

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



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

Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de
cinco años-Trujillo, 2023

Línea de investigación:

Educación general

Autora:

Chavarria Lezama, Karen Yaritza

Jurado evaluador:

Presidente: Sánchez Abanto, Luz Maricela

Secretario: Zanelli Camacho, Eliana María

Vocal: Casanova Abarca, Micaela Jesús

Asesora:

Santa Cruz Terán, Flor Fanny

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4032-9620>

TRUJILLO – PERÚ

2024

Fecha de sustentación: 2024/04/05

Resultado del informe de turnitin:

Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años-Trujillo, 2023

ORIGINALITY REPORT

11 %	11 %	1 %	8 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositorio.upao.edu.pe Internet Source	5 %
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	2 %
3	hdl.handle.net Internet Source	2 %
4	repositorio.unamba.edu.pe Internet Source	1 %
5	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Student Paper	1 %
6	repositorio.uladech.edu.pe Internet Source	1 %
7	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	1 %

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%

Declaración de originalidad

Yo, Dra. Flor Fanny Santa Cruz Terán, docente del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada: “Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años - Trujillo, 2023”, de la autora Karen Yaritza Chavarria Lezama, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 11%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el (18, abril, 2024).
- He revisado con detalle dicho reporte de la tesis “Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023”, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.

Trujillo, 18 de abril de 2024

Apellidos y nombres del asesor:

Santa Cruz Terán, Flor Fanny

DNI:18178044

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4032-9620>

FIRMA:



Apellidos y nombres del autor:

Chavarría Lezama, Karen Yaritza

DNI: 74086386

FIRMA:



DEDICATORIA

Dedico mi tesis a mis padres, que han sido mi fuente de inspiración para poder seguir adelante y no darme por vencida, por enseñarme siempre la perseverancia y el camino hacia la verdad.

También está dedicada para mi querida maestra Flor Fanny Cruz Santa Terán, por el esfuerzo, acompañamiento, comprensión y amor en cada enseñanza brindada.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por darme fuerzas de voluntad para poder llevar a cabo este trabajo de investigación.

También a mis padres, mi esposo e hijos, por su comprensión, palabras de aliento y su acompañamiento durante estos 5 años universitarios.

Y finalmente a mí misma, por el esfuerzo, dedicación, empeño, amor, que le he puesto diariamente para poder concluir mi trabajo de investigación.

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue demostrar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de niños de cinco años de edad en el preescolar "Radiantes Capullitos" en Trujillo durante el año 2023. La metodología utilizada se basó en un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental. La población de estudio estuvo compuesta por 27 niños del aula "Claveles" de cinco años de edad. La técnica de recolección de datos empleada fue la observación, y el instrumento utilizado fue una guía de observación. Los principales resultados estadísticos obtenidos indicaron que, al inicio del estudio, la autoestima fue de 50.4, mientras que en el post-test fue del 99.9, mostrando una diferencia altamente significativa entre ambos momentos ($t=18.113$; $p<0.01$). Es por ello que se concluye que, el taller de juegos dramáticos si influye en la mejora de la autoestima de los niños de cinco años de la Institución Educativa 1564 "Radiantes Capullitos" de Trujillo.

Palabras clave: autoestima; juego dramático; dramatización; autoaceptación.

ABSTRACT

The objective of this study was to demonstrate the influence of the dramatic

games workshop on the self-esteem of five-year-old children at the "Radiantes Capullitos" preschool in Trujillo during the year 2023. The methodology used was based on a quantitative approach, with a pre-experimental design. The study population was made up of 27 five-year-old children from the "Claveles" classroom. The data collection technique used was observation, and the instrument used was an observation guide. The main statistical results obtained indicated that, at the beginning of the study, self-esteem was 50.4, while in the post-test it was 99.9, showing a highly significant difference between both moments ($t=18.113$; $p<0.01$). That is why it is concluded that the dramatic games workshop does influence improving the self-esteem of five-year-old children from the Educational Institution 1564 "Radiantes Capullitos" in Trujillo.

Keywords: self-esteem; dramatic play; dramatization; self-acceptance.

PRESENTACIÓN A LOS JURADOS

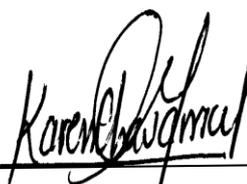
Estimados miembros del jurado

La presente tesis titulada: Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años en una institución educativa de Trujillo, 2023, cumple las normas y reglamentos requeridas por la Universidad Privada Antenor Orrego para adquirir el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

La tesis presenta como objetivo: Demostrar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo – 2023. Cuya finalidad es demostrar la influencia del taller de juegos dramáticos, con el fin de contribuir en el desarrollo de una buena autoestima en los niños del nivel inicial, así mismo en las docentes para que tomen en cuenta estas actividades que son de mucha ayuda para la autoestima de los niños. Este presente trabajo es de enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental.

Ante lo dicho, señores miembros del jurado, por lo que deja a ustedes la presente investigación para que con la perspectiva y capacidad de cualquier observación que ustedes consideren para mejorar el trabajo será bienvenido.

Atentamente:



Chavarria Lezama Karen Yaritza
DNI: 74086386

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vi
PRESENTACIÓN A LOS JURADOS	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Problema de investigación	13
1.2. Objetivos	16
1.3. Justificación del estudio	16
II. MARCO DE REFERENCIA	18
2.1. Antecedentes del estudio	18
2.2. Marco Teórico	22
2.3. Marco conceptual	38
2.4. Sistema de hipótesis	40
III. METODOLOGIA EMPLEADA	43
3.1. Tipo y nivel de investigación	43
3.2. Población y muestra de estudio	44
3.3. Diseño de investigación	45
3.4. Técnica e instrumentos de investigación	45
3.5. Procesamiento y análisis de datos	46
IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	48
4.1. Propuesta de investigación	48

4.2. Análisis e interpretación de resultados.....	48
4.3. Docimasia de hipótesis	51
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	58
VI. CONCLUSIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	73
ANEXO 1: Instrumento de recolección de datos	73
ANEXO 2: Propiedades psicométricas del instrumento	75
ANEXO 3: Evidencia de validez por criterio de expertos (juicio de expertos) ...	78
Anexo 4: Evidencia de la ejecución de la propuesta.....	131
ANEXO 5: RD. Que apruebe el proyecto de investigación	165
ANEXO 6: Constancia de la Institución u organización donde se ha desarrollado la propuesta de investigación	169
ANEXO 7: Constancia del asesor	170
ANEXO 8: Formato de asentimiento informado	171
ANEXO 9: Carta de Presentación	173
ANEXO 10: La respuesta de la carta de presentación.....	174
ANEXO 11: Constancia de la Institución Educativa	175

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Distribución de la población de estudio.....</i>	44
Tabla 2: <i>Nivel de autoestima antes y después de la aplicación del Taller de juegos dramáticos para niños de cinco años – Trujillo, 2023.</i>	48
Tabla 3: <i>Nivel de las dimensiones de la autoestima antes y después de la aplicación del taller de juegos dramáticos.....</i>	50
Tabla 4: <i>Prueba de normalidad.....</i>	51
Tabla 5: <i>Comparación en la guía de observación para medir la autoestima antes y después de la aplicación de los juegos dramáticos.</i>	52
Tabla 6: <i>Comparación para medir el antes y el después en la dimensión Personal en la autoestima en los niños de cinco años.....</i>	53
Tabla 7: <i>Comparación en la guía de observación para medir el antes y el después en la dimensión académica en la autoestima.</i>	54
Tabla 8: <i>Comparación para medir el antes y el después de la dimensión Social en la autoestima en los niños de cinco años.</i>	55
Tabla 9: <i>Comparación para medir el antes y el después en la dimensión Familiar en la autoestima en los niños de cinco años.</i>	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de autoestima antes y después de la aplicación del Taller de juegos dramáticos para niños de cinco años – Trujillo, 2023.....	49
Figura 2: Nivel de las dimensiones de la autoestima antes y después de la aplicación del Taller de juegos dramáticos para niños de cinco años – Trujillo, 2023.....	51
Figura 3: Promedio obtenido en la Guía de observación para medir la autoestima en los niños de cinco años.....	52
Figura 4: Promedio obtenido en la guía de observación para medir la dimensión Personal en la autoestima en los niños de cinco años.....	53
Figura 5: Comparación en la guía de observación para medir el antes y el después de la dimensión en la autoestima en los niños de cinco años.	54
Figura 6: Promedio obtenido en la guía de observación para medir la dimensión Social en la autoestima en los niños de cinco años.....	55
Figura 7: Promedio obtenido en la guía de observación para medir la dimensión Familiar en la autoestima en los niños de cinco años.....	56
Figura 8: Puntos de encuentros de las sesiones de la aplicación del taller de juegos dramáticos en niños de cinco años – Trujillo, 2023.....	57

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Problema de investigación

1.1.1. Realidad Problemática:

En la actualidad se viene evidenciando la baja autoestima en los infantes que es producto de la falta de confianza en sí mismo y es muy recurrente en nuestra sociedad. El tener baja autoestima infringe diversos aspectos de nuestra vida cotidiana como el saber valorarse a sí mismo.

