

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE NUEVO CHIMBOTE - 2023**

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

AUTOR:

Br. Elva De la Cruz Reyna

ASESORA:

Dra. Isela Sierralta Pinedo

Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6077-6021>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Reporte del Turnitin)

INFORME DE TESIS ELVA DE LA CRUZ REYNA

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

4

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

www.dspace.uce.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

7

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

8

repositorio.unamad.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

9

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1%

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Obando Peralta Ena Cecilia

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

Secretaria General

Conformidad del asesor

Yo, Isela Sierralta Pinedo, con DNI N° 18128311 con código ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6077-6021>, en calidad de asesor de la Tesis “El juego dramático para mejorar habilidades sociales en niños de 5 años de Nuevo Chimbote”, elaborado por Elva de la Cruz Reyna con DNI N° 32990464, egresada de la facultad de humanidades de la carrera de educación inicial, estimo que este informe de tesis reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y responde a las normas de presentación de trabajo de investigación, establecidas en el reglamento de graduación de la facultad de Humanidades de la escuela de pregrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la facultad de humanidades .

Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por lo jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 25 de julio del 2023.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Isela Sierralta', is written over a horizontal line.

Dra. Isela Sierralta Pinedo

DEDICATORIA

A nuestro padre Dios, que nunca me abandona aun en los momentos más difíciles que se me haya presentado, pero siempre con la fe bien puesta en él que todo lo puede.

A mi amado esposo Julio Cesar quien me dio soporte y motivación en cada momento de mis estudios.

A mis amadas hijas Valeria y Marcia quienes son mi motor e inspiración de poder lograr mis objetivos.

A mis padres por darme la vida e inculcarme buenos valores para así poder aspirar a ser mejor como persona y profesionalmente.

Elva de la Cruz Reyna.

AGRADECIMIENTO

A Dios y a nuestra santísima madre María, que con sus bendiciones me dan salud, fuerzas y sabiduría para vencer cualquier problema que se me pueda presentar permitiéndome avanzar con todo lo que me proyecto para mi vida entre ellos poder culminar mi estudio profesional de manera satisfactoria.

A mis docentes de esta universidad quienes dieron su aporte en mi educación con sus grandes enseñanzas para aprender y desaprender y así poder desenvolverme como una gran profesional.

Elva de la Cruz Reyna

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Elva De La Cruz Reyna, con DNI 32990464, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“El juego dramático para mejorar habilidades sociales en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023”**, el cual consta de un total de 87 páginas, en las que se incluye 13 tablas y 6 figuras, más un total de 13 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 19%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



La autora

Br. De La Cruz Reyna, Elva

DNI N° 32990464

ÍNDICE

	Pág.
Informe de originalidad.....	ii
Página de autoridades.....	iii
Página de conformidad del asesor.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Declaratoria de autenticidad.....	vii
Índice.....	viii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	36
2.1. Enfoque y tipo de investigación.....	36
2.2. Diseño de investigación.....	37
2.3. Población, muestra y muestreo.....	38

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	39
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	40
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	41
III. RESULTADOS.....	42
IV. DISCUSIÓN.....	60
V. CONCLUSIONES.....	64
VI. SUGERENCIAS.....	66
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
ANEXOS.....	74
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información.....	75
Anexo 2: Ficha técnica.....	78
Anexo 3: Operacionalización de variables.....	79
Anexo 4: Carta de presentación.....	81
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos.....	82
Anexo 6: Consentimiento informado.....	83
Anexo 7: Asentimiento informado.....	84
Anexo 8: Matriz de consistencia.....	85

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Nivel de habilidades sociales básicas pre y post test.....	42
Tabla 2: Nivel de habilidades sociales avanzadas pre y post test.....	44
Tabla 3: Nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos pre y post test.....	46
Tabla 4: Nivel de habilidades alternativas a la agresión pre y post test.....	47
Tabla 5: Nivel de habilidades para hacer amigos pre y post test.....	49
Tabla 6: Nivel de habilidades sociales en el pre test y post test.....	50
Tabla 7: Prueba de normalidad.....	52
Tabla 8: Prueba de Rango de Wilcoxon-dimensión de habilidades básicas.....	54
Tabla 9: Prueba de Rango de Wilcoxon-dimensión habilidades avanzadas.....	55
Tabla 10: Prueba de Rango de Wilcoxon-dimensión relacionada a los sentimiento.....	56
Tabla 11: Prueba de Rango de Wilcoxon-dimensión alternativa a la agresión.....	57
Tabla 12: Prueba de Rango de Wilcoxon-dimensión hacer amigos.....	59
Tabla 13: Prueba de Rango de Wilcoxon para habilidades sociales.....	60

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Nivel de habilidades sociales básicas pre y post test.....	43
Figura 2: Nivel de habilidades sociales avanzada pre test y post test.....	45
Figura 3: Nivel de habilidades relacionada con los sentimientos pre y post test.....	46
Figura 4: Nivel de habilidades alternativas a la agresión pre y post test.....	48
Figura 5: Nivel de habilidades sociales en la dimensión cómo hacer amigos pre y Post test.....	49
Figura 6: Nivel de habilidades sociales en el pre test y post test.....	51

RESUMEN

Los niños a la edad de 5 años presentan dificultades para poder relacionarse, comunicarse con los de su entorno de su misma edad sobre todo al momento del juego al no poder regular sus emociones pueden llegar a conductas agresivas, la presente investigación denominada “El juego dramático para mejorar habilidades sociales en niños de 5 años de Nuevo Chimbote – 2023”, tuvo como objetivo conocer de qué manera el juego dramático mejora el nivel de habilidades sociales en niños y niñas de distrito Nuevo Chimbote. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental considerando un solo grupo; por lo que se consideró una población 10 niños de ambos sexos con edades de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, que fue validado por tres expertos en educación. Los resultados obtenidos en el post test fue del 60% de logró en nivel de logro alcanzado y el 30% en el nivel de logro esperado de mejoramiento de habilidades sociales. Se concluyó que, al aplicar la prueba de Wilcoxon para la contrastación de la hipótesis, obtuvo $P=0,003 < 0,05$; con lo cual se validó la hipótesis, donde el juego dramático mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años.

Palabras clave: dramáticos, habilidades, juegos, sociales.

ABSTRACT

Children at the age of 5 have difficulties in being able to relate, communicate with those around them of the same age, especially at the time of the game, since they cannot regulate their emotions, they can lead to aggressive behavior, the present investigation called "Dramatic play to improve social skills in 5-year-old children from Nuevo Chimbote - 2023", aimed to find out how dramatic play improves the level of social skills in boys and girls from the Nuevo Chimbote district. The methodology used was quantitative, explanatory level and pre-experimental design considering a single group; Therefore, a population of 10 children of both sexes aged 5 years was considered. The observation technique was used and a checklist was used as a data collection instrument, which was validated by three education experts. The results obtained in the post test were 60% achieved in the level of achievement achieved and 30% in the level of achievement expected to improve social skills. It was concluded that, when applying the Wilcoxon test to test the hypothesis, he obtained $P= 0.003 < 0.05$; with which the hypothesis was validated, where dramatic play improves social skills in 5-year-old children.

Keywords: dramatic, skills, games, social.

I. INTRODUCCIÓN

En el plano educacional a nivel mundial, la búsqueda del progreso biológico, psicológico y social de los niños y niñas se ve materializado en las diferentes currículas, siendo esencial para que desde una edad temprana posean un comportamiento correcto y una comunicación fluida en sus interacciones con los demás. Por ello, la actividad denominada juego dramático es una opción en la que los pequeños asignan y aceptan los papeles que representarán durante el juego, basándose en las capacidades creativas de los niños y niñas, los cuales se encuentran atraídos en los ámbitos de creación y descubrimiento, haciendo uso de su imaginación, y desatendiendo los límites de la realidad en la etapa preescolar, así los profesores forman parte de este juego dramático, guiando a los niños y niñas en esta actividad.

Caballo (como se citó en Betina y Contini, 2011) manifiestan que las destrezas interpersonales son un elemento fundamental de la vida diaria, dado que el desarrollo de la existencia se ve influido, al menos en parte, por la extensión de las destrezas sociales; es por ello, que las habilidades sociales se van desarrollado a medida que los niños van creciendo, por lo que son fundamentales para relacionarse de forma armónica con los otros, para tener éxito en las relaciones interpersonales, es importante ser capaz de escuchar, comprender y ponerse en los zapatos de los demás. Estas habilidades son fundamentales para la vida social, pues ayudan a las personas a conectar con la gente de su entorno, entender sus necesidades y actuar de forma apropiada.

Sin embargo, el Perú post pandemia, según información oficial del Ministerio de Educación presentó el Estudio Virtual de Aprendizaje (EVA-2021), concluyo que en cuanto a educación hay un retraso de dos años en los aprendizajes esperados de las y los estudiantes del

país. (Coopera Infancia, 2022). Asimismo Unicef Peru (2023) señala que al inicio del año 2022, se pronosticaba que unos 700 mil estudiantes se encontraban en peligro de dejar sus estudios o ya lo habían hecho debido a la pobreza de sus familias y a los efectos de la pandemia. El Banco Mundial prevé que los aprendizajes en el Perú ha retrocedido 10 años, esto a pesar de que hay más de 8 millones de niños, niñas y adolescentes matriculados en la educación básica.

En esta línea, la Psic. Rosa Cornejo, del Servicio Psicopedagógico de la Universidad de Piura, indica que es necesario fomentar las aptitudes sociales en los niños y niñas, las cuales les permitirán conectarse de forma exitosa con los demás, desde la comprensión y la comunicación asertiva (El Comercio, 2022), los estudios han revelado que el juego dramático es una herramienta eficiente para el desarrollo que los niños progresen de manera más efectiva sus habilidades sociales. Se ha observado que los niños que han participado en esta clase de actividad han logrado mejorar su comunicación verbal y no verbal, su comprensión de otros, su capacidad para tomar decisiones y su habilidad para trabajar en equipo.

En conclusión, el estudio sobre el juego dramático ha revelado que es un instrumento útil para mejorar las habilidades sociales y de aprendizaje de los niños, siendo una actividad puede promover la comprensión, la toma de decisiones, la comunicación y la resolución de problemas, así como otras destrezas sociales.

En el estudio llevado a cabo con los niños y niñas de cinco años del A. H. Los Amautas de Nuevo Chimbote, se identificaron limitaciones en cuanto a habilidades sociales; los estudiantes mostraron una gran inseguridad y timidez en las interacciones grupales. En el estudio llevado a cabo con los niños y niñas de cinco años del A. H. Los Amautas de Nuevo

Chimbote, se identificaron limitaciones en cuanto a habilidades sociales; los estudiantes mostraron una gran inseguridad y timidez en las interacciones grupales.

Tomando estas consideraciones en cuenta, se formuló una pregunta de investigación:

¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023?

Asimismo, se plantearon los siguientes problemas específicos:

- ¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. Antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?
- ¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. Antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?
- ¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. Antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?
- ¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023? Antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?
- ¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. Antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?

Esta investigación se justifica debido a la necesidad de promover el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de inicial, teóricamente, estas habilidades son fundamentales para estimular el deseo de aprender y para que los estudiantes identifiquen sus necesidades y se sientan seguros. Prácticamente, los juegos infantiles sirven de guía para los educadores que buscan tener la oportunidad de estimular la exploración, experimentación y manipulación de los alumnos. Metodológicamente, esta investigación cuenta con instrumentos fiables, validados por otros investigadores interesados en la forma de como aprenden los niños y niñas.

Este estudio se enfocará en un grupo de 10 niños de entre cinco y seis años de edad, con un número similar de niños expuestos al juego dramático y un grupo de control. Los niños serán sometidos a una prueba de habilidades sociales al principio y al final del estudio, se tomarán en cuenta los resultados obtenidos por el grupo de control para determinar el efecto real del juego dramático.

También se realizarán entrevistas a los niños para obtener información de primera mano sobre su experiencia con el juego dramático y su impacto en sus habilidades sociales, esta información se utilizará para proporcionar una comprensión más profunda del tema. El estudio concluirá con un análisis de los resultados obtenidos y la formulación de recomendaciones con respecto a la utilización del juego dramático como una herramienta para el desarrollo de habilidades sociales en niños.

En esa línea, con el fin de abordar el problema general, se estableció el objetivo general de:

Determinar si el juego dramático mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote, 2023.

Asimismo, se formularon los siguientes objetivos específicos:

- Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.
- Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.
- Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades en relación a los sentimientos en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.
- Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.
- Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.

Establecidos los objetivos, se planteó las siguientes hipótesis:

Hi. El juego dramático mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Ho. El juego dramático no mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Por último, se estableció las hipótesis específicas para la investigación:

- El juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.
- El juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.
- El juego dramático mejora las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.
- El juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.
- El juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Asimismo, en la revisión de trabajos científicos en el marco internacional pudimos identificar a Gonzales (2017) llevó a cabo una investigación en Colombia para determinar la contribución del juego al desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de Pre-Jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio. Se utilizaron metodologías cualitativas y una población de 235 estudiantes y una muestra de 21 niños y niñas de 4 a 5 años de edad con un muestreo no probabilístico. Para recopilar los datos, se emplearon la observación y la

encuesta como técnicas. Los resultados demostraron que el juego es una herramienta importante para el desarrollo de habilidades sociales en los niños pequeños.

En tanto, en Ecuador, Buenaño (2017) investigó cómo la expresión dramática podría contribuir al desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas entre 5 y 6 años de la Unidad Educativa Fiscal “Cabo Minacho”, durante el periodo 2016. Utilizó una metodología descriptiva con una población de 21 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes escogidos con un muestreo no probabilístico y utilizó la técnica de observación y una ficha de observación como instrumento para recopilar datos. Los resultados muestran que las estrategias metodológicas utilizadas en la institución se centran en fortalecer la autoestima de los estudiantes, proporcionando actividades en las que participen y compartan ideas de manera activa, tratando a todos por igual sin importar diferencias culturales, religiosas, interpersonales o lingüísticas. El desarrollo de habilidades sociales en esta edad ayuda a comunicarse de forma positiva, a mantener relaciones satisfactorias y a desempeñarse mejor en diferentes situaciones.

