresan de que les agrado de la experiencia realizada para finalmente dibujar lo que pescó cada uno.	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none">- Alistamos nuestras cosas- Nos ponemos en posición correcta para hacer la oración de despedida. (les enseñamos a las niñas). <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; display: inline-block;"><p>Ángel de la guarda, dulce compañía, no me desampares ni de noche ni de día no me dejes solo pues sin ti me perderías. Guárdame en los brazos de Jesús, José y María hasta que amanezca y se haga de día.</p></div>  <ul style="list-style-type: none">- Cantamos una canción "Ángeles de Dios"- En fila con distanciamiento se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa.	<p>Oración</p> <p>Canción https://www.youtube.com/watch?v=VLISjgDpU8</p>



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 08
"Me divierto jugando con las vocales y dimensiones, soy Peruano, soy del Perú"

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA N°07
La Costa de mi Perú

I. DATOS INFORMATIVOS:




I.E.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Miércoles 12 de julio del 2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:





AREA EJE: Comunicación		
<p>Estándar: 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.</p>		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere o interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.
Criterio Evaluación	de	<ul style="list-style-type: none"> Menciona lo que nos ofrece la Costa peruana productos, platos típicos, y animales
Instrumento Evaluación	de	<ul style="list-style-type: none"> Lista de Cotejo Cuaderno de campo Registro auxiliar Anecdotario
Propósito de la experiencia		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los animales, productos, platos típicos, paisajes y danzas de la región de la Costa
Producto		<ul style="list-style-type: none"> Pegan siluetas de animales y productos que hay en la región de la Costa peruana.



III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	<ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de las niñas) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. - Guardan sus loncheras en el espacio designado 	Jabón líquido Papel toalla

	<ul style="list-style-type: none"> - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción "Yo tengo un amigo que me ama"  <ul style="list-style-type: none"> - Reconocemos que día es hoy, usando nuestro calendario. 	<p>Alcohol en gel Asistencialario</p> <p>Canción Oración</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FiQtiPi7UdA</p> <p>Calendario</p>
<p>JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES</p> <p>PRIMER MOMENTO:</p> <p>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <p>Elección de sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A qué les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con que juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego? <p>Tiempo y Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego. <p>Normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores 	<p>Materi al de Sectores</p>
<p>SEGUNDO MOMENTO</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>	<p>Juego libre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inician su proyecto de juego libre en el sector elegido <p>Negociación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar. 	<p>Materi al de Sectores</p>
<p>TERCER MOMENTO:</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p>	<p>Socialización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea voluntariamente verbalizan a todo el grupo: ¿A qué jugaron?, ¿Con quiénes?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué paso en el transcurso de su juego? <p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan su experiencia de juego 	<p>Materi al de Sectores</p>

	<p>Metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Aprendieron algo nuevo al jugar? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? <p>Orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenan los materiales utilizados cantando una canción. 	
<p>ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA</p> <p>INICIO</p>	<p>INICIO</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les muestra imágenes del mapa del Perú. Pregunta ¿Sabes cómo lo llaman esta región del Perú? ¿Sabes que animales hay en la región de la Costa? ¿Sabes que platos típicos se consumen en la región de la Costa? ¿Cuáles son sus danzas típicas?  <p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce los animales, productos, platos típicos, paisajes y danzas típicas de la Costa. <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente muestra imágenes de platos típicos de la Costa  <ul style="list-style-type: none"> - Pregunta a las niñas ¿Ustedes saben cómo se llaman estos platos de comida? <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden: ¿alguna vez has comido estos platos de comida? ¿Conoces otras comidas de la región de la costa? ¿Sabes que es el algarrobo? 	<p>Lámina</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta un video acerca de la región de la Costa 	<p>https://youtu.be/</p>