La autoestima es crucial para el desarrollo normal de un niño, siendo esencial para su personalidad e identidad (Cámara et al., 2023). Esta concepción se considera como una actitud positiva que abarca seis áreas multidimensionales: aspectos corporales, interpersonales, educativos, emocionales, familiares y de control del contexto. Además, señalan que la autoestima puede fluctuar debido a diversos factores, tanto internos como externos, como los cambios de humor. Por otro lado, Liu et al. (2015) afirman que la autoestima tiene un amplio impacto en el bienestar mental, el comportamiento, el rendimiento académico y la salud de los niños.

En diferentes países, como; Chile, Bolivia y Ecuador, se subraya la importancia del contexto familiar, social y personal en el desarrollo de la autoestima durante la etapa preescolar. Varios estudios han resaltado cómo el tipo de autoestima que se forma en la escuela puede afectar la participación y colaboración con otros (Rodríguez et al., 2020; Mercado y Borda, 2021; Mora et al., 2021). Sin embargo, Párraga y Barcia (2021) señalan que, en el entorno escolar académico, la mayoría de los experimentan timidez, temor y vergüenza al pararse frente a sus compañeros para hablar. Según Sifuentes et al. (2023), la autoestima es un componente crucial del bienestar emocional de los niños en edad preescolar. Se destaca que esta puede mejorar mediante talleres, que ayudan a superar el miedo y generar confianza en sí mismos, lo cual contribuye a formar niños participativos, colaboradores y espontáneos (Quezada, 2016).

En Perú, el Ministerio de Educación (2019) destaca la importancia de la educación en el desarrollo integral de las personas, promoviendo valores,

habilidades y la capacidad de tomar decisiones. Además, enfatiza que, desde una edad temprana, el niño comienza a socializar con su entorno, lo que influye en el mantenimiento de una autoestima elevada, fomentando la seguridad y la confianza en sí mismo, y evitando que se vea afectada por las opiniones de los demás que puedan generar una baja autoestima. Pero, de acuerdo a estudios realizados en la realidad peruana, se presentan resultados preocupantes, como el de Chamik y Wamputsag (2021) en su estudio demostraron que el nivel de autoestima de los niños, en el entorno escolar fue bajo, alcanzando un 60%. Además, Rodas y Mondragón (2023) hallaron que el 60% de los niños enfrentaban dificultades al interactuar con sus compañeros, como conversar, compartir risas y jugar en conjunto, y el 100% se percibían a sí mismos como menos valiosos que sus compañeros.

Es fundamental atender a los niños desde una edad temprana para garantizar un futuro prometedor para las generaciones venideras. Por lo tanto, es esencial proporcionarles una educación de calidad que ponga énfasis en el desarrollo emocional (Goicochea, 2023).

En los últimos años, se ha observado un aumento en los casos de baja autoestima en los niños, según lo indicado por Villarreal (2021), manifestó que los preescolares, la mayoría de niños se encuentran en un nivel bajo con un 79.1%. La baja autoestima en los niños es un problema común en la sociedad, y se observa que algunos padres no muestran preocupación por el desarrollo emocional de sus hijos. Este problema puede tener varias causas, incluyendo las actitudes de los niños que muestran desinterés en el aprendizaje y falta de seguridad al expresarse y participar en actividades. Estos niños provienen de familias con baja autoestima, hogares donde los padres sobreprotegen a sus hijos y no les permiten desarrollar autonomía, y también de familias con padres autoritarios o desinformados sobre la importancia de criar hijos seguros (Manrique, 2021; Ticona et al. 2022).

Ante la situación descrita previamente en la Institución Educativa de Educación Inicial "Radiantes Capullitos", se observa un problema en diversos ámbitos. En el aspecto personal, se identificó una falta de confianza en sí mismo, así como dificultades para expresarse y participar en actividades. En el ámbito académico, se evidenció un bajo rendimiento atribuible a la falta de

confianza en las habilidades y un desinterés en participar en actividades educativas. En el entorno familiar, se observó una carencia de apoyo emocional. Por último, en el contexto social, se observaron dificultades para relacionarse con otros niños como el aislamiento social, rechazo por parte de los pares y una incapacidad para establecer y mantener amistades. Por lo tanto, se reconoce la importancia de intervenir en este aspecto para promover el desarrollo de una autoestima adecuada en los niños de cinco años en la I.E. Radiantes Capullitos.

1.1.2. Problema general

¿En qué medida influye el taller de juegos dramáticos en la mejora de la autoestima en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?

1.1.2.1 Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de autoestima en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos” antes y después de la aplicación del taller de juegos dramáticos?
- ¿En qué medida influye el taller de juegos dramáticos mejora la dimensión personal de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?
- ¿En qué medida influye el taller de juegos dramáticos mejora la dimensión académica de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?
- ¿En qué medida influye el taller de juegos dramáticos mejora la dimensión social de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?
- ¿En qué medida influye el taller de juegos dramáticos mejora la dimensión familiar de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Demostrar la influencia del taller de juegos dramáticos en la mejora de la autoestima de los niños de cinco años en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo – 2023.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de autoestima de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, antes y después de la aplicación del taller de juegos dramáticos.
- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión personal de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.
- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión académica de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.
- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión social de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.
- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión familiar de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.

1.3. Justificación del estudio

Esta investigación es conveniente para los niños de cinco años en la institución educativa pública de nivel inicial donde se llevó a cabo, ya que se encuentran en una etapa crucial de la vida para el desarrollo de la autoestima.

De acuerdo a la justificación de la relevancia social, el presente estudio es fundamental porque el taller de juegos dramáticos tendrá un impacto significativo en la mejora de la autoestima de los niños y tendrá un efecto en toda la comunidad educativa. Es importante destacar que estos niños son el

futuro de la sociedad en la que viven, por lo que cualquier mejora en su desarrollo emocional y social tendrá repercusiones positivas en la comunidad en su conjunto.

Respecto a la justificación práctica, proporcionará una base sólida para que los docentes consideren la inclusión de los talleres presentados en el presente estudio para que pueda aplicar en sus actividades diarias, con el objetivo de mejorar el nivel de autoestima de los niños en el nivel inicial.

En relación a la justificación teórica, el presente estudio aporta estudios de psicopedagogos, como; Jean Piaget, Carl Rogers, Maslow y Erickson, que destacan la importancia de esta etapa en el desarrollo emocional y social de los niños. Por lo tanto, el taller de juegos dramáticos ayudará a los niños a fortalecer su autoestima y a desenvolverse de manera positiva en diferentes aspectos de sus vidas: familiarmente, personalmente, académicamente y socialmente en su entorno diario.

Finalmente, en la justificación metodológica, este estudio presenta actividades diseñadas de manera creativa e innovadora, centradas en juegos dramáticos específicamente diseñados para niños de cinco años. Además, se elaboró un instrumento de guía de observación, que presenta su validez y confiabilidad, considerando un aporte para los futuros investigadores.

II. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

Urgilés (2022), quien realizó su estudio en Ecuador, tuvo como objetivo identificar la influencia de los juegos dramáticos en el desarrollo de las habilidades socioemocionales. Su investigación adopta un enfoque que combina elementos cualitativos y cuantitativos. Se lleva a cabo un análisis estadístico comparativo entre los datos recopilados antes (pre test), utilizando el Test de Comportamiento Asertivo de Garaigordobil, y después (post test), mediante una guía de intervención que incluye actividades de comportamiento. Este análisis se realizó con niños de edades comprendidas entre los 5 y 6 años. Dando como resultados favorables después de la aplicación de las actividades, en los resultados se pudieron evidenciar que el 80% de los niños obtuvieron conductas asertivas, y el 20% de niños seguían demostrando conductas agresivas. Según los cuadros estadísticos se puede observar que el nivel de significancia es igual a $p < 0.05$ (prueba de Wilcoxon). Se concluye que la dramatización tiene un valor importante en la vida de los niños, pues influye en su socialización de ellos.

Ortiz (2021), quien realizó su estudio en Ecuador, tuvo como objetivo emplear la dramatización como una táctica para fomentar el desarrollo de la autoestima. Su trabajo de investigación fue dirigido a 18 estudiantes de 4 y 5 años de edad, con un enfoque cualitativo y descriptivo, se utilizó una encuesta y una ficha de cotejos la cual fue aplicada a los estudiantes antes y después de la aplicación de las 10 actividades. Muestra resultados favorables en todas las dimensiones, dando como resultado que el 44% de los niños actúan de manera muy satisfactoria, y el 56% de manera satisfactoria, respecto a si los niños manifiestan sus ideas con libertad, el 30% se observa que es muy satisfactorio en tanto que el 67% se ubican en el escaño satisfactorio, por otro lado, los niños actúan sin timidez, el 39% su actitud es muy satisfactoria y el 61% satisfactoria. Como conclusión se logró fortalecer el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas.