En Ecuador, Buenaño (2017) exploró cómo la expresión dramática podría contribuir al incremento de habilidades sociales entre niños y niñas de entre 5 y 6 años de edad de la Unidad Educativa Fiscal “Cabo Minacho” durante el periodo 2016. La metodología utilizada fue descriptiva con una población de 21 estudiantes y una muestra de 20 escogidos con un muestreo no probabilístico. Se usó la técnica de observación con una ficha de observación como herramienta para recopilar datos. Los resultados indican que las estrategias metodológicas utilizadas en la institución se orientan a reforzar la autoestima de los estudiantes, estableciendo actividades donde todos compartan ideas de manera activa, tratando a todos por igual sin considerar diferencias culturales, religiosas, interpersonales o lingüísticas. El desarrollo de

habilidades sociales en esta edad mejora la comunicación de forma positiva, a mantener relaciones satisfactorias y a desempeñarse mejor en diferentes situaciones.

De acuerdo con Muñoz (2018) en su ensayo “La importancia del buen uso de las habilidades sociales en el contexto familiar y escolar para la transformación de la educación”, ha descubierto que el juego promueve considerablemente el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la solución de problemas y el afrontamiento de situaciones. Estas aptitudes son sumamente valoradas en el ámbito educativo, dado que influyen directamente en el adquirir conocimientos estructurados., por ello señala, es imprescindible que los menores dispongan de tiempo para jugar con otros niños, pues contribuirá a mejorar su motivación y dedicación hacia otras responsabilidades.

Sostiene además, que el juego ofrece muchos beneficios a los niños, incluyendo la adquisición de conocimientos acerca de sí mismos, la expansión de sus posibilidades y el entendimiento de su relación con el planeta, por lo que es vital para el desarrollo de habilidades sociales en el hogar y en la escuela, pues la infancia es una etapa clave para el desarrollo de estas habilidades, ya que les otorgará a los menores ventajas materiales, sociales y emocionales.

Por último, manifiesta que el profesor ejerce un papel fundamental en el aula para fomentar el desarrollo de habilidades sociales entre los estudiantes y acentuar sus vínculos, por ello deben ser un ejemplo a seguir, observar el comportamiento de los alumnos y participar de manera positiva en situaciones que mejoren la convivencia cotidiana.

En Bolivia, Tacuri y Jadán (2019) demostraron que el proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser mejorado al diseñar e implementar juegos dramáticos para promover la participación y abordar la diversidad de niños y niñas de 3 a 4 años que asistían al Centro de

Desarrollo Infantil “El Cóndor” en la ciudad de Cuenca, Azuay. Esto generó un ambiente en el que todos los menores se sintieron incluidos, respetados y motivados para construir sus propios conocimientos. La práctica de juego como forma de aprender fue una de las principales metodologías, donde los infantes imitaron roles y experimentaron nuevas propuestas de planificación, acción y reflexión desde el ámbito educativo-docente.

Un estudio llevado a cabo por Culquicondor (2018) examinó los efectos del juego dramático sobre el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 14327-San Jorge-Frías, 2018. Esta investigación cuantitativa, con un diseño pre experimental, se llevó a cabo con una muestra de 15 niños y una escala para medir la presencia de acciones asociadas con habilidades sociales. Los resultados revelaron que el programa de juego de roles tuvo un impacto positivo en el nivel de habilidades sociales de los niños, ya que el porcentaje de aquellos con baja asertividad y empatía disminuyó y el porcentaje de los niños con un alto nivel de habilidades sociales aumentó. Esto se reforzó al observar las medias del pre test y el pos test (Sig. = 0,001). Por lo tanto, se puede concluir que esta estrategia contribuye al desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación inicial.

Madueño (2019) realizó un estudio cuasi-experimental para evaluar el efecto de un programa de juegos en la interacción social de los niños de Inicial de 5 años de la provincia de Yauyos. La muestra se compuso de 72 niños y niñas para la recolección de información se emplearon técnicas de observación y encuestas como instrumentos. Los resultados mostraron que el 100% de los niños alcanzaron un nivel de rendimiento del 94,6% en habilidades sociales después de la aplicación del programa de juegos, siendo estas diferencias significativas ($p=0.00<$ y $=0.05$). Esto confirma la pertinencia e importancia del taller de juegos

implementado, ya que antes del mismo el 37% de los niños tenían niveles de habilidades sociales bajos y al final del programa el rendimiento alcanzado fue de 94,6%.

De acuerdo con Jara (2019), se llevó a cabo un estudio para evaluar el nivel de mejora de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018. Se empleó una metodología cuantitativa con una población y muestra de 20 estudiantes, la técnica de la observación como instrumento de recolección de datos y las habilidades sociales de los niños y las niñas contaban con una media de 23,61%, siendo limitada. Una vez aplicados los juegos, esta media aumentó hasta alcanzar un promedio de 80,14%. Esto indicó que la utilización del juego como estrategia contribuye al aumento de las habilidades sociales. Los resultados obtenidos mostraron que antes de la implementación de los juegos, las habilidades sociales eran bajas, pero después de la aplicación de los mismos, mejoraron sustancialmente.

Miranda (2019) llevó a cabo un estudio cuantitativo y pre experimental para verificar si un Programa basado en el aprendizaje colaborativo podía mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Particular (IEP) llamada "Newton College", ubicada en Chimbote 2019. La población de estudio fue de 30 estudiantes, con una muestra de 15. La recolección de información se hizo mediante la técnica de la observación y la lista de cotejo como instrumento. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes mejoraron la relación con sus compañeros, donde el nivel que reunió el mayor número fue el nivel alto con un 70 %, el nivel medio con un 22.2 % y un 7.4 % en un nivel bajo; además, presentaron niveles excepcionales en los componentes verbales, paralingüísticos y no verbales.

Es evidente que diversos estudios científicos han investigado cómo el juego dramático mejora las habilidades sociales en los niños de cinco años. Los juegos dramáticos son actividades lúdicas en las que los participantes deben interpretar un papel o situación específica. Estas actividades se basan en el uso de la actuación, la improvisación y el juego de roles, y se pueden usar para estimular la creatividad, la imaginación, la expresión corporal, el trabajo en equipo, la comunicación y la expresión de emociones.

Según Motos y Tejedo (1998), el juego dramático es empleado como actividad de grupo en la que los niños que participan en ella, improvisan juntos con un tema previamente determinado. Esta práctica colectiva permite a los participantes utilizar técnicas del lenguaje teatral como un método para fines divertidos, educativos o didácticos.

Asimismo, Según Vygotsky, citado por Cabrera (2006), Contempla al juego como una herramienta esencial para el aumento de las habilidades cognitivas y sociales, con el fin de lograr la unión social y emocional del individuo. El pensamiento abstracto, además, ayuda a comprender las reglas del juego que varían según la cultura.

Los juegos dramáticos son apropiados para todos los grados de educación, desde la educación preescolar a la secundaria y la universitaria. Los niños y niñas tienen capacidades creativas para aceptar y asignar los roles para el juego. Estos espacios artísticos permiten que los alumnos se involucren en una aventura de descubrimiento y creación, con una gran imaginación. Los docentes también son parte importante de este juego dramático, donde los límites de la realidad se ven desdibujados.

Mantovani y Navarro (2012) indican que el juego dramático es un medio para ayudar a los niños a adquirir habilidades sociales para vivir en un entorno agradable, asimismo, ofrece

una perspectiva holística y potencia la comunicación entre individuos. El juego dramático mejora la capacidad de observación y escucha, sin imitar la realidad, sino creando reconstrucciones creativas, valora el uso del cuerpo como un instrumento para expresarse en el espacio y el tiempo, y ayuda a liberar las inhibiciones que la infancia puede experimentar en la vida diaria. Concluyen, finalmente que el aprendizaje se basa en la experiencia vivida, pensando en grupo sobre situaciones comunes.

Según Morón (2011), el juego dramático se conceptualiza como una situación interactiva, sincronizada y recíproca entre los alumnos, donde recrean alternativamente roles y situaciones. Esta práctica se compone de dos componentes principales: la expresión corporal y la expresión dramática. Los jóvenes expresan diversas actitudes mediante la acción y el movimiento en el primero, y representan objetos, personas y acciones en el segundo. El propósito de estos dos elementos es permitir la comunicación gestual y la expresión en diferentes formatos.

Finalmente, Rodríguez (2021) define como una actividad en que los niños niños asumen distintos personajes y se desempeñan de acuerdo a la función asignada, a los juegos dramáticos, permitiéndoles a los niños interpretar alguien diferente a ellos mismos, manifestando diferentes situaciones a través de la dramatización.

Ahora bien, exploraremos las ideas que subyacen a los juegos dramáticos, tenemos la teoría piagetiana y la Teoría Vygotskyana, ambas teorías fundamentales para entender el desarrollo de los niños a través de los juegos dramáticos. Estas teorías se complementan entre sí para proporcionar una mirada más profunda de cómo los niños adquieren habilidades y aprenden a través de los juegos dramáticos.

La teoría de Jean Piaget sobre los juegos dramáticos, conocida como teoría de juegos simbólicos, arguye que los juegos dramáticos son un medio para los niños para desarrollar habilidades sociales y cognitivas. Esta idea se originó en el trabajo del célebre psicólogo suizo, famoso por sus contribuciones a la teoría de la inteligencia infantil.

Según Jean Piaget (citado en Vilcherrez, 2017), el juego es un fragmento importante de la inteligencia de un niño, ya que les ayuda a asimilar, reproducir y comprender la realidad de acuerdo a su desarrollo evolutivo.

En su teoría, Piaget afirma que el juego es una forma de aprendizaje para el niño, ya que le permite explicar, comprender y enfrentarse a la realidad, donde el juego les ayuda a desarrollar sus habilidades lógicas y racionales, así como su creatividad y socialización. El juego ofrece a los niños la oportunidad de explorar y aprender nuevas formas de pensar, sentir y actuar. También les proporciona la ventaja de mejorar su percepción, comunicación y habilidades de razonamiento.

Además, el juego es una expresión de la inteligencia infantil, que se refleja en la comprensión y asimilación de la realidad de acuerdo con el nivel de desarrollo del individuo. La motricidad, el uso de símbolos y la lógica son los principales factores que contribuyen a la creación y desarrollo del juego. El autor resalta tres aspectos esenciales del juego en relación con las etapas del pensamiento humano: el juego como ejercicio (en comparación con los animales); el juego simbólico (abstracto, imaginario); y el juego reglado (con reglas, en equipo).

Según Piaget, existen tres tipos de juego relacionados a los estadios evolutivos del pensamiento humano: juego como actividad motriz (similar al instinto); juego simbólico

(abstracto e imaginario); y juego reglado (colectivo, que surge de un acuerdo social). Él también excluye el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: los primeros dos años de vida (etapa sensomotriz); de los dos a los seis años (etapa pre operativa); de los seis o siete a los once (etapa operativa o concreta); y desde los doce años en adelante (etapa del pensamiento operativo formal).

Creía que los juegos dramáticos eran una forma natural de crecimiento, en la que los niños usan juegos para adquirir información sobre el mundo que los rodea. Estos juegos involucran la representación de situaciones reales o imaginadas, donde los niños pueden usar máscaras, disfraces y otros materiales para crear sus propios escenarios; estos juegos dramáticos también pueden incluir diálogos entre los niños y el uso de la improvisación para crear soluciones a los problemas planteados.

En esta teoría, los juegos dramáticos son una forma amena y creativa de jugar, y pueden ser de utilidad para que los niños desarrollen habilidades sociales, cognitivas y lingüísticas, contribuyendo así a que los pequeños comprendan mejor la vida y los temas que la acompañan.

De acuerdo con Vygotsky (citado por Vilcherrez, 2017), existe una necesidad de copiar el contacto con los demás que da origen al juego, por lo que, esta actividad se basa en una dimensión social y permite que los individuos desarrollen experiencias que no se limitan a los instintos y deseos individuales.

Vygotsky en su tesis manifiesta que el juego es seria el resultado de la convivencia e interacción entre la actividad grupal y la actividad individual, y se mueve entre el individuo y la sociedad. Esta interacción se refleja en el desarrollo de una actividad social, donde el individuo realiza sus acciones en respuesta a las acciones de los demás, esto significa que el

juego es una forma de adaptación a la vida social, donde el individuo aprende a relacionarse con los demás de manera constructiva.

En esa línea, el juego es una manera eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, gestión del estrés, mejora de la memoria y solución de problemas, entre otras, por lo que también es una forma de expresión y exploración de ideas, y un medio para desarrollar la imaginación y la creatividad.

Por lo tanto, en esta teoría, el juego se manifiesta en la medida en que los niños desarrollan capacidad de relacionarse con los demás., siendo una actividad que permite el desarrollo social, cognitivo y emocional del niño, ya que éste puede construir su identidad mediante el intercambio de experiencias, ideas y sentimientos con los demás. El juego es también una herramienta para la Educación, ya que permite al niño aprender y desarrollar habilidades y conocimientos relacionados con la comprensión y el compromiso social.

Finalmente, para Vygotsky, el juego es un medio para el desarrollo cognitivo, ya que es una actividad que puede aprovecharse para estimular la creatividad, la imaginación, la capacidad para asumir roles y para la resolución de problemas. Además, éste también permite a los niños desarrollar una mejor socialización, ya que les enseña a compartir, a respetar a los demás y a trabajar en equipo.

Es de gran importancia señalar que el juego es una parte sustancial y natural en el aprendizaje de los niños durante la educación inicial. Mediante el juego, los niños pueden descubrir el entorno, desarrollar sus destrezas y ser creativos, en la educación inicial, el juego es especialmente importante, por lo que, el juego es la herramienta en que los niños aprenden.