<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p></p> <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none">- La docente pregunta a las niñas luego de ver el video ¿Saben cuántas regiones tiene nuestro PERÚ? ¿Cómo es clima de la Costa? ¿Qué ciudades importantes tiene? ¿Cuáles son sus platos típicos? ¿Cuáles son los postres típicos? ¿Cuáles son las plantas más importantes? ¿Qué animales conoces de la Costa? <p></p> <ul style="list-style-type: none">- La maestra les da siluetas de diferentes animales de la Costa, y ellos imitan su sonido onomatopéyico e imitan cómo caminan. <p></p> <ul style="list-style-type: none">- La docente presenta una lámina de platos típicos de la costa (ceviche, causa, tamales, picarones, aji de gallina, etc.) y pregunta ¿Como se llaman estos platos? ¿Con que alimentos se preparan? ¿Los has comido alguna vez? ¿Cuál te gusta más? <p></p>	<p>yiWih5ibrpA</p> <p>Láminas</p> <p>Lámina</p> <p>Lámina</p>
--	---	--

	<p>- La docente presenta una lámina de niños bailando música de la costa: marinera, tondero, festejo, etc., y pregunta ¿Que música estarán bailando estos niños? ¿Has bailado alguna vez? ¿Cómo son sus trajes? ¿te gusta alguna danza?</p>  <p>- Con ayuda de niños voluntarios colocan las siluetas en la región costa del mapa del Perú del aula.</p> <p>- La docente presenta videos de cada danza e invita a las niñas a bailar siguiendo a las niñas del video.</p> <p>- La docente puntualiza los animales, platos típicos y danza de la costa y pregunta a las niñas para que los mencionen uno por uno.</p> <p>- Se proporciona una ficha donde une la sombra de la silueta con la figura que corresponde. (plato, animal, danza)</p>  <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <p>- Las niñas realizan su ficha de trabajo pegando trozos de algodón en los dibujos de plantas de algodón</p>	<p>Lámina</p> <p>Ficha de trabajo</p>
<p>CIERRE EVALUACIÓN</p>	<p>Sistematización:</p> <p>- ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué actividad realizamos?</p> <p>Autoevaluación:</p> <p>- ¿Qué láminas hemos visto? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué hicimos hoy? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>Metacognición:</p>	

	- ¿Qué te gustó más de la actividad de hoy?	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<ul style="list-style-type: none">- Se forman en fila para ir a los SS.HH. a lavarse las manos siguiendo los pasos correctamente.- Bendicen los alimentos con el niño responsable de la oración- Consumen sus alimentos sin intercambiarlos con los compañeros, demostrando buenos hábitos y modales.- Guardan sus utensilios en su lonchera- Eliminan los desechos y se dirigen a lavarse las manos. 	Agua Jabón Oración Loncheras Tacho de basura



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 08
"Me divierto jugando con las vocales y dimensiones, soy Peruano, soy del Perú"

TALLER DE DANZA
NOS DIVERTIMOS BAILANDO FESTEJO



I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Miércoles 12 de julio del 2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA EJE: Comunicación		
<p>Estándar: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios, materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja.
Criterio Evaluación	de <ul style="list-style-type: none">Participa bailando la danza del festejo	
Instrumento Evaluación	de <ul style="list-style-type: none">Lista de CotejoCuaderno de campoRegistro auxiliarAnecdotario	
Propósito de la experiencia	<ul style="list-style-type: none">Crea libremente pasos y coreografía de la danza del festejo	
Producto	<ul style="list-style-type: none">Disfruta bailando festejo	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Las niñas se disponen a trabajar respetando las normas de convivencia. - Conoce los materiales que van a usar. - Conversan sobre los cuidados a tener con el material <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajar en el espacio determinado. ✓ Usar los materiales con cuidado. ✓ Compartir los materiales con el amigo - Guardar los materiales en su lugar. 	Normas de convivencia
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les muestra el video de diferentes temas de festejo  <ul style="list-style-type: none"> - La docente los lleva a las niñas al patio a escuchar los diferentes temas de festejo, ellos se mueven libremente al ritmo de la música y la docente los ayuda a crear su coreografía. 	https://www.youtube.com/watch?v=BkwIqYEGhI
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Expresan lo que les agrado de la experiencia realizada para finalmente sus mamás les fabricaran trajes con material reciclado. 	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Nos ponemos en posición correcta para hacer la oración de despedida. (les enseñamos a las niñas). <div style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; width: fit-content;"> <p>Ángel de la guarda, dulce compañía, no me desapares ni de noche ni de día no me dejes solo pues sin ti me perderías. Guárdame en los brazos de Jesús, José y María hasta que amanezca y se haga de día.</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> - Cantamos una canción "Ángeles de Dios" - En fila con distanciamiento se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	<p>Oración</p> <p>Canción https://www.youtube.com/watch?v=VLI5piqDpU8</p>