Quispe (2021), quien realizó su investigación en Bolivia, tuvo como objetivo mejorar la autoestima a través de programas educativos basados en técnicas de dramatización para niños y niñas. Su diseño es pre experimental, tipo explicativo, con una muestra de 21 niños, el instrumento de evaluación fue una lista de cotejo, así mismo se aplicó el pre test, obteniendo como resultado 46% de niños se encontraban en un nivel bajo de autoestima, en cambio en los resultados obtenidos en el post test se encontró relevancia de un 65% en autoestima alta. Es por ello que se acepta la hipótesis alterna con un 0,95 de nivel de confianza, así mismo se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que las actividades propuestas para la dramatización han sido beneficiosas para los niños que provienen de familias que son disfuncionales, demostrando así el aumento de autoestima en los niños.

Chazi (2020), quien realizó su investigación en Ecuador, con el objetivo de analizar cómo las técnicas de dramatización afectan al desarrollo global de la autoestima en niños y niñas de 4-5 años. Su estudio fue cuantitativo con diseño descriptivo correlacional, con una muestra de 48 estudiantes, como instrumentos se consideró como técnicas de investigación cuasi experimental la observación y la entrevista para la cual desarrollaron encuestas. Se pudo comprobar que las intervenciones que realizó a los niños y que estuvieron basadas a través de la dramatización dieron excelentes resultados, su hipótesis se corroboró a través de un estudio inferencial dando como error del 5%, por lo tanto, rechazando su hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Como conclusión se tiene que las técnicas de dramatización contribuyen a que el niño desarrolle la imaginación, la creatividad, el lenguaje, la participación en un grupo partiendo de la fantasía de un cuento donde los niños hacen que el aprendizaje sea significativo, por lo que son importantes en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Vilca (2023), quien realizó su investigación en Chimbote-Perú, el objetivo fue identificar cómo la dramatización como estrategia de aprendizaje ayudará a mejorar la autoestima de los niños de segundo ciclo de la I.E. "Jesús de Praga" en Puno. El método utilizado es cuantitativo, y su diseño es

preexperimental su muestra consta de 22 niños y se utilizó el software SSPS 23 para el análisis. Los resultados brindaron que el 68,18% se encuentran en el nivel nunca, el 22,73% son promedio y el 9,09% en el siempre. Es por ello que se aplicó 10 talleres de dramatización como estrategia, aplicando así un post test donde nos menciona que el 68,18% se encontraba en el nivel siempre y el 22,73% en el nivel a veces, y solo 9,09%. nunca. Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. El nivel de significación de Wilcoxon es 0,05 resultados, 000 menos de 0,05. Se concluye que el progreso constante en el desarrollo de la autoestima de los estudiantes refleja mejoras en su nivel de autoestima infantil.

Neyra (2022), quien realizó su estudio en Chimbote-Perú, tuvo como objetivo el determinar cómo los juegos dramáticos influyen en los niños de 5 años en Soritor. La metodología de investigación utilizada fue cuantitativa, diseño pre experimental, se aplicó un pre y post test a 15 niños, es por ello que se aplicó la observación directa y una lista de cotejo que fue aceptada y evaluada por juicios de expertos, dando una confiabilidad de (0.91). Después de la aplicación de los juegos dramáticos se realizó un post test dando como resultados que el 86.67% obtuvieron excelente respuesta a los juegos dramáticos aumentando su socialización entre ellos. La prueba Wilcoxon $p=0.000$ nos hace aprobar la hipótesis alterna rechazando así la hipótesis nula. Se concluyó que los niños de 5 años mostraron satisfacción y participación activa en la aplicación de diferentes formas de juego dramático, como la pantomima, narración de cuentos populares y representaciones con títeres, lo que contribuyó positivamente a su proceso de socialización.

Taibe y Rosell (2021), quienes realizaron su investigación en Arequipa-Perú, tuvieron como objetivo mostrar la importancia de utilizar el juego dramático para desarrollar la autoestima de los niños del distrito de calca. El método utilizado es pre experimental, de tipo cualitativo, así mismo sus técnicas de investigación utilizadas fueron la observación y la entrevista, las cuales le sirvieron para la recolección de datos de su población que estuvo conformada por 24 niños. Utilizó un pre test y un post test donde obtuvo favorables resultados que el 8% de los niños no han desarrollado pensamientos positivos sobre ellos mismos, sin embargo, el 92% han

obtenido resultados positivos, aceptando así la hipótesis general y rechazando la hipótesis nula. Se concluye que el juego dramático es una poderosa herramienta pedagógica que beneficia el desarrollo de la autoestima en niños. Impacta positivamente en diversas áreas, como la expresión corporal, autoevaluación, comunicación familiar y rendimiento académico, promoviendo la autonomía, autoaceptación y desarrollo de habilidades físicas e intelectuales.

Carrasco (2020), quien realizó su estudio en Chiclayo-Perú, tuvo como objetivo determinar los efectos del juego dramático en la mejora de las emociones básicas niños de 4 años I.E.P. Miguel College. El método utilizado es pre experimental, aplicado y cuantitativo. Su población estuvo compuesta por 17 infantes a quienes se les aplicó 20 actividades de aprendizaje que estuvieron basadas en los juegos dramáticos. Los resultados revelaron que, en el pretest, el 29% se ubicaba en el nivel alto. Tras la implementación del taller, se observó un incremento del 81% en este nivel, representando un aumento del 52%. En contraste, en nuestra investigación, el taller demostró una mayor efectividad al lograr un crecimiento del 100% en el nivel alto durante el post test, lo cual nos indica que los juegos han influido en el fortalecimiento de sus sentimientos y emociones. Se concluye que la implementación del taller fundamentado en el juego dramático resultó sumamente relevante para fortalecer las emociones primarias en niños de cuatro años.

Krevo (2019), quien realizó su investigación en Lima-Perú, tuvo como objetivo el determinar en qué medida la dramatización desarrolla la autoestima de cinco años del nivel preescolar del distrito de San Martín. Su estudio es cuantitativo, diseño pre experimental, para la recolección de datos se utilizó un pre test y un post test a la población experimental, con una muestra compuesta por 20 infantes de preescolar. Para el vaciado de datos se utilizó el software SPSS donde nos indica que se utilizó T-student para la prueba de las hipótesis del trabajo. Como resultado se obtuvo en el pre test el 23.61% tuvieron buena autoestima. Basándonos en estos hallazgos, se optó por integrar la dramatización en un programa de 15 sesiones donde se demostró que el 80.14% obtuvieron excelente autoestima, demostrando así

una efectividad del 56.53%. Es por ello que se concluye que la dramatización es una excelente estrategia para la autoestima de los niños, aceptando así la hipótesis general.

2.1.3. Antecedentes locales

Lezama y Ocaña (2021), en su estudio de investigación tuvo como principal objetivo mejorar la autoestima de los niños de 5 años a través de un programa de juegos educativos en la ciudad de Trujillo. Su estudio es tipo cuantitativo, con diseño pre experimental, así mismo la investigación fue aplicada. su muestra estuvo conformada por 29 niños de 5 años. El pre test le dio resultado de 86.2% nivel bajo y el 13.8% nivel alto, después de la aplicación de programa alcanzaron excelentes resultados donde queda demostrado que el programa mejoro la autoestima en los niños de 5 años.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. La autoestima

2.2.1.1 Definición

La autoestima se define como la evaluación que uno hace de sí mismo (Pérez, 2019). Es una percepción de la capacidad de una persona para vivir y satisfacer sus propias necesidades.

Así mismo, Coopersmith (1996, como se citó en Steiner, 2005), hace referencia que la autoestima es lo que uno percibe de él mismo, ahí es donde expresa su respeto y amor propio como aprobación o desaprobación de su reflejo. La autoestima es cuando una persona cree en sí misma y se siente eficaz, importante y digna, expresa así la relación consigo mismo. Para estos autores podemos decir que la autoestima se forma a temprana edad y es aquí donde entra en juego la familia. Las familias son el principal factor que se encarga de la educación de los adolescentes.

De acuerdo con Santos (2019), la autoestima en los niños es fundamental para su identidad personal, ya que les permite reconocer y valorar sus propias acciones y experiencias. Ser auténtico implica la necesidad de ser respetado y que su individualidad sea reconocida y apreciada por los demás, así como la capacidad de encontrar y mantener un lugar dentro de su entorno social.

Esto les permite interactuar de manera controlada con sus necesidades, emociones y propósitos, lo que contribuye al desarrollo de un sentido de orden que constituye la base de su carácter.