Los niños pequeños aprenden mejor al jugar, explorar y experimentar. Cuando los niños juegan, tienen la libertad de tomar decisiones, tomar riesgos y desarrollar habilidades.

Sarlé y Rosemberg (2015) argumentan que "entender el juego como un tema a enseñar implica comprender qué se presenta al hacerlo", por lo que el educador se ve obligado a proporcionar situaciones, materiales, espacios y tiempos adecuados para su práctica.

De esta manera, esta actividad, el juego, es indispensable para el desarrollo integral del niño, por lo que el educador tiene que ofrecer al niño un ambiente adecuado para el juego, donde éste pueda desarrollar sus habilidades, así como también dar orientación para que el juego sea una actividad creativa y divertida para el niño.

Arango (1991) manifiesta que herramienta didáctica para el desarrollo infantil, ya que ayuda a explicar cómo se desarrolla el niño. Además, el juego cumple una serie de funciones esenciales en la etapa de la infancia:

- a) Desarrollo cognitivo: El juego puede ser una herramienta útil para el crecimiento del intelecto infantil, permitiendo al niño imaginar, establecer relaciones entre ideas y formar conceptos.
- b) Desarrollo social: El juego contribuye al crecimiento del menor al permitirle desarrollar aptitudes como trabajar en equipo, asumir el liderazgo, comunicarse y respetar a los demás.
- c) Desarrollo físico: El juego contribuye al progreso físico del niño, permitiéndole fortalecer sus habilidades físicas, así como desarrollar su coordinación y equilibrio.

- d) Desarrollo emocional: El juego contribuye al desarrollo de un sentimiento de seguridad y confianza en el niño, así como al equilibrio emocional y al conocimiento de su propio cuerpo.
- e) Desarrollo moral: El juego ayuda al niño a desarrollar sus habilidades morales, enseñándole los límites y las normas, haciéndole entender el significado de la responsabilidad y enseñándole a ser honesto.

Los juegos dramáticos ofrecen una gran cantidad de beneficios educativos. Los niños mejoran sus habilidades comunicativas, creativas, sociales y emocionales. Estos juegos también contribuyen al desarrollo de la autonomía, la capacidad de trabajar de manera colaborativa y el desarrollo de la imaginación para crear personajes y situaciones. Finalmente, los juegos dramáticos contribuyen al desarrollo de la habilidad para resolver problemas y tomar decisiones.

a) Desarrollo creativo

En este proceso creativo el juego es un factor clave: “El juego no prepara para ninguna actividad profesional en particular; en líneas generales prepara para el enfrentamiento a la vida, aumentando la habilidad para superar los obstáculos y hacer frente a las dificultades”. (Caillois, 1986)

El juego contribuye a la creatividad proporcionando una plataforma para la experimentación. Permite una flexibilidad y libertad para explorar nuevas ideas y soluciones a problemas. Los juegos pueden contribuir al crecimiento de las personas al fomentar habilidades mentales como la capacidad de pensamiento crítico, la habilidad de planificar estrategias de decisión y la aptitud de

abstracción. Además, estimulan la imaginación y el desarrollo de la capacidad de identificar patrones y relaciones entre ideas.

Estas habilidades y estrategias son importantes para la creatividad y se pueden aplicar a muchas situaciones y problemas, donde el juego también ayuda a los jugadores a desarrollar su perspicacia y su confianza en sí mismos, lo que contribuye a la creatividad.

b) Desarrollo Social

Gutiérrez (1997) afirma que el juego nos prepara para la vida en comunidad, fomentando el respeto, la paciencia, la justicia y la honestidad, al igual que el autoestima, la colaboración, el apoyo mutuo, el individualismo, la amistad y la confianza. Esto conduce a una sociedad más justa, democrática y solidaria.

Los juegos de dramáticos ayudan a los niños a desarrollar la capacidad de tomar decisiones, pensar críticamente, y construir relaciones, por lo que esto les ayuda a desarrollar una mayor conciencia de sí mismos y de los demás.

El juego dramático fomenta la habilidad social de los niños al permitirles adquirir habilidades para auto-controlarse, administrar el estrés, y expresar sus sentimientos. (Daubert, Geetha y Rubin., 2018)

En conclusión, los juegos dramáticos son una forma divertida y constructiva de mejorar las habilidades sociales de los niños. Los juegos les ayudan a desarrollar habilidades para auto-controlarse, pensar críticamente, comprender y expresar sus opiniones de manera adecuada, y desarrollar habilidades para el liderazgo.

Esto les ayuda a desarrollar una mejor conciencia de sí mismos y de los demás, y les ayuda a desarrollar relaciones saludables con otros.

c) Desarrollo emocional

La inteligencia emocional se describe por Goleman (2008) como la capacidad de reconocer los sentimientos propios y ajenos, motivarse y gestionar adecuadamente las propias relaciones.

Por ello, es necesario que desde la primera etapa del aprendizaje se enfoque en el desarrollo de habilidades emocionales para minimizar los comportamientos socialmente inaceptables en el futuro. Los niños deberían aprender a trabajar en equipo, respetando la diversidad de sus compañeros y reconociendo el potencial individual de cada uno. La educación emocional debe formar parte fundamental del currículo escolar y el docente debe asumirla como parte de su tarea diaria.

En situaciones de conflicto, los niños recurren al juego para tratar de aliviar su ansiedad, controlarla, expresar sus emociones y establecer conexiones afectivas. Tienen la necesidad de recurrir a lo real, recrear situaciones, fortalecer el carácter, ser capaz de afirmarse y posicionarse emocionalmente en el mundo de los mayores y comprenderlo. En otras ocasiones, el juego de los pequeños proporciona una vía de escape de la realidad y, por tanto, de encontrar a sí mismos, tal como desean ser.

En definitiva, el juego es un instrumento importante para la resolución de conflictos en los niños, pues les ofrece la oportunidad de expresar sus

sentimientos, relacionarse con los demás, desarrollar habilidades sociales y mejorar su conexión con el entorno.

d) Desarrollo de las habilidades comunicativas y expresivas.

El juego dramático es esencial para la creación de un ambiente de seguridad y buena comunicación entre los estudiantes, fomentando la confianza en ellos mismos y en los demás, a la vez que aprenden a superar el miedo a cometer errores. Esta atmósfera de aceptación permite que los niños se expresen libremente y con confianza, mostrando su verdadera personalidad.

Gutiérrez (1997) manifiesta que expresar o transmitir es el proceso a través del cual el individuo da a conocer sus deseos, preferencias, emociones e ideas. La comunicación es fundamental para la vida social y el establecimiento de relaciones con otros.

Es por ello que, el uso de juegos dramáticos es una herramienta útil para el desarrollo de la capacidad comunicativa y el aprendizaje de habilidades sociales. Estas actividades permiten al niño desarrollar habilidades cognitivas, comunicativas, emocionales y sociales, además de fomentar el respeto y la igualdad. También les permiten practicar la comunicación no verbal, el lenguaje corporal, y el habla, siendo estos dos factores importantes para el desarrollo social y emocional saludable, por lo que juegos de dramatización pueden ayudar a los niños a comprender mejor el comportamiento y las emociones de los demás. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de empatía y comprensión.

Asimismo, el uso de los juegos dramáticos aporta a otras áreas del currículo, así el profesor Moreno (2002) sugiere que el juego dramático es un componente esencial de la Educación Psicomotriz, que contribuye al desarrollo corporal y sensorial, fortalece otras áreas psicomotrices.

Por otro lado, Andrade (2004) sostiene que el juego también se relaciona con el Área Afectivo-emocional, ya que proporciona al niño una fuente de placer que le otorga satisfacción, le permite asimilar experiencias desafiantes y le ayuda a controlar la ansiedad.

Aizecang (2005) sostiene que el juego dramático es una herramienta esencial para mejorar la Área Cognitiva, promoviendo el desarrollo del pensamiento motriz, simbólico-representativo y reflexivo, así como la atención y la memoria. Adicionalmente, contribuye al descenso cognitivo, fomentando el lenguaje, la imaginación y la creatividad. Esto permite que los niños puedan discriminar entre la fantasía y la realidad, alienta el pensamiento abstracto y mejora el proceso de pensamiento.

Se puede concluir que el juego dramático es una herramienta vital para contribuir al desarrollo de los niños, favoreciendo su capacidad física y emocional, tales como el desarrollo muscular, el equilibrio personal, la confianza en el uso de su cuerpo, el bienestar emocional y la habilidad para solucionar problemas. Además, el juego ha sido demostrado como un medio eficaz para la socialización y la interacción.

Los juegos dramáticos ofrecen a los niños de 5 años la oportunidad de desarrollar su imaginación y creatividad a través de la interpretación de roles y situaciones, tienen la ventaja de permitirles descubrir y explorar sus talentos y habilidades, desarrollar sus habilidades de comunicación y expresión, y fortalecer su autonomía.

Asimismo, los juegos dramáticos son una forma de jugar para los niños de 5 años, donde asumen y asignan roles y luego los encarnan, esto permite a los pequeños salir de los límites de la realidad, representando personajes u objetos ajenos a ellos mismos y así manifestar situaciones y acciones diversas. Esta oportunidad de juego les provee a los niños la posibilidad de desarrollar su creatividad y su imaginación, así como también mejorar sus habilidades de comunicación y expresión, así como su autonomía.

Rodríguez (2021) señala que en niños de 5 años, para potenciar el juego dramáticos, se pueden emplear diversas actividades, como la recreación de historias, la utilización de títeres o marionetas y la creación de kits dramáticos. Estos últimos estarían compuestos por muñecos, disfraces y otros elementos decorativos a emplear en las representaciones.

Por otro lado, los niños pueden aprender a tener comprensión de los demás a través del juego dramático, esto les puede ayudar a desarrollar habilidades importantes como la comprensión de las emociones, el entendimiento de la perspectiva de los demás y la empatía. Todo esto les brinda herramientas útiles para la vida.

En resumen, los juegos dramáticos son una forma divertida y eficaz para que los niños de 5 años desarrollen habilidades de lenguaje, habilidades sociales, imaginación, empatía, comprensión de perspectiva y habilidades de solución de problemas. Esto se logra a través de la recreación de historias, la utilización de títeres o marionetas y la creación de kits dramáticos, donde los niños pueden asumir y experimentar diversos papeles y situaciones.

Al final, examinaremos las dimensiones de los juegos dramáticos ya que esta es una excelente manera de mejorar la imaginación y la creatividad de los niños de cinco años; Asimismo, estos juegos facilita a los niños el aprendizaje de resolver problemas, colaborar en

equipo, desarrollar habilidades sociales, mejorar su autoestima y la confianza en sí mismos, entre otros; Por esto, los juegos dramáticos pueden servir para ayudar a los niños a entender el mundo que está a su alrededor de una forma entretenida y segura..

Según Andrade (2004), la estructura clave del juego dramático está compuesta por una mezcla de elementos, entre los cuales figuran la creación colectiva, motivación, la evolución de la sesión y la ronda de discusiones. Para alcanzar un resultado específico, cada estructura debe tener un enfoque previamente establecido que permita la realización de actividades específicas.

En segundo lugar, es preciso adherirse a una estructura metodológica detallada a continuación, tomando en cuenta las contribuciones de Bullón (2001):

a) Motivación

Los juegos dramáticos son una forma de juegos de rol en los que los participantes simulan situaciones y personajes reales o ficticios para explorar temas y problemas a través del diálogo, el gesto y la acción. Estos juegos se pueden utilizar para desarrollar habilidades de liderazgo, desarrollar mejores relaciones personales, mejorar la comunicación y la creatividad; donde la motivación es una de las dimensiones más importantes de los juegos dramáticos.

Como bien señalan Cañizares y Carbonero (2016) esta etapa infantil es una oportunidad para que el niño aprenda a desarrollar habilidades, así como también es un generador de emociones positivas o negativas. Estas son las energías anticipadas que preparan al ser humano para enfrentar la vida.

Por ello, esta dimensión es la razón por la que los participantes quieren participar, por lo que algunos juegos pueden ser motivados por la diversión, el desafío, el aprendizaje o la necesidad de desarrollar habilidades sociales.

b) La creación grupal

Los juegos dramáticos son una forma útil de estimular el trabajo colaborativo, lo cual permite a los niños adquirir destrezas significativas.

Alique (2018) expresa que esta es una oportunidad para que los niños compartan, interactúen y dialoguen acerca de la tarea asignada, además de brindarles una plataforma para que puedan socializar entre ellos.

Los juegos dramáticos pueden ser usados como una forma divertida y creativa para fomentar la creación grupal, es por ello que, estos juegos requieren que los niños trabajen juntos para crear una historia o escenario, lo que les permitirá trabajar en equipo para solucionar problemas, pudiendo desarrollar habilidades de liderazgo.

En resumen, los juegos dramáticos son una excelente herramienta para el fomento del trabajo en equipo. Estos juegos permiten a los niños aprender habilidades como comunicación, liderazgo, creatividad y toma de decisiones, habilidades esenciales para el desarrollo social y cognitivo.

c) Ronda de conversación

La ronda de conversación en los juegos dramáticos es una herramienta para explorar la actividad de manera profunda y descubrir sus implicaciones. Esto

implica que los participantes se sienten cómodos disfrutando del juego y compartiendo sus opiniones y experiencias. La interacción entre los participantes durante la ronda de conversación les permite discutir temas, compartir opiniones y crear nuevas ideas.

Barrachina (2018) afirma que la ronda de conversación es el lugar donde los estudiantes intercambian sus ideas y ofrecen su perspectiva sobre el desempeño de una tarea con el objetivo de lograr un resultado.

Asimismo, los niños también tienen la oportunidad de profundizar en los temas que han abordado durante el juego, además de descubrir nuevas perspectivas sobre el tema. Al final de la ronda de conversación, los participantes pueden tener una mejor comprensión de lo que sucedió durante el juego, así como dejar una huella de aprendizaje para el futuro.

Numerosos estudiosos han abordado el tema de las habilidades sociales, con un énfasis particular en la expresión de comportamiento y la manera en que el refuerzo social influye en las consecuencias.