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 08

"Me divierto jugando con las vocales y dimensiones, soy Peruano, soy del Perú"

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA N°09

¡La maravilla de la región de la selva!



I. DATOS INFORMATIVOS:



I.E.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Viernes 14 de julio del 2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA EJE: Comunicación		
Estándar: 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.		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere o interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.
Criterio de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Menciona lo que nos ofrece la región de la selva peruana: productos, platos típicos y animales trabajando colaborativamente 	
Instrumento de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Lista de Cotejo Cuaderno de campo Registro auxiliar Anecdotario 	
Propósito de la experiencia	<ul style="list-style-type: none"> Conoce las riquezas que nos ofrece la región selva 	
Producto	<ul style="list-style-type: none"> Mapa del Perú con la selva peruana y sus riquezas 	

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	<ul style="list-style-type: none"> - Ingresamos a la Institución Educativa siguiendo los protocolos establecidos y saludando (Recepción de las niñas) - Nos dirigimos al aula manteniendo el orden. - Guardan sus loncheras en el espacio designado - Se desinfectan las manos con alcohol en gel al ingresar al aula - Enseñamos el autocontrol de la asistencia - Se ubican en sus lugares - Nos saludamos con una canción - Realizamos la oración del día - Cantamos y aprendemos la canción "Yo tengo un amigo que me ama"  <ul style="list-style-type: none"> - Reconocemos qué día es hoy, usando nuestro calendario. 	Jabón líquido Papel toalla Alcohol en gel Asistenciario Canción Oración https://www.youtube.com/watch?v=FiQtPi7UdA Calendario
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN	<p align="center">JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <p align="center">Elección de sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A qué les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con que juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego? <p align="center">Tiempo y Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego. <p align="center">Normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores 	Materi al de Sectores
SEGUNDO MOMENTO DESARROLLO DEL JUEGO	<p align="center">Juego libre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inician su proyecto de juego libre en el sector elegido <p align="center">Negociación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usaran y los roles a representar. 	Materi al de Sectores
TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN	<p align="center">Socialización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea voluntariamente verbalizan a todo el grupo: ¿A qué jugaron?, ¿Con quiénes?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué paso en el transcurso de su juego? 	Materi al de Sectores

	<p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan su experiencia de juego <p>Metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Aprendieron algo nuevo al jugar? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? <p>Orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenan los materiales utilizados cantando una canción. 	
<p>ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA</p> <p>INICIO</p>	<p>INICIO</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente muestra el mapa de la selva peruana, recuerda que está ubicado en la parte oriental de nuestro país, está conformada por la cordillera de los andes. - La docente muestra el mapa del Perú, y les recuerda que está al lado de la Sierra, está la región Selva con su clima es caluroso y también por tener mucha vegetación  <ul style="list-style-type: none"> - La docente muestra el mapa del Perú, y les recuerda que está al lado de la sierra, en está la región de la selva hace mucho calor y también tiene mucha vegetación (árboles) por eso es de color verde. - La docente pregunta ¿Cómo se visten las niñas y las personas en la región de la selva? ¿Cómo es su mascota? ¿cómo crees tú que es el niño de la selva peruana? ¿Por qué? ¿Alguna vez has ido a la selva? ¿Qué comida se come en la selva? ¿Qué animales has visto? ¿Sabes bailar el baile de la anaconda? - La docente invita a las niñas a observar y escuchar la canción la anaconda, luego les pregunta ¿sabes bailar la danza de la anaconda? ¿has visto cómo es el baile? 	<p>Lámina</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Td_RlqNzVBo</p>