2.2.1.2 Niveles de la autoestima

Coopersmith (1967, como se citó en González y López, 2001), menciona que existe tres niveles de autoestima:

a. Autoestima alta

Las personas de sexos distintos, cuando tienen una autoestima elevada, tienden a ser más independientes socialmente y creativas. Tienen la capacidad de ser más activas en las relaciones interpersonales, expresando sus pensamientos y opiniones de manera directa y autónoma. Además, reconocen sus propias fallas y aprenden de ellas, lo que les permite crecer personalmente. Se ven a sí mismos como individuos exitosos y líderes. Reconocen la unicidad y diversidad de cada individuo, incluyéndose a sí mismos. La autoevaluación constante en sus vidas les ayuda a controlar su comportamiento y manejar la irritabilidad en las interacciones con otras personas.

b. Autoestima Media

Las personas con autoestima media se asemejan a aquellas con autoestima alta en algunos aspectos, aunque muestran estas similitudes de manera más limitada. A veces, pueden exhibir comportamientos que reflejan complicaciones con su autoconcepto, pero en general, parecen ser optimistas y tienen la capacidad de aceptar opiniones y comentarios negativos o positivos. Sin embargo, tienden a ser más dependientes del "qué dirán" de otras personas y por lo general no son tan seguros de sí mismos en sus autoevaluaciones.

c. Baja Autoestima

Estas personas tienen una autovaloración negativa; suelen actuar y sentirse frustradas por las cualidades de otras personas, a menudo se sienten amenazadas y sus planes de vida están influenciados por las expectativas de los demás. Se encuentran estancadas, no aceptan los cambios evolutivos y, al no aceptar las diferencias de los demás y reprimir sus emociones, tienen muy pocas habilidades sociales.

2.2.1.3 Componentes de la autoestima

Según Vásquez (2019), la escuela desempeña un papel crucial en el desarrollo de la autoestima de los niños, ya que el aprendizaje del menor depende en gran medida de la motivación que la maestra proporcione. Además, la confianza que el maestro brinda al niño es fundamental para que este pueda desenvolverse de acuerdo a las expectativas.

Los componentes de la autoestima según Montagud (2021), menciona cuatro componentes psicológicos:

a. Procesos perceptivos

Todos los procesos mentales involucran el flujo de información que recibimos a través de nuestros sentidos. Nuestro mundo interior se construye a partir de los resultados que recibimos del entorno que nos rodea, y dentro de este mundo mental también reside nuestro sentido de autoestima. Se podría argumentar que adquirir más experiencias es beneficioso para nuestro cerebro, ya que este las procesa y las transmite como señales nerviosas, convirtiéndolas en aprendizaje.

b. Autoconcepto

Se hace referencia a la narrativa descriptiva de uno mismo, que consiste en las nociones, creencias e ideales que cada persona alberga dentro de su cerebro (mente). En otras palabras, es la interpretación que tenemos de nosotros mismos, del "Yo" mismo, en todas sus dimensiones.

Este componente (la autoestima), se constituye desde la combinación entre la información sensorial que se recibe desde nuestro ámbito, y la forma en cómo interpretamos a la misma, pero desde nuestras propias nociones, e ideales, los cuales también se encuentran en el autoconcepto.

c. Carga emocional

Hace referencia a un grupo de sentimientos, los cuales van relacionados a lo que nos pase por la mente en lo absoluto. En este tema, nos referimos a todas esas sensaciones que van de la mano con lo que pensamos del "Yo".

Justamente esos sentimientos es lo que hará que se sientan estables o no emocionalmente, y dependiendo de eso, finalmente lo podemos usar como una motivación, logrando así asumir objetivamente nuevos desafíos. De igual forma, puedo mencionar que es complicado poder diferenciar entre carga emocional y el autoconcepto al momento de referirse a la autoestima porque gracias a nuestros sentimientos y nociones acerca de nuestro propio yo, existirán situaciones que se presentarán en paralelo y relacionadas entre sí.

d. Referentes

Finalmente, el componente referente a la autoestima. La autoestima de cada individuo se construye teniendo en cuenta ciertos rasgos de nuestro entorno sociocultural, especialmente los grupos sociales inmediatos con los que interactuamos. Por ejemplo, el grupo familiar, las amistades, compañeros de clase e incluso las personalidades televisivas pueden influir en nuestra autoestima, sirviendo como modelos a seguir de lo que deseamos ser y afectando nuestra percepción de manera más positiva o negativa según las circunstancias. Por ejemplo, si somos la persona menos musculosa en la clase de gimnasia, esto podría afectar nuestra autoestima de manera negativa. Por otro lado, si somos la jugadora más talentosa en nuestro club de ajedrez, es probable que tengamos una alta opinión de nosotros mismos en ese ámbito.

La percepción que tenemos de las personas con las que interactuamos, y cómo las vemos como mejores o peores que nosotros, influye en nuestra identidad y en cómo nos sentimos respecto a ellas. Además, al relacionarnos con otras personas, creamos un modelo idealizado de nosotros mismos que puede o no coincidir con el modelo humano que percibimos en los demás. Esto se basa en la proximidad o distancia que percibimos entre nosotros y nuestro "Yo" ideal, lo que puede aumentar o disminuir nuestra autoestima.

2.2.1.4 Factores que influyen en la autoestima

Según Taipei y Rossel (2021) señalan que diversos expertos afirman que tener una baja autoestima puede acarrear numerosas consecuencias negativas, como depresión, falta de apetito y adicción a ciertas drogas, entre

otros problemas. Por el contrario, tener una buena autoestima conlleva beneficios opuestos a los mencionados, ya que permite al niño crear un ambiente de seguridad y confianza en sus habilidades y capacidades. Esto le capacita para tomar sus propias decisiones, ponerse en el lugar de otras personas, y, además, respetar sus principios y valores.

Por lo tanto, es fundamental que las personas directamente involucradas en la vida del niño, como los padres de familia, demuestren un interés genuino en proporcionar una excelente salud física y emocional, así como seguridad a sus hijos. Al hacerlo, se les ofrece la estabilidad necesaria para que se sientan seguros como individuos, ya que la autoestima es fundamental para construir una infancia, adolescencia y adultez sólidas. La autoestima no se adquiere simplemente con conocimientos adquiridos en la escuela, sino que se construye día a día a través de las interacciones con el entorno. Por lo tanto, es crucial que las emociones de los niños no sean pasadas por alto por las personas que los rodean, incluyendo padres y docentes.

Es importante estar atentos a los cambios de emociones y estados de ánimo de los niños, desde su infancia hasta la adolescencia, ya que son etapas en las que son especialmente vulnerables y flexibles. Por ello, es crucial que los padres y otras figuras importantes proporcionen seguridad, cariño y afecto a los niños. Estas muestras de afecto pueden mejorar significativamente la autoestima de nuestros hijos, y todo lo que ofrecemos durante su niñez se refleja en su vida.

2.2.1.5 Conductas de los padres de familia que causan baja autoestima en los niños

Según Taipe y Rossel (2021), los niños con baja autoestima suelen sentirse incómodos en entornos donde deben interactuar, ya que no se sienten queridos ni aceptados. Esta falta de seguridad y confianza puede llevarlos a enfrentar problemas en la institución educativa a la que asisten, ya que no se sienten lo suficientemente capaces para enfrentar los desafíos que se les presentan.

Para evitar que los niños desarrollen baja autoestima, es importante tener en cuenta lo siguiente: Evita criticar a tu hijo utilizando el verbo "ser". Por ejemplo, si tu hijo se porta mal, nunca le digas "eres tonto" o "eres terrible", ya que esto puede hacer que internalice la idea de que es inherentemente malo en lo que hace.

Es fundamental centrarse en el comportamiento específico y ofrecer retroalimentación constructiva sobre cómo mejorar, en lugar de etiquetar al niño de manera negativa.

- a) Nunca critiques en público: Cuando un niño se porta mal en lugares que sean concurridos, debemos evitar el regaño, y esperar un lugar privado para poder conversar del tema, sin regañarlo ni juzgarlo.
- b) No debes aferrarte a tu pasado: las acciones que viviste en el pasado, no tienen nada que ver con tu hijo, es más debes de cambiar la actitud para poder crear mejores niños para el futuro.
- c) Nunca lo compares: Con nadie de las personas que lo rodean. Todos son únicos y tienen su propio talento, y es trabajo de todos descubrirlo y cooperar en el mundo que los rodea. El comparar ignora el talento del pequeño.
- d) No justifiques tu pasado con tu presente: En la actualidad los padres justifican el trato que dan a sus hijos por el hecho de que ellos mismos han sido tratados de la misma manera.

Por ejemplo, algunas personas justifican el castigo corporal con frases como "mis padres me pegaron y no me pasó nada". Sin embargo, en la actualidad contamos con abundante información sobre cómo debemos tratar a nuestros niños y la importancia de sus emociones para proporcionarles una educación de calidad. Si después de un tiempo no ha podido mejorar la autoestima de su hijo, es posible que deba reconsiderar su enfoque hacia este aspecto.

2.2.1.6 Acciones positivas para potenciar la autoestima en los niños

Según Navas (2018), existen numerosas actitudes que se pueden adoptar hoy en día para fortalecer la autoestima de los niños tanto en la escuela como

en el hogar. Por lo tanto, es fundamental promover una autoestima positiva en los niños, y para ello, se presentan algunas actitudes que se debe adoptar al respecto:

- Enfatice el comportamiento positivo de los niños en voz alta “a menudo” de manera que lo escuchen con entusiasmo.
- Nunca resalte las cualidades negativas frente a otros niños o adultos.
- Reconocimiento de conductas positivas que pueden ir acompañadas de caricias, gestos cálidos, etc.
- Centrarse en las críticas y dar elogios como una forma de mejorar o lograr.
- Aceptar elogios cuando se lo haga a sí mismo, siempre y cuando no subestime a los demás alumnos.