Caballo (2005) sostiene que el comportamiento socialmente competente se refiere a la destreza de una persona para comunicar sus deseos, actitudes, sentimientos, opiniones o derechos de una forma adecuada para la situación, respetando los de los demás, de tal modo que se resuelvan los problemas presentes y se prevengan posibles problemas futuros.

Según Goldstein (citado por Pacheco et al, 2006), las habilidades sociales se componen de competencias, aptitudes y herramientas que ayudan a crear relaciones positivas y a resolver conflictos interpersonales.

Los investigadores Muñoz et al (2011) postulan que la habilidad social es una cuestión que se refiere a los comportamientos y acciones específicos que son fundamentales para el establecimiento de una interacción productiva, satisfactoria y eficaz con otros.

De lo señalado anteriormente por los autores, Monjas (2014) señala que las habilidades sociales son acciones, expresiones, pensamientos y sentimientos adquiridos, que son específicos para cada situación, y que se desarrollan en relación con otras personas. Las habilidades sociales implican una combinación de conocimientos cognitivos, emocionales y afectivos, así como manifestaciones motoras.

Existen varios enfoques para definir habilidades sociales, y no hay consenso sobre cuál es la definición exacta. Sin embargo, según Vived (2011), hay algunas características principales que distinguen las habilidades sociales: son conductas adquiridas y, por lo tanto, pueden ser transmitidas.

Se puede afirmar, que las habilidades sociales se pueden incrementar a través del intercambio entre factores internos (procesos cognitivos) y externos (ambiente, situaciones), y son adquiridas o modificadas según lo que generan, por ello, las habilidades sociales son un elemento fundamental para la vida diaria, ya sea para el progreso personal como para conectar con otros. Estas habilidades son críticas para desarrollar relaciones saludables, con la comunicación y el entendimiento adecuados, así como para mejorar la autoestima.

Es fundamental que los niños adquieran habilidades sociales adecuadas para que puedan progresar y alcanzar los incentivos sociales, culturales y económicos necesarios para triunfar en la vida. Esto se debe a que el comportamiento interpersonal correcto es una parte crucial del éxito, además, el desarrollo de habilidades sociales a una edad temprana les ayudará a desarrollar las competencias sociales necesarias para alcanzar un buen funcionamiento presente y un desarrollo futuro exitoso, por ello, es fundamental que los maestros fomenten en los niños las habilidades sociales necesarias para el desarrollo presente y futuro. Esto con el fin de prevenir el aislamiento, el rechazo y la falta de felicidad que pueden experimentar los niños sin estas habilidades.

Aizecang (2005) enfatiza que es una hazaña importante para el desarrollo lograr y mantener relaciones sociales positivas con otros. Estas interacciones sociales ofrecen a los menores la oportunidad de aprender y ajustarse al medio social, emocional y académico.

Por otra parte, es meritorio mencionar que el desarrollo de habilidades sociales en los niños desde temprana edad, le permitirá tener una mejor adaptación al medio, una mayor autonomía, una mejor relación con los demás, mejores rendimientos académicos, una mejor autoestima, así como un mayor bienestar emocional.

En conclusión, es importante para el desarrollo del niño contar con habilidades sociales, ya que refuerza su autoestima, mejora su relación con los demás y aumenta su rendimiento académico, por lo que las habilidades sociales también giran en torno a teorías, por ello desarrollaremos las que consideramos más importantes

De acuerdo con la teoría de desarrollo social de Erick Erickson, los niños de entre 4 años de edad deben lograr una identidad y desarrollar relaciones interpersonales. Para que esto

sucedan, los infantes necesitan establecer habilidades como la confianza en sí mismos, la creatividad, la independencia, el lenguaje y la comunicación. Estas cualidades son fundamentales para que los pequeños puedan establecer relaciones saludables con otras personas.

Según Regader (2015), la teoría de Erikson señala que cada etapa de la vida presenta la oportunidad de desarrollar una variedad de habilidades. Si se consiguen, se experimentará un sentimiento de control, conocido como fuerza del ego, que ayudará a alcanzar los objetivos establecidos en la siguiente etapa. Erikson también destaca que cada etapa está determinada por un conflicto que contribuye al crecimiento personal, y que cuando se resuelve, el individuo experimenta un crecimiento psicológico.

Es por ello, que según esta teoría desarrollar estas habilidades los niños de 4 años aprenden a tomar decisiones y manejar sus emociones. Esto les ayuda a desarrollar un sentido de independencia, responsabilidad y autonomía; asimismo los niños de 4 años necesitan un entorno seguro y positivo donde puedan explorar, aprender y desarrollarse, lo que significa proporcionarles la oportunidad de experimentar y aprender de diferentes situaciones y personas.

La segunda teoría de las habilidades sociales, es la Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura se refiere al proceso cognitivo de adquisición de habilidades en un entorno educativo. Esta teoría propone que el aprendizaje se origina a través de la observación o la enseñanza impartida por el profesor, sin necesidad de una respuesta motora o el refuerzo directo.

Bandura (2018) sugirió cuatro principios fundamentales de instrucción social:

1. Atención: No se puede adquirir conocimiento si no nos concentramos en el trabajo que tenemos entre manos. Si percibimos que algo es novedoso o distinto, es más probable que atraiga nuestra atención. La atención consiste en prestar atención a los patrones relevantes.
2. Retención: implica recordar cómo se comportan los modelos, donde la memoria desempeña un papel vital. El individuo que está aprendiendo una nueva conducta debe recordarlo para poder llevarlo a cabo. Por lo tanto, la habilidad de retener la información es una parte esencial del éxito del profesor.
3. La reproducción: es un proceso por el cual los niños recuerdan la información que han visto y la asocian a los conocimientos previamente obtenidos. Esto les permite comprender el significado de lo que han aprendido recientemente. El aprendizaje significativo, por otro lado, implica aplicar la información adquirida para resolver problemas, comprender conceptos y adquirir habilidades.
4. Motivación: Es esencial para el éxito en la vida que uno se mantenga motivado para actuar de la misma manera que los modelos a seguir. Si uno no tiene motivación, no se esforzará y, como resultado, no alcanzará sus objetivos. Por lo tanto, es importante encontrar alguna fuente de motivación, ya sea interna o externa, para lograr el éxito deseado.

Puede ser interna o externa. La motivación interna es cuando uno mismo se motiva para lograr algo, mientras que la motivación externa es cuando alguien más te motiva para hacer

algo. La motivación interna es la mejor forma de motivación porque uno mismo realmente quiere hacer algo, en lugar de estar motivado por algo externo.

Bandura también sugirió que el aprendizaje por observación puede tener una mayor influencia en el comportamiento que el aprendizaje por ensayo y error. Esta teoría se ha utilizado para explicar una variedad de comportamientos, desde el aprendizaje de habilidades hasta el desarrollo de actitudes y valores.

En resumen, la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura se refiere al aprendizaje por observación, donde los individuos aprenden comportamientos al observar y recordar el comportamiento de los demás. Esta teoría se basa en los procesos de atención, retención, producción y motivación, por lo que ha sido utilizada para explicar una amplia variedad de comportamientos, desde la formación de las habilidades hasta el desarrollo de valores y actitudes.

Los autores Peter Salovey y John Mayer definen la inteligencia emocional como la aptitud para reconocer y comprender los estados emocionales de uno mismo y de los demás, así como el uso de esa investigación para dirigir el pensamiento y la acción. Esta habilidad se compone de cuatro componentes principales, que incluyen la percepción emocional, la asimilación emocional, la comprensión emocional y la regulación emocional y se aplican tanto a situaciones personales como a situaciones sociales y ayudan a los individuos a comprender mejor sus propias emociones, así como las emociones de los demás, lo que resulta en una comunicación más eficaz y una mejor toma de decisiones. (Mayer y Salovey, 1999)

Los aspectos emotivos y sociales están fuertemente conectados, donde la inteligencia emocional es clave para el desarrollo de habilidades sociales puesto que la comprensión de las

propias emociones y su influencia en los intercambios interpersonales es esencial. Por otra parte, la inteligencia emocional ayuda a las personas a entender mejor los sentimientos ajenos.

De acuerdo a Goldstein (citado por Pacheco et al, 2006), hay diferentes dimensiones de habilidades sociales. Estas se clasifican en básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para afrontar el estrés y habilidades de planificación. Estas dimensiones forman su tipología.

a) Habilidades Básicas

Las habilidades básicas para los juegos dramáticos en los niños incluyen la imaginación, la creatividad, la narración, el diálogo, el apoyo, la improvisación, la colaboración, la flexibilidad, la comunicación, la conexión, la empatía y el respeto.

En los juegos dramáticos, los elementos esenciales son escuchar, iniciar una conversación, establecer preguntas, expresar gratitud, presentarse y dar cumplidos: escuchar y formular interrogantes.

Mcginis y Goldstein (1990) subrayan que la capacidad de comenzar y continuar una charla es imprescindible para el intercambio entre personas, al igual que formular interrogantes, presentarse y dar las gracias. Estas aptitudes son esenciales para el desarrollo del infante y son una condición previa para el aprendizaje de otras.

Es por ello, que estas habilidades se pueden desarrollar a través de actividades narrativas, improvisación, diálogos, escenificación y juegos. Se deben alentar a

los niños a usar su imaginación para crear mundos, personajes, situaciones y conflictos. Los niños también deben aprender a trabajar en equipo, escuchar y respetar a sus compañeros, así como aceptar retos y aprender de sus fracasos.

b) Habilidades Avanzadas

Mcginis y Goldstein (1990) afirman que las capacidades avanzadas son aquellas que desarrolla una persona para conseguir una buena integración en entornos sociales; entre ellas pueden mencionarse la solicitud de asistencia, la toma de parte, el dar órdenes, etc.

Desarrollar habilidades sociales avanzadas requiere establecer relaciones interpersonales, comprender a los demás, manejar problemas, establecer conversaciones, tomar decisiones, etc., también incluye habilidades como el manejo del estrés, la comunicación y la solución de conflictos, la empatía y la asertividad. Estas habilidades pueden ser aprendidas, pero también pueden ser mejoradas mediante el entrenamiento. Algunas actividades para mejorar las habilidades sociales incluyen el diálogo, la escucha activa, la negociación, el debate, el juego de roles y la toma de decisiones.

c) Relacionadas a los Sentimientos.

Es importante para tener la capacidad de percibir, comprender y valorar los sentimientos de otras personas, por ello desarrollar el don de ponerse en el lugar de alguien y entender su perspectiva, sin necesidad de estar de acuerdo con ella, asimismo requiere de ser sensible hacia los demás, así como de la habilidad de

identificar y expresar correctamente tanto los propios sentimientos como los de la otra persona.

Mcginis y Goldstein (1990) sostienen que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos son aquellas que una persona desarrolla para lograr una comunicación eficaz con los demás y poder entender los sentimientos de los demás, etc.

También, Madrigal & Garro (2008) definen esta habilidad como el entendimiento de los sentimientos, necesidades y preocupaciones de otras personas y la respuesta adecuada.

Es por ello que, es una habilidad innata que se aprende desde la infancia, pero también se puede aprender a través de la experiencia y la educación. Esta habilidad permite a los niños a comprender mejor las perspectivas y las experiencias de los demás. Esto hace que sea más fácil para ellos relacionarse con los demás de una manera más positiva y constructiva, donde la empatía también los ayudara a identificar y reconocer los sentimientos de los demás, lo que les ayuda a actuar de forma apropiada en situaciones sociales.

d) Alternativa a la agresión

Es fundamental que los niños sepan administrar sus emociones y entiendan las necesidades de los demás para así aprender habilidades de comunicación, resolución de problemas y establecer relaciones interpersonales saludables.

Mcginis y Goldstein (1990) proponen que la habilidad social como alternativa se refiere al desarrollo de la capacidad de autocontrol y empatía en situaciones de enojo. Además, sugieren que estas habilidades brindan al niño la oportunidad de manejar los conflictos.

Es importante pues les permitirá desarrollar actitudes y habilidades que les serán de gran ayuda a lo largo de la vida. Estas incluyen el respeto a los demás, la escucha activa, el autocontrol, el trabajo en equipo, la comprensión de los sentimientos, la empatía y la habilidad para manejar conflictos.

Por tanto, la habilidad social es una herramienta muy importante para que los niños aprendan a relacionarse de una forma saludable con los demás, pues, les permitirá desarrollar una personalidad sólida y un sentido de responsabilidad hacia los demás, lo que les ayudará a tener una vida social más satisfactoria.

e) Hacer amigos

Mcginis y Goldstein (1990) sugieren que hay habilidades sociales (variedad de cualidades personales) que son importantes para establecer relaciones de amistad, incluyen el compromiso, la actitud positiva, etc. Estas habilidades sociales permiten a las personas relacionarse entre sí de una manera significativa, siendo que estas características son muy importantes para la formación de relaciones sociales.

Estas habilidades ayudan a los individuos a construir amistades profundas, duraderas y saludables. Una persona con habilidades para hacer amigos es capaz de establecer vínculos con otras personas de manera significativa y real, lo que

les permite compartir intereses, experiencias y conocimientos por lo que facilita la habilidad la comunicación, la confianza y el respeto mutuos.

Por lo tanto, para tener una habilidad social para hacer amigos, uno debe tener una actitud positiva, ser un buen escucha, ser empático, tener un buen sentido de humor, ser confiable y mostrar interés en los demás. Además, también es importante ser honesto, respetuoso y comprensivo con los demás. Estas cualidades son clave para crear y mantener relaciones saludables con los demás.

A medida que el niño crece, debe desarrollar buenas habilidades de comunicación para poder relacionarse con diferentes personas y ambientes, es por ello, que necesita aprender a expresar sus opiniones, escuchar a los demás, ser empático y respetuoso. Estas habilidades le serán de gran ayuda para desarrollar relaciones saludables y exitosas con los demás.