	<p>PROPÓSITOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer las riquezas que nos ofrece la región selva <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que vamos a observar y escuchar música de la región de la selva "sabor a selva"  <ul style="list-style-type: none"> - En este video observarán varios paisajes de la maravilla que es la selva peruana  <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a las niñas si ¿han escuchado esta canción en su casa? ¿de dónde es esta canción? ¿cómo se baila? ¿has bailado esta canción? <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguna vez has comido suri? ¿Cómo es? - ¿Te gusta comer yuca? ¿Has comido cecina? ¿Comiste alguna vez tacacho? - ¿Qué otros alimentos de la selva has comido? 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=dpL_ECUXzI4</p> <p>Equipo de sonido Música</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿La docente presenta un video de la sierra peruana y luego presenta a las niñas una caja sorpresa conteniendo la lectura "La Sierra peruana" - Esta caja sorpresa debe contener productos de la sierra, vestimenta, platos típicos, animalitos  <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego presentamos un video sobre la región de la selva. - Las niñas observan atentamente y luego responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo es la región de la selva? ¿qué hace en la región selva? ¿cómo se visten las personas en la región de la selva? ¿qué 	<p>Lámina</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=er5hiAfs3bY</p>

animales hay en la región selva? ¿qué alimentos se cosecha en la selva? ¿qué platos se prepara en la región de la selva?



Láminas

- La docente presenta una lámina de animales de la sierra (cóndor, llama, cuy) y pregunta: ¿Conoces a esos animales? ¿Cómo se llaman? ¿Cómo son?



Láminas

- Con ayuda de niños voluntarios colocan las siluetas en la región selva del mapa del Perú del aula.
- La docente presenta una lámina de platos típicos de la selva (tacacho, cecina, juanes, suri, trucha frita, etc.) y pregunta ¿Como se llaman estos platos? ¿Con que alimentos se preparan? ¿Los has comido alguna vez? ¿Cuál te gusta más?



Láminas

- Con ayuda de niños voluntarios colocan las siluetas en la región selva del mapa del Perú del aula.
- La docente presenta una lámina de niños bailando música de la selva: ¿Que música estarán bailando estos niños? ¿Has bailado alguna vez la anaconda? ¿Cómo son sus trajes?



Láminas

- Con ayuda de niños voluntarios colocan las siluetas en la región selva del mapa del Perú del aula.
- La docente presenta videos de cada danza e invita a las niñas a

	<p>bailar siguiendo a las niñas del video.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente puntualiza los animales, platos típicos y danza de la selva y pregunta a las niñas para que los mencionen uno por uno. - Se proporciona una ficha donde une la sombra de la silueta con la figura que corresponde. (plato, animal, danza)  <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las niñas en la imagen del mapa reconocen y pintan de color marrón la región de la selva, luego en el recuadro, dibujan una comida, un producto un animal y un postre de la selva 	
<p>CIERRE EVALUACIÓN</p>	<p>Sistematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué actividad realizamos? <p>Autoevaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué láminas hemos visto? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué hicimos hoy? ¿En qué tuviste dificultad? <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué te gustó más de la actividad de hoy? 	
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman en fila para ir a los SS.HH. a lavarse las manos siguiendo los pasos correctamente. - Bendicen los alimentos con el niño responsable de la oración - Consumen sus alimentos sin intercambiarlos con los compañeros, demostrando buenos hábitos y modales. - Guardan sus utensilios en su lonchera - Eliminan los desechos y se dirigen a lavarse las manos. 	<p>Agua Jabón Oración</p> <p>Loncheras</p> <p>Tacho de basura</p>

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 08

"Me divierto jugando con las vocales y dimensiones, soy Peruano, soy del Perú"

TALLER DE PSICOMOTRIZ ¿JUEGO REALIZANDO FUERZA CORPORAL?