Es por ello que, se puede afirmar que la sensación de seguridad es un componente fundamental de la autoestima. Desde una edad temprana, es crucial que el niño se encuentre en un ambiente cálido, aceptado y comprensivo para que pueda seguir sus impulsos naturales de desarrollo y dar sentido a sus experiencias. Con el apoyo de sus padres, el niño se sentirá seguro.

Para fomentar la seguridad en el niño, es importante que reciba mensajes positivos sobre sí mismo. Los padres deben acordar un conjunto de normas generales que siempre se transmitan a sus hijos, lo que proporcionará al niño una estructura clara para su desarrollo.

Es esencial que el niño tenga confianza en lo que puede y no puede hacer para desarrollar su sentido de responsabilidad. Los padres deben comunicar estas normas de comportamiento de manera consistente y firme, y los términos utilizados deben tener un significado claro y comprensible. Antes de establecer, comunicar o imponer reglas a sus hijos, es importante que los padres reflexionen sobre sus propias creencias, valores y actitudes. Una vez que se han establecido las reglas para la convivencia, es crucial que los padres exijan de manera coherente y firme que sus hijos las sigan.

2.2.1.7 Bases teóricas de la autoestima

Pérez (2019) presenta las teorías sobre la autoestima:

a. Teoría de William James

William James, considerado el padre de la psicología estadounidense, intentó definir la autoestima en los principios de la psicología en la década del 80. Desde entonces, la importancia de la autoestima ha ganado relevancia en muchos estudios psicopedagógicos debido a su papel crucial en el desarrollo adecuado de las personas y su autopercepción. Una autoestima adecuada es un requisito indispensable para una vida estable. Cada persona es única por naturaleza, ya que la autoestima es algo innato e inmutable.

b. Teoría de Abraham Maslow

Maslow, reconocido como partidario de la psicología humanista, nos ofrece una teoría que aborda la autoestima como parte de la confirmación de nuestro carácter y nuestras necesidades humanas fundamentales, entre las cuales se incluyen valores, vida, protección, propiedad, apego, autoestima y autorrealización.

c. Teoría de Carls Rogers

Carl Rogers nos presenta en su teoría la idea de que hay personas que se ven a sí mismas de manera negativa, considerándose inútiles o desagradables, entre otros calificativos. Sin embargo, Rogers sostiene que todos tienen un yo positivo, único y agradable. Se plantea la pregunta: ¿cuál es mi verdadero yo? Según Rogers, la meta más deseada por el ser humano es llegar a ser él mismo. Cada individuo tiene una naturaleza interna básica, biológica y natural, que es intrínseca, innata y en cierto sentido inmutable. Rogers sugiere que es más beneficioso expresar y apreciar esta autenticidad que reprimir las emociones.

d. Teoría de Nathaniel Branden

Nathaniel Branden, un psicoterapeuta canadiense, expresa que la autoestima, cuando se cultiva completamente, capacita a las personas para

llevar una vida más plena y satisfacer las exigencias que se presentan en su camino.

Se puede afirmar que la autoestima radica en la percepción y manejo de los desafíos que la vida nos presenta, así como en la capacidad para afrontarlos de manera efectiva, manteniendo siempre en mente la propia felicidad y el cumplimiento de los derechos hacia el éxito y la plenitud. Esto implica reconocer las necesidades y creencias, y disfrutar del esfuerzo constante que se dedica cada día. En palabras de Nathaniel Branden, la autoestima implica apreciar y reconocer quiénes somos y nuestro potencial.

e. Morris Rosenberg

Profesor de sociología en la Universidad de Maryland, desde el año 1975 entiende la autoestima como un fenómeno de actitudes creadas por fuerzas sociales y culturales, define la autoestima “la suma de los pensamientos y sentimientos del ser humano”.

2.2.1.8 Dimensiones de la autoestima

Coopersmith (1978, como se citó en López, 2013), señala que las personas presentan diversas formas y niveles de cognición, lo que influye en sus respuestas a los estímulos del entorno. La autoestima, según este autor, es un dominio dimensional que abarca su extensión y alcance. Estas dimensiones incluyen: personal, social, familiar y académica. Así mismo, las definiciones que aportan en cada una de las dimensiones se presentan según Stanley (1996, como se citó en Sáenz y Vásquez, 2022).

A. Personal

La autoevaluación humana implica la reflexión y evaluación que una persona realiza sobre sí misma en relación con su entorno. Esto incluye considerar su capacidad y contribución al interactuar con compañeros, maestros y otras personas en su entorno, expresando sus emociones y pensamientos de manera adecuada.

Sostiene que la autoestima personal consiste en la evaluación que las personas hacen de sí mismas y su mantenimiento continuo, especialmente en lo que respecta a su apariencia física y atributos individuales. Esta evaluación abarca consideraciones sobre habilidades, rendimiento, relevancia y satisfacción, demostrando así un sentido de valoración hacia uno mismo.

B. Académica

La autoevaluación humana implica la reflexión y evaluación que una persona realiza sobre sí misma en relación con su entorno. Esto incluye considerar su capacidad y contribución al relacionarse con compañeros, maestros y otras personas en su entorno, expresando sus emociones y pensamientos de manera apropiada.

Señala que la autoestima en el contexto académico se define como el proceso mediante el cual las personas evalúan y mantienen de forma constante su rendimiento, considerando sus capacidades, logros, significancia y el orgullo que implica la evaluación propia.

C. Familiar

La autoevaluación es la valoración que una persona realiza sobre sí misma, la cual puede ser evidente en sus interacciones con otros, ya sea en entornos familiares u otros contextos sociales. Esta evaluación incluye juicios personales expresados sobre uno mismo.

Describe la autoestima en el ámbito familiar como la evaluación continua que las personas hacen de sí mismas en relación con sus interacciones dentro de su entorno familiar. Esta evaluación considera sus habilidades, desempeño, importancia y satisfacción, reflejando un sentido de orgullo y trascendencia en los juicios que realizan sobre sí mismas dentro de este contexto.

D. Social

Se entiende que en esta dimensión el niño puede relacionarse con las personas que se encuentran en el entorno.

Define la autoestima en el ámbito social como la valoración que la persona realiza y suele mantener sobre sí misma en función de sus interacciones

sociales, teniendo en cuenta su habilidad, importancia y satisfacción, lo que implica un juicio personal manifestado en actitudes hacia uno mismo.

2.2.2. Juego dramático

2.2.2.1 Definición de juego dramático

El juego dramático es una forma específica de entretenimiento infantil que requiere de una edad más avanzada que el juego simbólico. Constituye un auténtico medio de aprendizaje mediante el cual los niños exploran activamente diversas experiencias, lo que les permite desarrollar habilidades perceptivas y expresivas. Por ejemplo, el juego dramático fomenta destrezas mentales y físicas fundamentadas en la creatividad, con el propósito de potenciar la expresión del niño en relación con los demás y con el mundo que lo rodea (Motos, 1996).

Este tipo de juegos permite al niño poder actuar de manera autónoma, a partir de las situaciones imaginarias y el cambio de roles que ejerce con su entorno (Tejerina, 1994).

Según Sosa (2021), el taller de juegos dramáticos abarca una amplia gama de actividades diseñadas para fomentar el desarrollo integral de los niños. Estas actividades incluyen juegos físicos y mentales que implican la improvisación, la creatividad y la expresión emocional. A través de estos juegos, los niños tienen la oportunidad de explorar diferentes roles, escenarios y situaciones, lo que les permite desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas de manera lúdica y participativa. Además, el taller de juegos dramáticos promueve la interacción entre los niños, fomentando la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto mutuo.

2.2.2.2 Aportaciones del juego dramático al currículo educativo

Es verdad que el juego dramático es un buen método educativo para hacer mejorar las habilidades sociales y la educación artística. Además, es una herramienta capaz para complementar otras áreas (Núñez y Navarro, 2007).

a. Aprendizaje vivencial en la vida del niño

La motivación hacia el aprendizaje se ve potenciada mediante el uso del drama, ya que este permite la formación del conocimiento sobre el entorno, incluso reconstruyendo conceptos abstractos que van más allá de la experiencia personal de cada niño. El niño se enfrenta a la tarea de reconstruir estos conceptos abstractos utilizando estrategias adecuadas a su nivel de comprensión. En este proceso de reconstrucción, cada niño arma su comprensión basándose en su propio entendimiento (García, 2017).

b. Desarrollo del área Artística

La realización de tareas en educación artística implica cualidades de autoexpresión y percepción que son altamente subjetivas y personales. Estos procesos van más allá de simplemente adquirir destrezas, ya que requieren un nivel más profundo de comprensión. La capacidad única del juego dramático para crear contextos permite que cada niño exprese y desarrolle plenamente su creatividad y expresividad.

c. Desarrollo de las habilidades expresivas y comunicativas

La dramatización como instrumento didáctico para su aprendizaje de los niños da excelentes resultados, pues su lenguaje oral se ve beneficiado porque el enriquecimiento del vocabulario es notorio cuando se puede observar al infante.

d. Habilidades sociales y resolución de conflictos

Motos y Navarro (2003) menciona que la dramatización necesita una actividad donde se vean involucradas varias personas, es por ello que el tener que saber trabajar con otros, consiste en respetar ideas y su propio método de expresión. La dramatización crea emociones que adquiere mediante la interacción con su grupo, pues aprende a trabajar en equipo y también de manera individual.