Goldstein (1989) sugiere un enfoque centrado en el desarrollo para la educación de habilidades sociales, donde los educadores y los progenitores están en una posición superior para poder contribuir a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales saludables. Por lo tanto, es importante que los educadores sepan identificar los puntos fuertes y débiles de los estudiantes en cuanto a habilidades sociales, para poder ofrecerles la ayuda necesaria para desarrollarlas.

Esto se puede hacer a través del uso de herramientas como entrevistas, pruebas y observación directa. Aquí los educadores también deben tener en cuenta los

intereses de los estudiantes, para que se sientan motivados a mejorar sus habilidades sociales.

Una vez identificadas las fortalezas y debilidades, los educadores pueden utilizar una variedad de estrategias para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales positivas. Estas estrategias incluyen la enseñanza directa, el refuerzo, el modelado y la práctica; donde el uso de estas estrategias puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales positivas y mejorar su confianza en sí mismo.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y tipo de investigación

La investigación se realizó con un enfoque cuantitativo; el tema está restringido a un problema bien definido, y se examinarán los elementos externos relacionados con el tema en particular. El estudio se basará en el análisis de la literatura existente, que ayudará a traducir los conceptos en variables cuantificables. (Hernández et al, 2014).

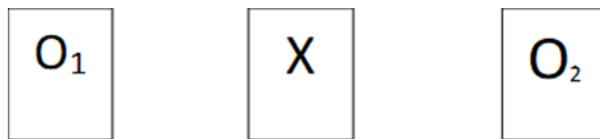
El tipo de investigación es explicativo, Hernández et al. (2014), sostiene que la investigación tiene por objetivo descubrir los motivos detrás del fenómeno en cuestión, estudiando las causas y los efectos asociados con él, así como identificando las circunstancias.

2.2. Diseño de investigación

Esta investigación adoptó un diseño pre-experimental. Según Ramos (2021) éste tipo de estudio requiere una sola variable independiente, el grupo de experimentación, el cual es

afectado por la intervención del investigador. La variable dependiente se mide antes (pre test) y después (post test) de la intercesión con un solo grupo.

Para evaluar el efecto del tratamiento, se aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento a un grupo de niños. Después de ello, se les administró el procedimiento y una vez finalizado, se les aplicó una prueba posterior. Esta fórmula fue usada para evaluar el resultado del procedimiento.



Dónde:

O_1 = Pre test

X = Manipulación de la variable independiente

O_2 = Post test

2.3. Población, muestra y muestreo

Es el grupo de personas o cosas de las cuales se desea aprender algo en un estudio. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". (Pineda et al 1994) Es decir, todas las situaciones que cumplan con un criterio particular están incluidas. (Hernández et al, 2014) En la presente investigación se empleó a niños de cinco años de edad, de sexo femenino y masculino que viven en el Distrito de Nuevo Chimbote.

Una muestra es un segmento de la población de estudio de la cual datos son recolectados. Esta debe ser determinada y establecida con precisión antes de comenzar, y debe ser una representación de dicha población. (Hernández et al, 2014), por lo tanto, la muestra que se utilizó para la obtención de resultados fue de 10 niños del sexo femenino y masculino de cinco años de edad que viven en el Distrito de Nuevo Chimbote.

Es el proceso empleado para escoger a los miembros de la muestra del total de la población, "Consiste en un conjunto de reglas, procedimientos y criterios mediante los cuales se selecciona un conjunto de elementos de una población que representan lo que sucede en toda esa población" (Mata et al, 1997)

Los participantes fueron elegidos usando los siguientes criterios:

Criterios de inclusión

- Niños y niñas de cinco años que estén matriculados en el aula.
- Niños y niñas que no presenten ningún problema de aprendizaje.
- Niños y niñas de cinco años interesados en ser parte de la investigación.

Criterios de extensión

- Niños y niñas que no acuden regularmente a clases.
- Niños y niñas que ingresan al proyecto luego de que éste haya comenzado.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

El procedimiento empleado fue la observación, para lo cual se examinó la configuración del estudio y se empleó la observación como herramienta, y una lista de verificación como medición.

La observación se basa en el registro de los comportamientos y hechos de una muestra de individuos o grupos dentro de un contexto determinado. Puede ser llevada a cabo de forma directa o indirecta, es decir, el investigador puede observar a los sujetos de estudio directamente, o bien realizar la observación a distancia, a través de recursos audiovisuales.

Guzmán (2018) afirma que el observar es una estrategia de recolección de datos primarios (también llamados fuentes primarias de información). En contraste con otras fuentes de esta tipología, es inmutable, ya que sólo permite recopilar información vinculada al instante en que se lleva a cabo.

En consecuencia, esta metodología de investigación ofrece al investigador una mirada más abarcadora y fidedigna de la situación que se está estudiando. Pensamos que es el mejor método para recopilar información.

Herrera (1998) afirmó que una herramienta de medición es un método o conjunto de métodos que producirán una numeración que cuantificará los datos de un constructo que solo se puede medir de forma indirecta.

Para el presente estudio se creó una encuesta compuesta por veinticinco (25) preguntas cerradas, que eran en base a los criterios (dimensiones) de: habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades

alternativas a la agresión y habilidades para hacer amigos. En cada ítem había dos opciones y una escala de valores NO (0) y SI (1).

Ahora bien, Guzmán (2018) sugiere que los listados de cotejo proporcionan un instrumento útil para hacer una búsqueda de los objetivos de un proceso. Estos materiales en forma de tablas contienen los indicadores relevantes para la persona y la tarea, así como información acerca de si se han cumplido los objetivos. Por lo tanto, los listados de cotejo ayudan a registrar qué objetivos se han alcanzado y cuales no durante un proceso.

Para determinar la validez del instrumento, los criterios de pertinencia, relevancia y claridad fueron calificadas por tres expertos. Se ejecutó una prueba piloto con cinco personas, donde se obtuvo un alfa de Cronbach de 0,84, lo cual se considera un buen resultado.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Se recopilaron datos teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Los padres de los participantes otorgaron su consentimiento para la recolección de datos, garantizando la confidencialidad de los resultados.
- Se planificó el desarrollo de las actividades virtuales y la entrega de evidencias para su posterior evaluación.
- Los cuestionarios fueron transcritos en Google Drive para ser compartidos a través de WhatsApp.
- Se llevó a cabo un análisis descriptivo de los datos conseguidos mediante gráficos y tablas. Por otro lado, para determinar la influencia de las variables, se aplicó la Prueba de Wilcoxon con un nivel de confianza del 95%. Los datos fueron ingresados al programa IBM y luego exportados a SPSS Statistics 22.0 para ser procesados y analizados.

2.6. Aspectos éticos en investigación

En virtud de la Ley 29733, se dispuso que los datos personales de los participantes en la investigación se gestionaran con seguridad, con el objetivo de garantizar la privacidad de los mismos. Se tomaron todas las medidas necesarias para salvaguardar los datos de los participantes, con el objetivo de establecer el nivel de riesgo y la posibilidad de obtener un beneficio.

Los interesados en la investigación tuvieron acceso a todos los detalles del propósito y los objetivos, y se les dio la elección de participar de manera voluntaria y consciente, siendo conscientes de que la información recabada sólo sería utilizada para fines de estudio.

Se establecieron medidas de seguridad para proteger a los participantes de la investigación, como evitar cualquier daño, minimizar los efectos negativos y maximizar los beneficios.

Para asegurar que el investigador trabajara dentro de los parámetros apropiados, se tomaron las medidas adecuadas para asegurar que sus habilidades y conocimientos cumplieran con los límites establecidos. Además, era vital que los interesados recibieran un trato justo y equitativo en todos los aspectos relacionados con la investigación.

III. RESULTADOS

Resultados por objetivos específicos

Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.

Tabla 1

Nivel de habilidades sociales básicas pre y post test

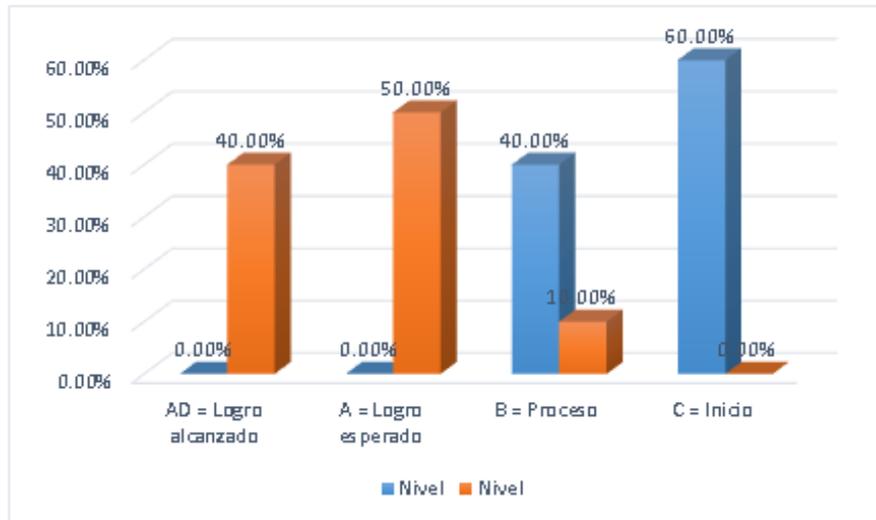
Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	4	40.00%
A = Logro esperado	0	00.00%	5	50.00%
B = Proceso	4	40.00%	1	10.00%
C = Inicio	6	60.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Nota: La tabla muestra el nivel habilidades sociales básicas pre y el nivel de mejora post test en los niños de 5 años.

Fuente: Pre y Post test aplicado a niños y niñas de 5 años, Nuevo Chimbote.

Figura 1

Gráfico de barras. Nivel de habilidades sociales básicas pre y post test.



Nota: La grafica representa que el nivel de habilidades sociales básicas de los niños de 5 años en el pre test que se encuentran en nivel C lo que representa el 60% como incidencia más alta, mientras que en el post test, se alcanzó los niveles A y AD lo que representa el 90%.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años, Nuevo Chimbote.

Interpretación

En la tabla y figura 1, Los resultados del pre-test mostraron que el 60% de los estudiantes se encontraban en el nivel C de inicio, mientras que el 40% estaba en el nivel B de proceso, lo que indicaba un bajo nivel de competencia social. Sin embargo, el post test reveló un considerable aumento, con el 50% de los estudiantes ubicados en el nivel A de logro esperado, el 40% en el nivel AD de logro alcanzado y el 10% en el nivel B de proceso. Esto demuestra que los estudiantes han alcanzado un alto nivel de habilidades sociales básicas.

Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después del empleo de actividades de aprendizaje.

Tabla 2

Nivel de habilidades sociales avanzadas pre y post test.

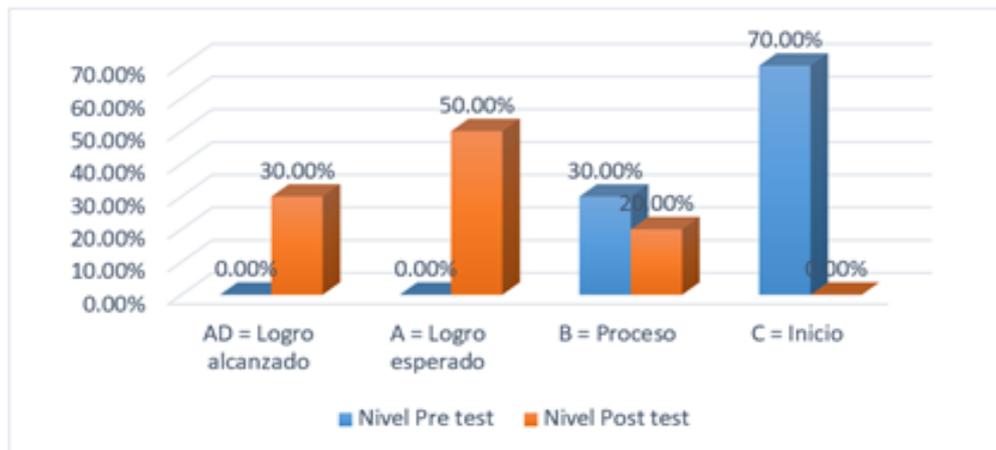
Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	3	30.00%
A = Logro esperado	0	00.00%	5	50.00%
B = Proceso	3	30.00%	2	20.00%
C = Inicio	7	70.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Nota: La tabla muestra el nivel habilidades sociales avanzadas del pre test y el nivel de mejora post test en los niños de 5 años.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años, Nuevo Chimbote.

Figura 2

Gráfico de barras. Nivel de habilidades sociales avanzada pre test y post test.



Nota: La grafica representa el nivel de habilidades avanzadas de los niños de 5 años en el pre test que se encuentran en nivel C lo que representa el 70% como incidencia más alta, mientras que en el post test, se alcanzó los niveles A y AD lo que representa el 80%.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años de Nuevo Chimbote.

Interpretación

En la Tabla y Figura 2 se puede ver que inicialmente el 70% de los estudiantes se encontraban en el nivel C de inicio y el 30% en el nivel B del proceso. Sin embargo, luego del post test, la mayoría de los estudiantes lograron un alto nivel de habilidades sociales, de los cuales el 50% logró el nivel A esperado, el 30% logró el nivel AD y el 20% restante logró el nivel B de proceso de logro esperado, el 30% el nivel AD de logro alcanzado y el 20% se quedó en el nivel B de proceso.

Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después del empleo de actividades de aprendizaje.