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.J.:	
DIRECTORA:	
PROFESORA:	
SECCIÓN:	
GRUPO DE EDAD:	5 años
NIVEL:	Inicial
DURACIÓN	Viernes 14 de julio del 2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA EJE: Psicomotriz		
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.		
Competencia	Capacidad	Desempeños
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none">Comprende su cuerpo.Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.
Criterio de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">Utiliza su fuerza corporal al realizar movimientos con objetos organizados en la sala de psicomotricidad	
Instrumento de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">Lista de CotejoCuaderno de campoRegistro auxiliarAnecdotario	
Propósito de la experiencia	<ul style="list-style-type: none">Realiza movimientos de fuerza con diversos objetos	
Producto	<ul style="list-style-type: none">Realiza un conejito de papel	
Organización del espacio y materiales:	<ul style="list-style-type: none">Determinar el espacio para la psicomotricidadPreparación de los materiales a utilizar: tinas de diversos coloresSe configura el espacio dejando finas de diferentes colores a lo largo de la sala de psicomotricidad	



ANEXO 4: VALIDACIONES POR JUECES EXPERTOS

**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESPECIALIDAD: EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE
VALIDACION DE INSTRUMENTO**

Título de la investigación: LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022

Autor del instrumento: Isabel Paula Pérez

Validado por: Leonor Laura Herrera Pérez

Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia de Isabel Pérez, adaptada a Lima, Perú por Ballena (2010)

Elaborado para la investigación titulada: LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022

Autora:

Bach. Yoselin Yeraldine Mendoza Hinojosa

La evaluación y validación del instrumento es de gran relevancia para lograr datos relacionados con los indicadores de la investigación y de esa manera sus resultados sean utilizados eficientemente.

Agradeciendo anticipadamente su valiosa opinión profesional y colaboración, por favor, realice según lo requerimientos de calificación para cada uno de los ítems según corresponda.



Ficha de observación

Ítem	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X			X	X		X		
2	X		X			X	X		X		
3	X		X			X	X		X		
4	X		X			X	X		X		
5	X		X			X	X		X		
6	X		X			X	X		X		
7	X		X			X	X		X		
8	X		X			X	X		X		
9	X		X			X	X		X		
10	X		X			X	X		X		
11	X		X			X	X		X		
12	X		X			X	X		X		
13	X		X			X	X		X		
14	X		X			X	X		X		
15	X		X			X	X		X		
16	X		X			X	X		X		
17	X		X			X	X		X		
18	X		X			X	X		X		
19	X		X			X	X		X		
20	X		X			X	X		X		
21	X		X			X	X		X		
22	X		X			X	X		X		
23	X		X			X	X		X		
24	X		X			X	X		X		
25	X		X			X	X		X		
26	X		X			X	X		X		
27	X		X			X	X		X		
28	X		X			X	X		X		
29	X		X			X	X		X		
30	X		X			X	X		X		
31	X		X			X	X		X		
32	X		X			X	X		X		
33	X		X			X	X		X		
34	X		X			X	X		X		
35	X		X			X	X		X		
36	X		X			X	X		X		
37	X		X			X	X		X		
38	X		X			X	X		X		
39	X		X			X	X		X		
40	X		X			X	X		X		
41	X		X			X	X		X		
42	X		X			X	X		X		
43	X		X			X	X		X		
44	X		X			X	X		X		
45	X		X			X	X		X		



46	X		X			X	X		X		
47	X		X			X	X		X		
48	X		X			X	X		X		
49	X		X			X	X		X		
50	X		X			X	X		X		
51	X		X			X	X		X		
52	X		X			X	X		X		
53	X		X			X	X		X		
54	X		X			X	X		X		
55	X		X			X	X		X		
56	X		X			X	X		X		
57	X		X			X	X		X		
58	X		X			X	X		X		

ASPECTOS GENERALES			
Aspecto			Observaciones
	SI	NO	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario			
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación			
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial			
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir			
VALIDEZ			
APLICABLE	SI		

Gracias por su apoyo

Nombres y apellidos	LEONOR LAURA HERRERA PÉREZ	DNI	29612983
Grado Académico	MAESTRIA		