Producto de esta interacción se desarrollan aspectos de la inteligencia interpersonal (Gardner, 1999). Así mismo, Laferrière (1993) indica un conjunto de principios intrínsecos a la dramatización ya que son la base antes de la improvisación. Los creemos muy importantes para desarrollar habilidades

sociales en el infante a la hora de relacionarse con las personas que lo rodean.

2.2.2.3 Objetivos del juego dramático:

De acuerdo con Monteza (2020), señala ciertos objetivos que pueden lograrse a través de los juegos dramáticos, destacando la importancia de enfocar estas actividades con propósitos educativos.

- Que aprendan a expresarse libremente.
- Imitar y representar ciertos personajes.
- Explora su cuerpo de acuerdo a sus necesidades que se le presenta.
- Confianza en ellos mismos al momento de interactuar.
- Mejora la capacidad en aprender cosas nuevas.
- Aprenden a conocerse mejor y descubrir lo capaces que pueden ser si se lo proponen.
- Expresan sus sentimientos a través de sus juegos.

Participar en estos juegos y estar involucrados en ellos les permitirá aprender ciertos valores, especialmente a respetar las normas y reglas que rigen estos juegos. También les ayudará a socializar y compartir con otros en grupos, expresando sus sentimientos y pensamientos a través de sus acciones.

2.2.2.4 Funciones de los juegos dramáticos

Santos (2015), menciona que los juegos dramáticos cumplen funciones tales como:

a) La asimilación de la realidad:

Esto favorece en ayudar al niño a interpretar las situaciones vividas tanto en casa, colegio y comunidad para así poder tener la capacidad de representarlas en un acto teatral.

b) La expresión de pensamientos y sentimientos:

Esto se basa en que un gran porcentaje de niños reprimen sus emociones y prefieren no comunicarlas con su entorno. Por ello el juego dramático genera en que el niño tenga la confianza de expresar todo lo que siente sin tener temor al momento de participar.

c) La expresión verbal:

Esto sucede a través del lenguaje verbal y no verbal a medida que animamos a los infantes a desarrollar sus habilidades comunicativas.

d) La expresión corporal:

Desde que el niño nace ha aprendido a comunicarse mediante la expresión corporal donde se establece un lenguaje con su adulto cuidador, asimismo podrá expresarse de una manera factible junto con sus compañeros.

e) La expresión plástica:

El niño, podrá crear sus propios elementos como títeres, máscaras y disfraces que utilizará dentro de los juegos dramáticos.

f) La expresión musical:

Ser capaces de generar sus propios sonidos, además poder entonar canciones referidas a las situaciones que están interpretando durante el juego.

g) La expresión creativa:

Favorece en desarrollar la creatividad del niño, al crear acciones instantáneas durante las actividades.

2.2.2.5 Beneficios de los juegos dramáticos

Quezada (2016) sostiene que los juegos dramáticos en las instituciones educativas promueven la autoestima del niño al proporcionar un ambiente seguro donde puede interactuar con su entorno. Esto ayuda a superar la timidez, el aislamiento y las emociones negativas. Además, desarrolla habilidades sociales y comunicativas que son aplicables en la vida diaria. Al participar en juegos cooperativos, el niño se siente importante como protagonista principal. Asimismo, el aprendizaje se produce directamente a través de la acción y la experiencia, ya que el proceso de entretenimiento es práctico, dinámico y participativo.

2.2.2.6 Teorías que aportan al juego dramático

Las teorías que aportan al juego dramático se presentan desde diferentes perspectivas teóricas, psicológicas, psicoanalistas, socioculturales, biológicas y antropológicas.

Vygotsky (1978), destaca la importancia y el papel fundamental que desempeña el juego en la interacción del niño con su entorno, siendo el motor del desarrollo para la zona de desarrollo próximo. Esto se fundamenta en la capacidad del niño para elegir los materiales que utilizará al participar en el juego dramático. A través de este tipo de juegos, los niños cambian de roles y participan voluntariamente, lo que les permite relacionarse con sus compañeros de manera activa y creativa.

Piaget (1962), sostiene que el desarrollo óptimo del niño se produce cuando logra alcanzar los estadios del desarrollo cognitivo, lo que facilita una mayor socialización. A través del juego, el niño expresa sus pensamientos de manera lógica y también intenta comprender los pensamientos de los demás. Por lo tanto, se enfatiza la importancia de la diversidad de pensamientos entre individuos.

Es por ello que, Groos (1901) menciona que el juego es el entrenamiento inicial de funciones necesarias en la vida adulta, porque contribuye al desarrollo de funciones y habilidades que ayudan a los niños a prepararse para las actividades que realizarán cuando sean mayores. Esta tesis de predicción funcional ve el juego como un ejercicio preparatorio necesario para la edad adulta, que sólo se alcanza al final de la infancia y que, en su opinión, "sirve precisamente para jugar y prepararse para la vida".

Asimismo, Huizinga (1972) menciona que la teoría de juegos señala que su presencia no está ligada a ningún período cultural ni a ninguna forma de cosmovisión. Al mismo tiempo, no es necesario que alguien esté jugando y sepa que está jugando; Así que no es sólo un ser racional, porque el juego es irracional. es que las personas están naturalmente orientadas al juego y que a través del juego crean no sólo sus propias reglas sino también las leyes y normas básicas de la cultura y la convivencia.

Los juegos son las semillas de la cultura y la civilización. A través del juego los niños pueden crear y aprender normas, y las normas son el esqueleto invisible de la sociedad. No habría civilización ni cultura sin normas, sin acuerdos, sin convenciones sociales.

2.2.2.7. Dimensiones de los juegos dramáticos

A. Planificación

La aplicación de las sesiones del taller de juegos dramáticos sigue una secuencia y la primera de ellas es la planificación, esta permite la creación, asignación y sincronización de tareas para lograr objetivos. La planificación se convierte en una guía que especifica los pasos a seguir para alcanzar un objetivo marcado.

B. Ejecución

Este es el momento más intenso de la lección, caracterizado por una intensa interacción entre profesor y alumnos, entre ellos y el material educativo, encaminada al desarrollo y aplicación de las actividades.

Las actividades desarrolladas durante este tiempo deben brindar a los estudiantes oportunidades para practicar, asimismo desarrollar la actividad. A través de estas actividades se deben crear situaciones que alienten y motiven a los niños.

C. Evaluación

El proceso de evaluación de la efectividad de programa o talleres va más allá de la simple finalización del aprendizaje, pues se trata de comprender hasta qué punto los estudiantes han comprendido y aplicado el conocimiento que se les ha enseñado. Al medir los resultados del aprendizaje, obtenemos información valiosa sobre la efectividad de nuestros métodos de enseñanza, la relevancia de nuestro contenido y el impacto general en el desarrollo de los estudiantes.

2.2.3. Los juegos dramáticos para mejorar la autoestima en los niños

Ferrer (2017) explica que la dramatización implica procesos destinados a dar forma y condiciones a situaciones que no son inherentemente dramáticas, convirtiéndolas en tales. En este sentido, la dramatización forma parte del proceso de creación teatral y tiene como objetivo principal la presentación de un espectáculo. Sin embargo, también persigue objetivos más generales,

como el desarrollo de la expresión infantil en sus diversas formas y el fortalecimiento de la creatividad a través de distintas expresiones coordinadas.

(Renoult y Vialaret, 1994, como se citó en Ferrer, 2017), señalan que la dramatización ha sido empleada en las escuelas durante mucho tiempo como una herramienta para desarrollar las habilidades de expresión y comunicación de los niños. Esta práctica motiva a los niños a expresarse tanto dentro como fuera del ámbito académico, lo que favorece un aprendizaje significativo y contribuye a que se sientan más felices y seguros de sí mismos al interactuar con su entorno. Además, desde la perspectiva del maestro, la dramatización es una forma de conocer mejor a los niños y de descubrir sus talentos y personalidades.

Finalmente se puede decir que los juegos dramáticos permiten al niño el cual presenta dificultades escolares abordar una situación nueva en la esta vez no tropieza inevitablemente con un fracaso. Tampoco debemos de olvidarnos de que la raíz del teatro está en el juego.

Tejerina (1994) argumenta que los juegos dramáticos son esencialmente una forma de imitación de diversas situaciones que los seres humanos desean representar, permitiéndoles identificarse con personajes de su interés. Al permitir que los niños elijan sus roles, se les brinda seguridad y se facilita una experiencia más significativa, lo que les permite adquirir conocimientos profundos a través de su propia iniciativa. La exploración espontánea durante estos juegos contribuye a fortalecer la creatividad, exploración e iniciativa de los niños, lo que a su vez promueve su desarrollo integral al potenciar sus facultades emocionales, conductuales y sociales.