Tabla 3

Nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos pre y post test

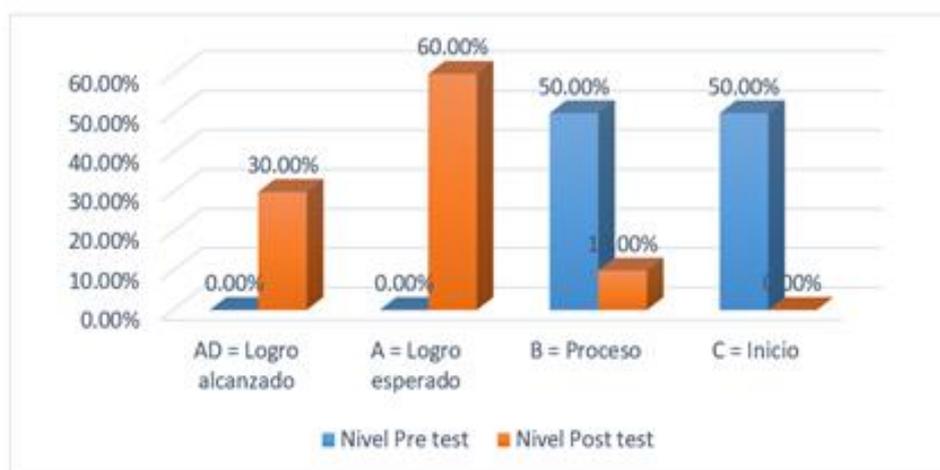
Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	3	30.00%
A = Logro esperado	0	00.00%	6	60.00%
B = Proceso	5	50.00%	1	10.00%
C = Inicio	5	50.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Nota: La tabla muestra el nivel habilidades relacionadas con los sentimientos del pre test y el nivel de mejora post test en los niños de 5 años.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años, Nuevo Chimbote.

Figura 3

Gráfico de barras. Nivel de habilidades relacionada con los sentimientos pre y post test.



Nota: La grafica representa que el nivel de habilidades relacionada con los sentimientos de los niños de 5 años en el pre test que se encuentran en nivel B y C, lo que representa el 50% en ambos como incidencia más alta, mientras que en el post test, se alcanzó los niveles A y AD lo que representa el 90 %.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años de Nuevo Chimbote.

Interpretación

Los resultados de la tabla y figura 3 los estudiantes evaluados, el 50% se encontraban en un nivel C de inicio y un nivel B de proceso antes de la aplicación de las actividades con juegos dramáticos, lo que significa que la mayoría de ellos estaba en un nivel bajo. Por otro lado, el post test mostró que el 60% había alcanzado un nivel A de logro esperado, el 30% un nivel AD de logro alcanzado y el 10% un nivel B de proceso, demostrando que la mayoría de los estudiantes habían alcanzado un nivel alto. Estos resultados muestran los efectos positivos de las actividades con juegos dramáticos en relación con las habilidades sociales de relación de sentimientos.

Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después del empleo de actividades de aprendizaje.

Tabla 4

Nivel de habilidades alternativas a la agresión pre y post test.

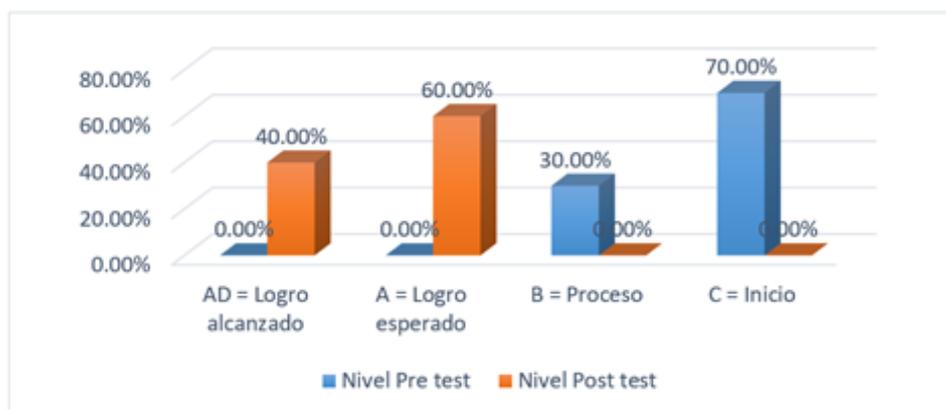
Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	4	40.00%
A = Logro esperado	0	00.00%	6	60.00%
B = Proceso	3	30.00%	0	0.00%
C = Inicio	7	70.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Nota: La tabla muestra el nivel de habilidades alternativas a la agresión del pre test y el nivel de mejora post test en los niños de 5 años.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años, Nuevo Chimbote.

Figura 4

Gráfico de barras. Nivel de habilidades alternativas a la agresión pre y post test.



Nota: La grafica representa que el nivel de habilidades alternativas a la agresión de los niños de 5 años en el pre test que se encuentran en nivel C, lo que representa el 70% de la incidencia más alta, mientras que en el post test, se alcanzó los niveles A y AD lo que representa el 100%.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años de Nuevo Chimbote.

Interpretación

De acuerdo con la tabla y figura 4, la mayoría de los estudiantes se desempeñaron en el nivel bajo de inicio: el 70% en el nivel inicial C y el 30% en el nivel B de proceso. En contraste, en la prueba de seguimiento, el 60% de los estudiantes obtuvo un puntaje alto con el nivel A esperado y el 40% logró el nivel AD. Por los resultados obtenidos con el uso de actividades con juegos dramáticos para mejorar las habilidades sociales y las alternativas a la agresión ha resultado en mejoras positivas.

Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después del empleo de actividades de aprendizaje.

Tabla 5

Nivel de habilidades para hacer amigos pre y post test.

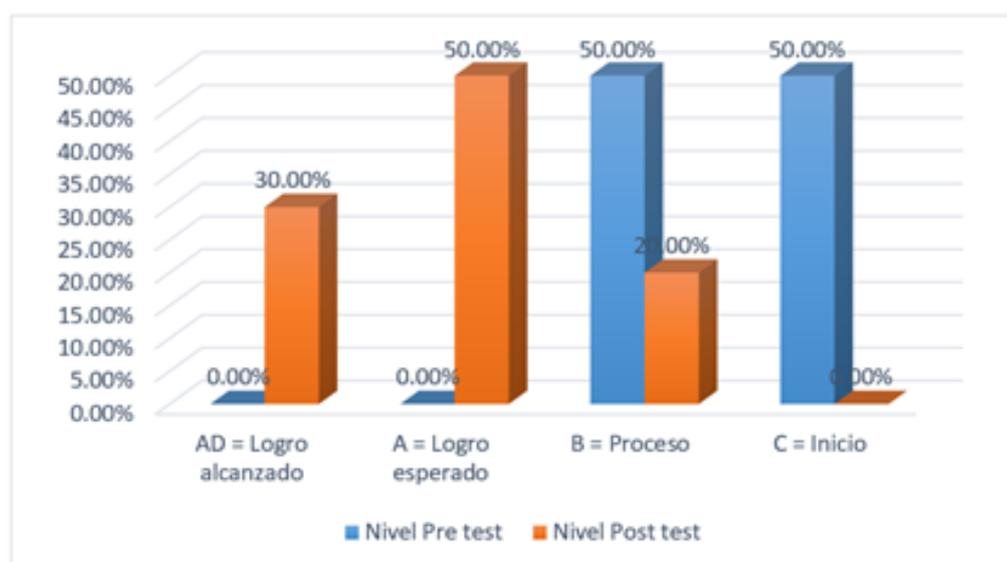
Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	3	30.00%
A = Logro esperado	0	00.00%	5	50.00%
B = Proceso	5	50.00%	2	20.00%
C = Inicio	5	50.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Nota: La tabla muestra el nivel de habilidades para hacer amigos del pre test y el nivel de mejora post test en los niños de 5 años.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años, Nuevo Chimbote

Figura 5

Gráfico de barras. Nivel de habilidades sociales para amigos pre y post test.



Nota: La grafica representa que el nivel de habilidades sociales para hacer amigos de los niños de 5 años en el pre test que se encuentran en nivel C y B respectivamente, lo que representa el 50% en cada uno con un valor equitativo de incidencia, mientras que en el post test, se alcanzó los niveles A y AD lo que representa el 80 %.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años de Nuevo Chimbote.

Interpretación

La Tabla y la Figura 5 muestran que, del total de estudiantes, el 50% inició la prueba de ingreso con un nivel C al principio y un nivel B al final, lo que indica un bajo nivel de habilidades sociales. Sin embargo, después de realizar juegos dramáticos para mejorar las habilidades sociales, el 50 % alcanzó el nivel de logro A, el 30 % logró el nivel de progreso AD y el 20 % logró el nivel de progreso B. Esto muestra una serie de efectos positivos de las medidas para mejorar la capacidad de los estudiantes para hacer amigos.

Determinar si el juego dramático mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. (Análisis comparativo entre los resultados del pre y post test)

Tabla 6

Nivel de habilidades sociales en el pre test y post test

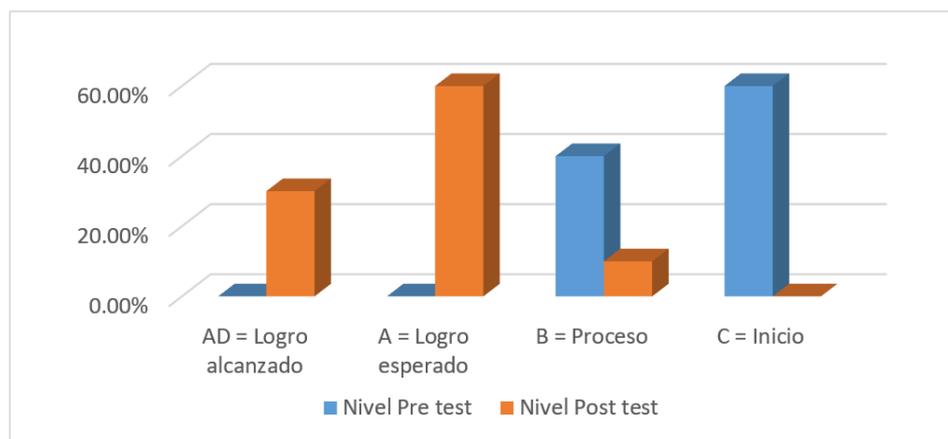
Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	3	30.00%
A = Logro esperado	0	00.00%	6	60.00%
B = Proceso	4	40.00%	1	10.00%
C = Inicio	6	60.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Nota: La tabla muestra el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años en el pre test y post test.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años, Nuevo Chimbote.

Figura 6

Gráfico de barras. Nivel de habilidades sociales en el pre test y post test



Nota: La grafica representa que el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años en el pre test que se encontraron en nivel C, lo que representa el 60% del valor de incidencia, mientras que en el post test, se alcanzó los niveles A y AD lo que representa el 90 %.

Fuente: Pre test aplicado a niños y niñas de 5 años de Nuevo Chimbote.

Interpretación

En la Tabla y la Figura 6 muestran que del número total de niños de 5 años que verifican su entrada, el 40 % está en el nivel de proceso y el 60 % en el nivel de línea de base; En contraste, el uso de la prueba posterior muestra que el 30 % en el logro, el 60 % en la expectativa y el 10 % en el nivel de proceso; Así que la mayoría de los estudiantes son buenos en el rendimiento de habilidades sociales.

Prueba de normalidad

Formulación de hipótesis:

Ho: Hipótesis Nula: Los datos se ajustan a una distribución normal.

Hi: Hipótesis alterna o del investigador. Los datos no se ajustan a una distribución normal.

Nivel de significación: 5% = 0,05

Prueba estadística: Prueba de normalidad de Shapiro–Wilk, prueba de hipótesis paramétrica.

Para determinar si un análisis de datos es paramétrico o no paramétrico, se llevó a cabo una prueba de normalidad con el programa estadístico IBM SPSS Statistics 25. Esta prueba fue realizada con el estadístico Shapiro-Wilk para muestras de tamaño menor a 50.

Tabla 7

Prueba de normalidad

Nivel	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	0,381	10	0,000	0,640	10	0,000
Post test	0,324	10	0,004	0,794	10	0,012

Nota: La tabla muestra los valores de la prueba de normalidad.

Fuente: Fuente: SPSS 25

Con un valor de p de 0,000 para el pre test, no hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula, mientras que el valor de p de 0,012 para el post test sugiere una distribución normal, aunque debido a que el tamaño de la muestra es inferior a 30, se considera no paramétrica, aceptando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

H₀: Hipótesis Nula: No existe diferencia significativa entre los datos del pre y post test.

H₁: Hipótesis alterna: Existe diferencia significativa entre los datos del pre y post test.

Nivel de significancia: 5% = 0,05

Prueba estadística: Prueba no paramétrica de hipótesis Wilcoxon

Estimación del P – valor

Valor estadístico de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon

La prueba de Wilcoxon con signo es una herramienta estadística para el análisis descriptivo más confiable para evaluar la diferencia significativa entre dos muestras relacionadas (pre test y post test) con 10 participantes que se aplica al pre test y post test con el fin de determinar si existe o no diferencia significativa a partir de los resultados obtenidos para cada uno de los objetivos específicos y generales.

Prueba de hipótesis para la dimensión habilidades básicas

Hi. El juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en niños de 5 años,
Nuevo Chimbote – 2023.

Ho. El juego dramático no mejora las habilidades sociales básicas en niños de 5 años,
 Nuevo Chimbote – 2023.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba

Tabla 8

Prueba de Rango de Wilcoxon para la dimensión de habilidades básicas

	Rangos	Nº	Rango promedio	Suma de rangos
Post – Pre	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-3,051 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,002

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

El resultado de la prueba de Wilcoxon con un valor de $p=0.002$, menor al umbral predeterminado de 0.05, indica una significancia estadística suficiente para rechazar la hipótesis nula. Esto demuestra que el juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote para el año 2023.

Prueba de hipótesis para la dimensión habilidades avanzadas

Hi. El juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Ho. El juego dramático no mejora las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. .

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba.

Tabla 9

Prueba de Rango de Wilcoxon para la dimensión habilidades avanzadas

Rangos		N°	Rango promedio	Suma de rangos
Post – Pre	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,972 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,003

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon ha demostrado significancia estadística con un valor de $p=0.003$ menor a 0.05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Esto indica que el juego dramático tiene un efecto significativo en el aumento de habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Prueba de hipótesis para la dimensión relación a sentimientos

Hi. El juego dramático mejora las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Ho. El juego dramático no mejora las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba

Tabla 10

Prueba de Rango de Wilcoxon para la dimensión relacionada a los sentimientos.