Mag. Leonor Laura Herrera Pérez
DNI : 29612983



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESPECIALIDAD: EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE
VALIDACION DE INSTRUMENTO

Título de la investigación: LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022

Autor del instrumento: Isabel Paula Pérez

Validado por: Luis Enrique Ancco Calisaya

Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia de Isabel Pérez, adaptada a Lima, Perú por Ballena (2010)

Elaborado para la investigación titulada: LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA 2022

Autora:

Bach. Yoselin Yeraldine Mendoza Hinojosa

La evaluación y validación del instrumento es de gran relevancia para lograr datos relacionados con los indicadores de la investigación y de esa manera sus resultados sean utilizados eficientemente.

Agradeciendo anticipadamente su valiosa opinión profesional y colaboración, por favor, realice según lo requerimientos de calificación para cada uno de los ítems según corresponda.



Ficha de observación

Ítem	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X			X	X		X		
2	X		X			X	X		X		
3	X		X			X	X		X		
4	X		X			X	X		X		
5	X		X			X	X		X		
6	X		X			X	X		X		
7	X		X			X	X		X		
8	X		X			X	X		X		
9	X		X			X	X		X		
10	X		X			X	X		X		
11	X		X			X	X		X		
12	X		X			X	X		X		
13	X		X			X	X		X		
14	X		X			X	X		X		
15	X		X			X	X		X		
16	X		X			X	X		X		
17	X		X			X	X		X		
18	X		X			X	X		X		
19	X		X			X	X		X		
20	X		X			X	X		X		
21	X		X			X	X		X		
22	X		X			X	X		X		
23	X		X			X	X		X		
24	X		X			X	X		X		
25	X		X			X	X		X		
26	X		X			X	X		X		
27	X		X			X	X		X		
28	X		X			X	X		X		
29	X		X			X	X		X		
30	X		X			X	X		X		
31	X		X			X	X		X		
32	X		X			X	X		X		
33	X		X			X	X		X		
34	X		X			X	X		X		
35	X		X			X	X		X		
36	X		X			X	X		X		
37	X		X			X	X		X		
38	X		X			X	X		X		
39	X		X			X	X		X		
40	X		X			X	X		X		
41	X		X			X	X		X		
42	X		X			X	X		X		
43	X		X			X	X		X		
44	X		X			X	X		X		
45	X		X			X	X		X		

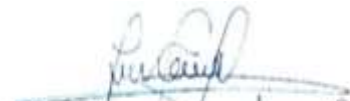


46	X		X			X	X		X		
47	X		X			X	X		X		
48	X		X			X	X		X		
49	X		X			X	X		X		
50	X		X			X	X		X		
51	X		X			X	X		X		
52	X		X			X	X		X		
53	X		X			X	X		X		
54	X		X			X	X		X		
55	X		X			X	X		X		
56	X		X			X	X		X		
57	X		X			X	X		X		
58	X		X			X	X		X		

ASPECTOS GENERALES			
Aspecto			Observaciones
	SI	NO	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario			
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación			
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial			
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir			
VALIDEZ			
APLICABLE	SI		

Gracias por su apoyo

Nombres y apellidos	LUIS ENRIQUE ANCCO CALISAYA	DNI	29426711
Grado Académico	MAESTRIA		


 Hoy Luis Enrique Ancco Calisaya.
 DNI 29426711



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 28/10/2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: YOSELIN YERALDINE MENDOZA HINOJOSA

Dirección: Comandante Canga 600

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 72513834

Teléfono: 974297753 email: yomendoza96@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA INICIAR EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE TEXTOS NARRATIVOS

A LAS NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORAZÓN DE JESÚS CIRCA AREQUIPA

2022

Palabras claves, (3 a 5 términos): juegos dramatizados, producción oral, textos narrativos

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller
- Título
- 2da Especialidad
- Maestría
- Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: DIDÁCTICA INTERCULTURAL - P03

Firma de Autor



huella digital

28/10/2024

Fecha