Tejerina (1994) también destaca que, durante la etapa preoperacional, la dramatización es una herramienta eficaz para contrarrestar el egocentrismo. En esta fase, los niños tienen la oportunidad de interpretar roles que no son propios, lo que les permite adoptar diferentes puntos de vista con responsabilidad. Este proceso los ayuda a desarrollar confianza y seguridad, ya que, como se sabe, la autoestima no es innata y puede influenciarse por diversos factores.

2.3. Marco conceptual

- **Autoestima:** Es la idea afectiva que tenemos de nosotros mismos a partir del conocimiento de nuestro autoconcepto, es decir, saber quiénes somos, cuánto nos amamos, cuánto nos valoramos y en qué medida lo realizamos (Pérez y Gardey, 2021).
- **Autoconcepto:** Es la opinión que se realiza uno mismo, ya sea positiva o negativa (Pérez y Gardey, 2022).
- **Autoevaluación:** Es la acción que realiza el ser humano en evaluarse a sí mismo, donde observa sus debilidades y fortalezas (Rodríguez, 2023).
- **Creatividad:** Es el talento humano de desarrollar contenidos en nuestra mente de cualquier índole, puede variar en lo que pensemos, consintiendo así en alguna actividad de lo que nos imaginemos o en alguna síntesis de nuestra mente (Pérez y Merino, 2021).
- **Dimensión:** En física, definimos las dimensiones como cantidades medibles que nos ayudan a describir o definir otras cantidades físicas o fenómenos físicos. En matemáticas y geometría, el término dimensión se usa para describir el tamaño de un objeto, aunque también podemos definir de manera muy informal la dimensión como el número máximo de coordenadas que podemos usar para describir un objeto matemático (Fingermann, 2021).
- **Dramatización:** La dramatización es el acto de representar un drama, es decir, una especie de presentación de una historia basada en la interpretación de los actores. La experiencia suele ser utilizada por ciertas corrientes psicológicas como una forma de terapia para revelar el yo interior del individuo (Bembibre, 2010).
- **Expresión:** La expresión permite expresar sentimientos o pensamientos, convirtiéndose en un mensaje del emisor al receptor, no es necesariamente utilizar palabras para expresarse, sino también gestos, movimientos y entre otros (Pérez, 2023).
- **Interpretación:** Reproducción e interpretación de la obra de arte de un artista (Pérez y Gardey, 2021).
- **Juego dramático:** Son acciones de programas o talleres de expresión dramática, que cuenta con recursos y factibles prácticas (son acciones de expresar a través del cuerpo, expresión comunicativa, expresión artística

y expresión musical, actividades de intercambio de roles, juegos con un lenguaje no verbal) en las que se basan en un mismo proceso de exploración y de creatividad (Iglesias y Sánchez, 1993).

- **Motivación:** Estos son estímulos que hacen que una persona realice determinadas acciones y permanezca en ellas hasta llegar al final de lo realizado (Pérez, 2021).
- **Niño:** En el aspecto general se reconoce como “niñas y niños” a los individuos que logren llegar hasta una edad que rodea por los doce años. Desde entonces no resulta con claridad que se reconozca a las personas como aquellos niños sino empleando en situaciones el término de púberes o jóvenes adolescentes. Si bien una persona de la edad de quince años, por ejemplo, podría no identificarse a ella misma como “niña” (Pérez y Merino, 2021).
- **Taller:** Espacio donde se trabaja con el cuerpo, pero en especial con las manos, pero sobre todo es un trabajo en equipo; es una metodología utilizada en la educación para resolver problemas ya sea individual o en grupo (Pérez y Gardey, 2021).

2.4. Sistema de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Hi: El Taller de juegos dramáticos influye significativamente en la mejora de la autoestima de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo - 2023

Ho: El taller de juegos dramáticos no influye en la autoestima de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

2.4.2. Hipótesis específicas

Hipótesis 1:

Hi: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en los niños cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

Ho: El taller de juegos dramáticos no influye en la dimensión personal de la autoestima en los niños cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

Hipótesis 2:

Hi: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la mejora de la dimensión académica de la autoestima en los niños cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

Ho: El taller de juegos dramáticos no influye en la dimensión académica de la autoestima en los niños cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

Hipótesis 3:

Hi: El taller de juegos dramáticos influye favorablemente en la mejora de la dimensión social de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

Ho: El taller de juegos dramáticos no influye en la dimensión social de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

Hipótesis 4:

Hi: El taller de juegos dramáticos influye favorablemente en la

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
----------	-----------------------	------------------------	-------------	-------------	-------	--------------------

dimensión familiar de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

Ho: El taller de juegos dramáticos no influye en la dimensión familiar de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

2.4.3. Variables e indicadores

Cuadro de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
VARIABLE INDEPENDIENTE Taller de juegos dramáticos	Son una serie de actividades que involucran tanto aspectos físicos como mentales, mediante las cuales los niños aprenden de manera divertida al interactuar con su entorno, ya sea en solitario o en grupo (Sosa, 2021)	El taller de juegos dramáticos son acciones gestuales y corporales que realizan los niños de cinco años de edad mediante juegos, este taller consta de planificación, ejecución y evaluación.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación de las sesiones • Explicación de las normas de cada juego dramático. • Presentación de los recursos a utilizar. 	Ordinal
			Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del lugar donde se realizará el juego. • Motivación durante la actividad. • Desarrollo del juego dramático. 	
			Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Instrumento de evaluación 	

Autoestima	Es la percepción que uno tiene de sí mismo, donde se manifiesta su respeto y amor propio mediante la aprobación o desaprobación de su propia imagen (Coopersmith, 1996, como se citó en Steiner, 2005).	Son actitudes de amor, sentir y pensar que manifiestan los niños de 5 años de edad y que se evalúa a través de una "guía de observación" en las dimensiones personal, académica, familiar y social.	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1-2	Ordinal
				Se expresa con libertad	3-5	
				Se valora como es	6-7	
				Expresa sus emociones	8-10	
			Académica	Logra aprendizajes con satisfacción	11-13	
				Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14-16	
			Social	Trabaja en armonía en grupo	17-19	
				Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20-22	
			Familiar	Es amable con las personas que lo rodean	23-25	
				Respeto a sus compañeros	26-28	

III. METODOLOGIA EMPLEADA

3.1. Tipo y nivel de investigación

La presente investigación fue de tipo cuantitativa y experimental.

Cuantitativo, porque se aplicó el método científico, que implica la formulación del problema, el establecimiento de objetivos, la construcción de un marco teórico, la definición de variables, la determinación de la población y muestra, así como el análisis de datos estadísticos, todo con el fin de abordar las preguntas planteadas en la investigación (Hernández y Mendoza, 2018).

Experimental, porque se estableció relaciones causales entre la variable mediante la manipulación de la variable independiente "taller de juegos dramáticos" (Hernández y Mendoza, 2018).

El nivel de este estudio fue de naturaleza aplicativo, lo cual implica abordar problemáticas específicas que se presentan en la práctica. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), se centra en analizar la situación y las posibles

causas en la realidad. Por lo tanto, se enfocó en aplicar el “taller de juegos dramáticos” para mejorar la autoestima en niños de cinco años.

3.2. Población y muestra de estudio

3.2.1. Población

Según Gallardo (2017) define una población como un conjunto específico de individuos que comparten características similares y que son objeto de estudio en una investigación científica. Es por ello que la muestra estuvo constituida por una cantidad de 27 niños del aula de cinco años “Claveles”, matriculados en la Institución Educativa N°1564 “Radiantes Capullitos”, tal y como se muestra en el siguiente cuadro:

Tabla 1

Aula “CLAVELES” Género	Alumnos	Total
Masculino	13	27
Femenino	14	

Distribución de la población de estudio

3.2.2. Muestreo:

No probabilístico por conveniencia.

El muestreo no probabilístico es un procedimiento en donde se expone la muestra que ha seleccionado el investigador tomando en cuenta ciertas características donde una de ellas es la accesibilidad a la muestra.

La muestra seleccionada para la presente investigación fue no probabilística por conveniencia, dado que la investigadora fue quien seleccionó el aula que estuvo conformada por 27 niños.

Criterio de selección:

A. Criterio de inclusión

- Alumnos matriculados en el presente año académico 2023.
- Niños de cinco años del aula “claveles”

B. Criterio exclusión

- Niños que no cuenten con el consentimiento informado, firmado y autorizado por el apoderado.
- Niños que no acudan a clases con frecuencia.

3.3. Diseño de investigación

El diseño correspondiente al presente estudio fue pre experimental.