	Rangos	Nº	Rango promedio	Suma de rangos
Post – Pre	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post – Pre
Z	-2,919 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis de Wilcoxon confirma una significancia estadística de $p= 0.004$ menor a 0.05; lo que indica que la hipótesis nula es rechazada. Por consiguiente, se concluye que el juego dramático tiene un efecto positivo en el desarrollo de habilidades emocionales de niños de 5 años de Nuevo Chimbote -2023.

Prueba de hipótesis para la dimensión alternativas a agresión

Hi. El juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Ho. El juego dramático no mejora las habilidades alternativas a la agresión en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba

Tabla 11

Prueba de Rango de Wilcoxon para la dimensión alternativa a la agresión

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post – Pre	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: IBM SPSS versión 22

Estadísticos de prueba^a

	Post – Pre
Z	-3,051 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,002

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon indica una significancia estadística de $p= 0.002$ menor a 0.05; lo cual sugiere el rechazo de la hipótesis nula. Esto corrobora el efecto positivo del juego dramático en la mejora de habilidades alternativas a la agresión en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Prueba de hipótesis para la dimensión de hacer amigos

Hi. El juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Ho. El juego dramático no mejora las habilidades para hacer amigos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba.

Tabla 12

Prueba de Rango de Wilcoxon para la dimensión hacer amigos

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post – Pre	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: IBM SPSS versión 22

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,889 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.002$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, el juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Prueba de hipótesis para habilidades sociales

Hi. El juego dramático mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. **Ho.** El juego dramático no mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba.

Tabla 13

Prueba de Rango de Wilcoxon para habilidades sociales

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post - Pre	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,972 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,003

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.003$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, el juego dramático mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

IV. DISCUSIÓN

Durante la infancia es crucial contar con habilidades sociales para poder desenvolverse en la vida. Estas habilidades se fomentan a diario dentro del ámbito escolar, donde los niños realizan actividades que estimulan su desarrollo social. De esta forma, se les permite tener una mayor seguridad y autoestima, además de les ayuda a encarar los conflictos que van surgiendo en la vida cotidiana.

En cuanto al objetivo general: Determinar si el juego dramático mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote - 2023: los resultados de aplicar una prueba de ingreso a 10 niños de 5 años muestran un 40% en el nivel de proceso y un 60% en el nivel de inicio, lo que significa que los niños son sedentarios y socialmente aislados. Las pruebas posteriores mostraron un 30 % de aprobación, un 60 % esperado y un 10 % de progreso; Esto demuestra que la mayoría de los niños tienen un buen nivel de habilidades sociales. Validamos la importancia del juego dramático en el nivel inicial, tal como lo señala Gonzales (2017). Este incide en el desarrollo de habilidades sociales en niñas y niños de jardín de infantes del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio, encaminado a lograr el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes y lograr los aprendizajes necesarios en la infancia.

En relación al objetivo específico 1: Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después del empleo de actividades de aprendizaje. Los resultados del pretest muestran el mayor número de ellos en el nivel inicial y durante la duración. Luego de utilizar juegos de rol, la post-auditoría reporta 40% de éxito en el nivel alcanzado, 50% en el nivel esperado y 10% en el nivel de proceso; muestra que la mayoría de ellos han mejorado significativamente sus habilidades básicas. Estos hallazgos son consistentes con el estudio de Riveros y Calderon

(2017) sobre el juego y las habilidades sociales en niños de 5 años con I.E.I. Divino Niño Jesús – La Pastora de Puerto Maldonado en el año 2018, en el cual se encontró que el 63.3%, 30%, 5% y 1.7% de los estudiantes, a veces, casi nunca y siempre muestran primero las habilidades sociales. Esto significa que los niños de 5 años demuestran principalmente habilidades sociales en el aula.

En relación al objetivo específico 2: Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años, Nuevo Chimbote - 2023. Antes y después del uso de actividades educativas. Según los resultados de la prueba previa, los porcentajes más altos se encuentran en los niveles de ejecución y proceso. Sin embargo, después de usar los juegos de escenario, la siguiente prueba mostró que sus habilidades habían mejorado significativamente. El 30% de los niños están en el nivel de logro, el 50% en el nivel esperado y el 20% en el nivel de progreso. Esto significa que la mayoría de ellos han mejorado sus habilidades avanzadas. Con estos resultados, estamos de acuerdo con los resultados obtenidos en I.E.I. Divino Niño Jesús de Puerto Maldonado, 2018 confirma los datos encontrados por Riveros y Calderón (2017) en su estudio Drama and Social Skills de cinco años, que muestra que el 76,7 % de los niños suelen demostrar habilidades sociales avanzadas en el aula.

En relación al objetivo específico 3: Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades en relación a los sentimientos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después del empleo de actividades de aprendizaje. Los resultados de las pruebas preliminares muestran que las tasas más altas se encuentran en los niveles fundamental y técnico. Después de utilizar los juegos de rol, la prueba posterior mostró que el 30 % de los

estudiantes alcanzó un nivel bueno, el 60 % cumplió con el nivel esperado y el 10 % logró el nivel de proceso. Estos resultados sugieren que la mayoría de los niños han mejorado sus habilidades sociales en el dominio emocional en las relaciones. Coincidimos con las conclusiones de Loayza y Burgos (2019) en su estudio sobre la prevalencia de la actuación dramática en las habilidades sociales de alumnos de IE de cuatro años. Jaime White, Puerto Maldonado, 2011, luego de aplicar la siguiente prueba, el nivel de confianza fue de 66.7% y la empatía de 53.3%.

En relación al objetivo específico 4: Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después del empleo de actividades de aprendizaje. Los resultados de las pruebas preliminares muestran que los porcentajes más altos se encuentran en los niveles de inicio y proceso. Después del empleo de juegos dramáticos, las pruebas posteriores mostraron que el 40 % de los participantes lograron el nivel de rendimiento esperado y el 60 % lograron el nivel de rendimiento esperado. Esto muestra que la mayoría de los niños han mejorado sus habilidades relacionadas con la agresión. Estos resultados son consistentes con los resultados de la investigación realizados por Flores (2017), utilizando un programa de juego dramático para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años, es decir, N ° 84 Niña María del Distrito de Callao -2017, descubra decisiones significativas entre los dos grupos, mostrando el nivel de desarrollo de habilidades sociales.

En relación al objetivo específico 5: Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023. Antes y después del empleo de actividades de aprendizaje. Los resultados del pre test mostraron el

mayor porcentaje en el nivel inicial y proceso. Después del empleo de los juegos dramáticos, estudios posteriores muestran que el 30% está en el nivel de logro, el 50% está en el nivel de desempeño esperado y el 20% está en el nivel de proceso. Esto significa que la mayoría de los niños han mejorado su capacidad para hacer amigos. Coincidimos con los hallazgos de Riquero (2017) sobre el uso del juego de roles para mejorar las habilidades sociales de los preescolares para la resolución de conflictos interpersonales. Esto demuestra que los niños de 5 años de la muestra expresaron sus intereses y sentimientos expresando sus necesidades y explicando sus razones. Esta actividad ha contribuido al enriquecimiento de la comunicación y expresión personal y grupal, y ha fortalecido la capacidad de los niños para resolver los conflictos directamente.

V. CONCLUSIONES

Al finalizar nuestro procedimiento de divulgación del estudio realizado en niños de cinco años de Nuevo Chimbote, llegamos a las siguientes conclusiones:

1. Los niños de 5 años de la comunidad de Nuevo Chimbote exhiben típicamente el nivel de logro esperado en habilidades sociales básicas con un registro del 60%, y al comparar la hipótesis general se obtuvo $P=0.003$ apoyando la hipótesis general.
2. En la primera dimensión, habilidades sociales básicas, la mayoría de los estudiantes alcanzó el nivel de desempeño esperado de 50% y $p = 0,002$ en la prueba de Wilcoxon, lo que confirma la hipótesis. Se concluye que los

estudiantes de 5 años mejoran sus habilidades sociales básicas al desarrollar el juego dramático.

3. En la segunda dimensión, habilidades sociales avanzadas, los niños de 5 años alcanzaron el nivel de desempeño esperado con un puntaje de 50% y $p = 0,003$ en la prueba de Wilcoxon, lo que confirma la hipótesis. Se concluye que los estudiantes de 5 años mejoran sus habilidades sociales avanzadas al desarrollar el juego dramático.
4. En la tercera dimensión habilidades en relación a los sentimientos los niños de cinco años tenían una tasa de logro esperado de 60% y $p=0,002$ en la prueba de Wilcoxon, lo que confirma la hipótesis. Se concluye que los niños mejoran sus habilidades en relación a los sentimientos al desarrollar el juego dramático.
5. La cuarta dimensión habilidades alternativas a la agresión, los niños lograron un índice de logro esperado de 60% y $p = 0,004$ en la prueba de Wilcoxon, lo que confirma la hipótesis. Se concluye que los niños mejoran sus habilidades alternativas a la agresión al desarrollar el juego dramático.
6. Con la última dimensión habilidades para hacer amigos los niños de cinco años tenían una tasa de rendimiento del 50 % y una $p=0,004$ en la prueba de Wilcoxon, lo que respalda esta hipótesis. Se concluye que los niños mejoran sus habilidades para hacer amigos al desarrollar el juego dramático.

7. Aceptamos la hipótesis formulada por los investigadores, fijando $p=0,003$; aceptar la hipótesis del investigador de que el juego dramático mejora las habilidades sociales en niños de 5 años, Nuevo Chimbote – 2023.

VI. SUGERENCIAS

1. Se recomienda el desarrollo del juego dramático en los niños de 5 años según los resultados obtenidos en esta investigación puesto que ayudan a mejorar sus habilidades sociales.
2. Se recomienda el desarrollo del juego dramático en los niños de 5 años puesto que les ayuda a mejorar sus habilidades sociales básicas como a trabajar en equipo las diferentes actividades dirigidas por la maestra, respetando las opiniones de los demás.
3. Se recomienda el desarrollo del juego dramático en los niños de 5 años puesto que les ayuda a mejorar sus habilidades sociales avanzadas como a seguir instrucciones de su maestra, a dar instrucciones a sus compañeros y a dar su opinión sobre lo que piensa al respecto.
4. Se recomienda el desarrollo del juego dramático en los niños de 5 años puesto que les ayuda a mejorar sus habilidades emocionales, como reconocer y expresar sus emociones, así como a entender los sentimientos de los demás y a dar solución a su miedo.
5. Se recomienda el desarrollo del juego dramático en los niños de 5 años puesto que ayudarlo a perfeccionar sus habilidades con alternativas a la

agresión como saber autorregularse sus emociones para poder evitar los problemas con sus compañeros y poder ayudarlos dando soluciones.

6. Se recomienda el desarrollo del juego dramático en los niños de 5 años puesto que ayuda a mejorar sus habilidades para hacer amigos como a dialogar e interactuar con sus compañeros de manera asertivamente, sabiendo escuchar para poder interpretar las diversas situaciones sociales.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aizecang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Editorial Manantial

Alique, M. (2018). *Comunicación en lengua castellana, nivel 2*. RA-MA Editorial.

Andrade, L. (2020) El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*. Vol. 5, N°. 2, 132-149.

Arango, I. (1991) *El juego: la forma como los niños aprenden*. Fundación CINDE - Innovaciones CINDE

Barrachina, Ll. (2018). La enseñanza del lenguaje en la escuela: lengua oral, lectura y escritura. *Editorial UOC*.

Betina, A y Contini, N. (2011) Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, vol. XII, núm. 2.

- Buenaño, A. (2017). *Expresión dramática en las habilidades sociales, en niños y niñas de 5 a 6 años, de la Unidad Educativa Fiscal "Cabo Minacho", Tumbaco - Quito, Período 2016* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Central del Ecuador.
- Bullón, A. (2001). *Educación artística y didáctica del arte dramático*. San Marcos, Lima.
- Caballo, V. (2000). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo veintiuno editores.
- Cabrera, E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. Wanceulen Editorial.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México
- Cañizares, M., Carbonero, C. (2016). *El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física*. Editorial, Wanceulen.
- Coopera Infancia (2022, agosto 2). *Educación en el Perú: Existe un retraso de dos años en los aprendizajes esperados de las y los estudiantes del país*. <https://coperainfanciaperu.com/2022/08/02/educacion-en-el-peru-existe-un-retraso-de-dos-anos-en-los-aprendizajes-esperados-de-las-y-los-estudiantes-del-pais/#:~:text=agosto%20de%202022-.Educaci%C3%B3n%20en%20el%20Per%C3%BA%3A%20Existe%20un%20retraso%20de%20dos%20a%C3%B1os,los%20estudiantes%20durante%20la%20pandemia>.
- Daubert, E., Geetha, B. y Rubin, K. (2018) *El aprendizaje basado en el juego, y el desarrollo social*. University of Maryland, EE.UU. <https://www.encyclopedia->

infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/el-aprendizaje-basado-en-el-juego-y-el-desarrollo

El comercio (2022, julio 19) *La importancia de fortalecer las habilidades sociales en los niños.*

<https://elcomercio.pe/casa-y-mas/educacion-en-el-peru-2022-la-importancia-de-fortalecer-las-habilidades-sociales-en-los-ninos-rmmn-emcc-noticia/?ref=ecr>

Flores, S. (2017) *Aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. N° 84 Niña María del Distrito del Callao – 2017.* [Tesis pregrado]. Universidad Cesar Vallejo, Lima.

Goldstein, E. (1997). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar.* Ciencias de educación pre escolar y especial.

Goleman, D. (2008). *Inteligencia emocional.* Kairós.

Gonzales (2017). *Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niñas y niños del grado Pre-Jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio.*

Guerra, P. (2019). *Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1143 “Semillitas del Saber” San Luis 2018.* [Tesis pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Gutiérrez, R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo.* Editorial CCS.

Guzmán, G. (2019) *Lista de cotejo: qué es y cómo se usa esta herramienta de evaluación.* *Psicología y mente.* <https://psicologiaymente.com/desarrollo/lista-de-cotejo>

- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C. y Batista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta. Editorial Mc Graw Hill.
- Herrera, A. (1998). *Notas sobre Psicometría*. Universidad Nacional de Colombia.
- Jara, F. (2019). *La aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 208 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018*. [Licenciatura]. Universidad Los Ángeles de Chimbote, Huánuco-Perú.
- Loayza, G. y Burgos, Y. (2019). *Influencia del juego dramático en las habilidades sociales de los estudiantes de cuatro años de la IE. Jaime White, Puerto Maldonado 2018*. [Licenciatura]. Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios.
- Madueño, P. (2019). *El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de inicial de la provincia de Yauyos*. [Tesis de Doctorado]. Universidad Cesar Vallejo.
- Madrigal, M., & Garro, Y. (2008). *Planificación de talleres para padres de familia en donde se analice la inteligencia emocional y su importancia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas en edad preescolar*. Universidad estatal a distancia de Costa Rica.
- Mata, M., & Macassi, S. (1997) *Cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias*, Cuadernos de investigación No 5. Aler, Quito.
- Mayer, J. y Salovey, P. (1999). La inteligencia emocional cumple con los estándares tradicionales para una inteligencia. *Intelligence*, 27, 267-298.

- Mcginis, A., & Goldstein. (1990). Programa de habilidades para la infancia temprana, La enseñanza de habilidades prosociales a los niños de preescolar y jardín infantil. *Ed. Research, Press.*
- Miller, S. A. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales en los más pequeños.* Narcea Ediciones.
- Miranda, T. (2019). *Programa basado en el aprendizaje colaborativo para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa particular Newton College, distrito Chimbote – 2019* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Montalvo, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública De San Juan De Lurigancho* [tesis de maestría]. Universidad San Ignacio de Loyola, Perú.
- Monjas, M. (5 de Febrero de 2014). Relaciones intrpersonales positivas. *CFIE Valladolid.*
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego.* Ediciones Aljibe.
- Morón, M. (2011) El juego dramático en educación infantil. Temas para la educación, *Revista Digital para profesionales de la enseñanza*, vol. (12).
- Motos, T. y Tejedo, F. (1987). Prácticas de dramatización. Barcelona: *Editorial Humanitas.*
- Muñoz, C., Crespí, P., y Angrehs, R. (2011). *Habilidades Sociales.* Paraninfo.
- Muñoz, E. (2018). *La importancia del buen uso de las habilidades sociales en el contexto familiar y escolar para la transformación de la educación.* [Ensayo para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil]. Universidad de los Llanos.

- Navarro, R. & Mantovani, A. (2012) El juego dramático de 5 a 9 años. *Andalucía Ediciones*
- Ortiz, V. (2016). *La dramatización como técnica para desarrollar la autoestima en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 33215 de Shucsha, distrito de Tantamayo, provincia de Huamalíes – región de Huánuco, 2015*. [Tesis pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Huánuco, Perú.
- Pacheco, J., Zorrilla, M., Céspedes, P., & De Ávila, M. (2006). *Plan de orientación y acción tutorial para educación Primaria*.
<http://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2012/09/Programa-de-tutoria-primaria-OrientaGades.pdf>.
- Pineda, B., De Alvarado, E. & De Canales, F. (1994) *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud*, 2da edición. Organización Panamericana de la Salud.
- Ramos, C. (2021) Diseños de investigación experimental. *Revista de CienciAmérica*, Vol. 10 (1). <http://orcid.org/0000-0001-5614-1994>
- Regader, B. (2015) *La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson. Psicología y Mente*.
<https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>
- Riquero, A. (2017). *Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de Educación Inicial*. [Licenciatura]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Riveros, C. y Calderón, L. (2017). *El juego dramático y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús – La Pastora de*

- Puerto Maldonado, año 2018* (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Amazónica de madre de Dios, Perú.
- Rodríguez, E. (2021). *La importancia del juego dramático durante la infancia. Actividades y juegos infantiles*. <https://eresmama.com/la-importancia-del-juegodramatico-la-infancia/>
- Sarlé, P., y Rosemberg, C. (2015). *Dale que.... El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños*. Homo Sapiens Ediciones.
- Tacuri, V. y Jadán, M. (2019) La atención a la diversidad a través de la participación en el juego dramático con niños y niñas de 3 a 4 años. *Universidad Nacional de Educación – UNAE*.
- Tortosa, A. (2018) El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, vol. 4, núm. 4, pp. 158-165.
- Unicef Perú. (2023, Enero 24) *UNICEF: un punto porcentual adicional a presupuestos educativos puede sacar de la pobreza de aprendizajes a 35 millones de estudiantes de primaria*. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/unicef-un-punto-porcentual-adicional-presupuestos-educativos-puede-sacar-pobreza-aprendizaje-estudiantes-dia-de-la-educacion>
- Vilcherrez, M. (2017). *El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 1314 del centro poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura – 2017.* (Tesis para optar el título profesional

de licenciada en educación inicial). Universidad Católica los Angeles Chimbote, facultad de educación y humanidades.

Vived, E. (2011): *Habilidades sociales, autonomía personal y autorregulación*, Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Zurita, T. (2011). *Habilidades sociales y dinamización de grupos*. IC Editorial

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

(Elaborado por: Elva De la Cruz Reyna)

Estudiante evaluado: Edad: 5 años ()

N° Ord	INDICADORES	VALORACIÓN	
		SÍ (2)	NO (1)
HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS			
01	Expresa sus vivencias		
02	Participan en las actividades dirigidas por la maestra.		
03	Forma equipo de trabajo por afinidad.		

04	Trabajan en equipo durante la actividad respetando las opiniones de los demás.		
05	Arman sus juegos según las indicaciones dadas.		
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS			
06	Participa en grupos		
07	Da instrucciones a sus compañeros		
08	Sigue instrucciones de su maestra		
09	Sabe disculparse		
10	Da su opinión sobre lo que piensa al respecto		
HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS			
11	Reconoce sus sentimientos		
12	Expresa sentimientos		
13	Entiende los sentimientos de los demás		
14	Expresa afecto		

15	Da solución a su miedo		
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN			
16	Ayuda a los demás		
17	Sabe negociar		
18	Se autocontrola		
19	Evita los problemas con sus compañeros		
20	No entra en peleas		
HABILIDADES PARA HACER AMIGOS			
21	Responde a una acusación		
22	Habla con otras personas		
23	Interpreta situaciones sociales		
24	Interactúa positivamente		
25	Escucha cuando otra habla		

ANEXO 02: FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Lista de cotejo
Autor y año:	Original de la investigadora Elva De la Cruz Reyna (2023)
	Adaptado:
Objetivo del instrumento:	Identificar el nivel de habilidades sociales en los niños y niñas de Nuevo Chimbote
Usuario:	
Forma de administración:	
Validez: (presentar la constancia de validación de expertos)	- Anexo 04
Confiabilidad:	0,84

ANEXO 03: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
Juego dramático	Morón (2011) define al juego dramático como una situación interactiva, sincronizada y recíproca entre los alumnos, donde recrean alternativamente roles y situaciones. Su objetivo es permitir la comunicación gestual y la expresión en diferentes formatos.	Esta variable se midió a través de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes. Asimismo, de la aplicación de las actividades de aprendizaje.	Motivación	Expresa sus vivencias	
			La creación grupal	Participan en las actividades dirigidas por la maestra. Forma equipo de trabajo por afinidad.	
			Desarrollo	Arman sus juegos según las indicaciones dadas.	
			Ronda de la conversación	Comunican con palabras sencillas sus opiniones.	

Habilidades sociales	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades, destrezas y herramientas que ayudan a construir relaciones saludables y resolver problemas interpersonales (Goldstein citado por Pacheco, Zorrilla, Céspedes, y De Ávila, 2006), las mismas que son conductas aprendidas y por lo tanto, pueden ser enseñadas (Vived, 2011), por lo tanto, son acciones, expresiones, pensamientos y sentimientos adquiridos, que son específicos para cada situación, y que se desarrollan en relación con otras personas. (Monjas, 2014).	Esta variable se midió a través de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes. Se evaluó mediante la lista de cotejos.	Básicas	Muestra cortesía y amabilidad	1 al 5
			Avanzadas	Participa en grupos	6 al 10
			Relacionadas a los sentimientos	Expresa sus emociones	11 al 15
			Alternativas a la agresividad	Comparte y evita los problemas	16 al 20
			Hacer amigos	Coopera y comparte con los demás	21 al 25

ANEXO 04: CARTA DE PRESENTACIÓN



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 31 de mayo, 2023

CARTA N°112-2023/UCT-FH

Secretaría: Esther Olascoagua Carrera

Secretaría General A.H Los Amautas, Nuevo Chimbote. -

Asunto: PRESENTACIÓN DEL BACHILLER PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

Ante usted presento a la bachiller *De La Cruz Reyna Elva*, de la Carrera de **EDUCACION INICIAL**, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE NUEVO CHIMBOTE - 2023” en el asentamiento humano que usted dirige los días lunes, miércoles y viernes del mes mayo del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

ANEXO 5: CARTA DE AUTORIZACIÓN EMITIDA POR LA ENTIDAD QUE FACULTA EL RECOJO DE DATOS

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Nuevo Chimbote, 01 de junio de 2023

Dra.

Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Presente. -

De mi consideración:

Por medio de la presente y en atención a su documento de consentimiento informado, del cual solicita se le brinde las facilidades al bachiller en mención Br. Elva de la cruz Reyna, estudiante del programa de estudios de Educación inicial de la Facultad de Humanidades a fin de culminar satisfactoriamente con el proyecto de investigación titulado “EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE NUEVO CHIMBOTE 2023”.

Al respecto me permito dar el consentimiento a realizar su proyecto de investigación titulado “**EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE NUEVO CHIMBOTE 2023**”, a la Br. Elva de la cruz Reyna, con nuestros niños de esta comunidad A.H Los Amautas, Nuevo Chimbote.

Atentamente,



Esther Olascoagua Carrera

Secretaria General A.H Los Amautas, Nuevo Chimbote

ANEXO 6: CONSENTIMIENTO INFORMADO



ANEXO N° 06

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 31/ mayo / 2023

Sr(a). Esther Olascoagua Carrera
Secretaria General
A.H Los Amautas, Nuevo Chimbote.

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Elva de la cruz Reyna, estudiante del programa de estudios de Educación inicial de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: **EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE NUEVO CHIMBOTE 2023**, con la asesoría del Mg Isela Sierralta Pinedo.

Para ello requiere la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Lista de cotejo a los participantes de la muestra de 10 niños, y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de licenciada en educación inicial, para el Bachiller presentado líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

ANEXO 7: ASENTIMIENTO INFORMADO



ANEXO 07 ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE NUEVO CHIMBOTE - 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 2 horas. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforma: el bachiller Elva De La Cruz Reyna, a cargo de su asesor Dra. Isela Sierralta Pinedo de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Nuevo Chimbote, el día 31, del mes de mayo del 2023,

Firma 

Nombre: Esther Olascoagua Carrera
Documento de identificación No. 32845033

Investigador: Elva De La Cruz Reyna

Documento de Identidad: DNI. 32990464

Correo institucional o personal: elvadle2018@hotmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Dra. Isela Sierralta Pinedo

ORCID: 0009-0006-6077-6021

Correo institucional: i.sierralta@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

ANEXO 08: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego dramático para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023.						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p style="text-align: center;">General</p> <p>¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023?</p> <p style="text-align: center;">Específicos</p> <p>¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</p>	<p style="text-align: center;">General</p> <p>Determinar si el juego dramático mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023.</p> <p style="text-align: center;">Específicos</p> <p><i>-Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. Antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</i></p>	<p style="text-align: center;">General:</p> <p>Hi. El juego dramático mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023.</p> <p>Ho. El juego dramático no mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años de Chimbote, 2023.</p> <p style="text-align: center;">Específicos:</p> <p><i>-El juego dramático mejora las habilidades sociales básicas en</i></p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juego dramático</p>	<p>Fases</p> <hr/> <p>Recursos</p> <hr/> <p>Actividades pedagógicas</p>	<p>Percepción y expresión.</p> <hr/> <p>Acciones motivacionales (Antes, durante y después).</p> <hr/> <p>Gestos, actitudes, movimientos, comunicación y representación</p>	<p>Tipo y Nivel: Cuantitativo</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental.</p> <p>Población muestral: 10 niños y niñas de 5 años de</p>

<p><i>¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</i></p> <p><i>¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades relacionadas con los sentimientos en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</i></p> <p><i>¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</i></p> <p><i>¿En qué medida el juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</i></p>	<p><i>-Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</i></p> <p><i>- Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades en relación a los sentimientos en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</i></p> <p><i>-Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. Antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</i></p> <p><i>-Determinar en qué medida el juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</i></p>	<p><i>los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023.</i></p> <p><i>-El juego dramático mejora las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023.</i></p> <p><i>-El juego dramático mejora las habilidades relacionadas con los sentimientos en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023.</i></p> <p><i>-El juego dramático mejora las habilidades alternativas a la agresión en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023.</i></p> <p><i>-El juego dramático mejora las habilidades para hacer amigos en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023.</i></p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p>Habilidades sociales básicas</p> <p>Habilidades sociales avanzadas</p> <p>Habilidades Relacionadas a los sentimientos</p> <p>Habilidades alternativas a la agresión</p> <p>Habilidades para hacer amigos</p>	<p>Cortesía y amabilidad</p> <p>Participa en grupos</p> <p>Expresa emociones</p> <p>Comparte y evita problemas</p> <p>Coopera y comparte</p>	<p>Nuevo Chimbote, 2023.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cotejo</p>
---	---	--	--	--	--	--

<i>amigos en los niños de 5 años de Nuevo Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</i>	<i>Chimbote, 2023. antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</i>					
---	--	--	--	--	--	--