Hernández y Mendoza (2018) señalan que debido a las características particulares de este estudio de investigación, se utiliza un diseño preexperimental. Esto implica trabajar con un único grupo al que se le aplicó un estímulo para luego observar sus efectos. Se ha trabajado con la variable Independiente (juegos dramáticos) para provocar los resultados en la variable dependiente (Autoestima) en infantes de educación básica regular, para ello se utilizó la siguiente estructura:

3.3.1. Esquema:

$$\text{G.E.} = \text{O1} \quad \times \quad \text{O2}$$

Donde:

G.E. = Grupo experimental

O1: Pre test

O2: Post test

X: Taller de juegos dramáticos

3.4. Técnica e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnica

La técnica que se utilizó fue la observación.

Según Gallardo (2017) indica que la técnica de observación es aquella en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia percepción visual, es decir, recopilar información directamente relacionada con la población objeto de estudio.

3.4.2. Instrumento de investigación

Para Hernández y Mendoza (2018) indican que los instrumentos son recursos utilizados por los investigadores que sirven para registrar información o datos sobre las variables que se deseen estudiar. Estos instrumentos pueden ser cuestionarios, que poseen una serie de preguntas, con el interés de lograr el propósito del estudio.

El instrumento utilizado fue una guía de observación con 28 ítems, divididos en 4 componentes: personal (10 ítems), académica (6 ítems), social (6 ítems) y familiar (6 ítems).

Validez y confiabilidad

Según Hernández y Mendoza (2018), la validez se define como la habilidad del instrumento de medición para evaluar con exactitud lo que se pretende medir. En contraste, la confiabilidad se refiere a la consistencia y precisión de un instrumento cuando se utiliza en diferentes momentos y con grupos de población diferentes.

En este estudio, se evaluó la confiabilidad del instrumento, obteniendo un valor de 0.95, lo que indica que el instrumento es altamente confiable. (Ver anexo N° 02)

Así mismo tuvo la validación por cinco juicios de expertos, quienes brindaron su conformidad (Ver anexo N°03).

3.5. Procesamiento y análisis de datos

Se ha solicitado el permiso correspondiente a la institución educativa, así como al personal del plantel, incluyendo a la directora y al docente del aula. Posteriormente, se llevó a cabo la contratación con la población de estudio mediante un consentimiento informado entregado a los padres, quienes

proporcionaron su autorización mediante firma y presentación de su documento de identidad. Luego de este proceso, se realizó las 15 sesiones de intervención, esto debido a que, para medir adecuadamente el impacto del taller en la autoestima de los niños, fue necesario un período de tiempo lo suficientemente largo que permitió una evaluación significativa antes y después de la intervención, el cual tuvo los siguientes aspectos: cobertura de contenido (cubrir cada uno de los temas), tiempo para realizar el seguimiento (tiempo para que los niños realicen las actividades relacionadas con el taller y apliquen lo aprendido) y el seguimiento y evaluación. Con 15 sesiones, se pudo realizar una evaluación inicial, aplicar el taller y luego llevar a cabo una evaluación exhaustiva al final para determinar cualquier cambio en la autoestima de los participantes. Dicho esto, se realizó la evaluación inicial (pretest) y una evaluación final (postest). Esto permitió obtener resultados y clasificar de manera adecuada los efectos de la intervención.

Para el procesamiento de los datos, se empleó el software SPSS versión 26.0. Posteriormente, se verificó la normalidad de los datos utilizando el método Shapiro-Wilk, debido a que la muestra consistía en menos de cincuenta niños. Además, para contrastar las hipótesis relacionadas con la variable autoestima y sus componentes, se utilizó la prueba paramétrica T-Student, mientras que para una dimensión específica se aplicó la prueba de Wilcoxon.

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Propuesta de investigación

La presente investigación tuvo como propuesta el “Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años”, se aplicó mediante 15 sesiones (anexo n°7).

4.2. Análisis e interpretación de resultados

Tabla 2

Nivel de autoestima antes y después de la aplicación del Taller de juegos dramáticos para niños de cinco años – Trujillo, 2023.

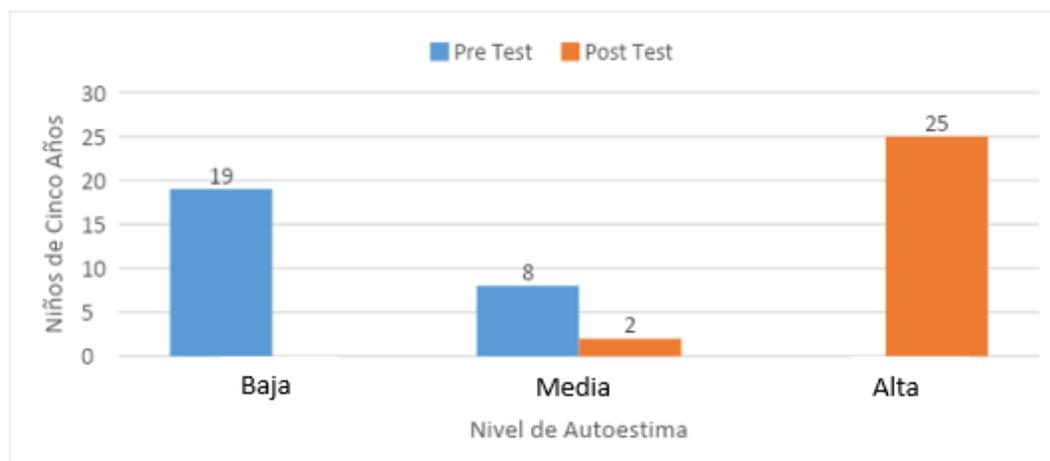
AUTOESTIM	Pre Test		Post Test	
	A	N	%	N
Baja	19	70	0	0
Media	8	30	2	7
Alta	0	0	25	93
Total	27	100	27	100

Fuente: Datos obtenidos de la aplicación de la guía de observación.

Descripción: Se aprecia que el nivel de autoestima antes de la aplicación del taller de juegos dramáticos, ubicó a 70% de los niños en el nivel bajo y un 30% en el nivel medio. Sin embargo, después de la aplicación del programa, se encontró que el 93% se encuentra en el nivel alto y un 7% en el nivel medio.

Figura 1

Nivel de autoestima antes y después de la aplicación del Taller de juegos dramáticos para niños de cinco años – Trujillo, 2023



Fuente: Tabla 2

Tabla 3

Nivel de las dimensiones de la autoestima antes y después de la aplicación del taller de juegos dramáticos para niños de cinco años – Trujillo, 2023.

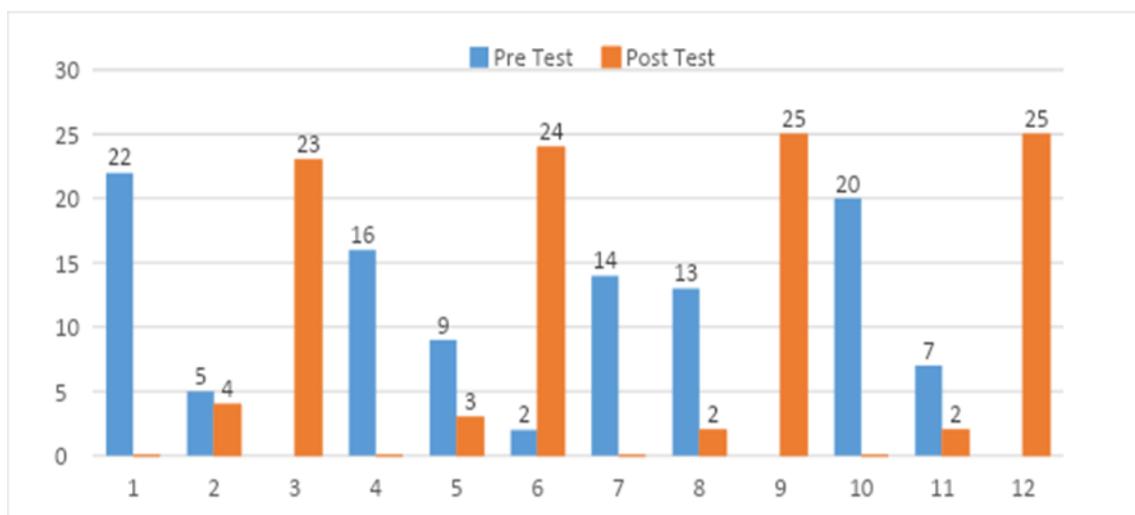
	AUTOESTIMA	Pre Test		Post Test	
		N	%	N	%
Personal	Baja	22	81	0	0
	Media	5	19	4	15
	Alta	0	0	23	85
Académica	Baja	16	59	0	0
	Media	9	33	3	11
	Alta	2	7	24	89
Social	Baja	14	52	0	0
	Media	13	48	2	7
	Alta	0	0	25	93
Familiar	Baja	20	74	0	0
	Media	7	26	2	7
	Alta	0	0	25	93
Total		27		27	

Fuente: Fuente: Datos obtenidos de la aplicación de la guía de observación

Descripción: Se aprecia que el nivel de las dimensiones de la autoestima, antes del Taller indica que para la dimensión Personal fueron bajas en el 81% y medias en el 19%, para la dimensión académica fueron bajas en el 59% y medias en el 33%, para la dimensión social fueron bajas en el 52% y medias en el 48% y para la dimensión familiar fueron bajas en el 74% y medias en el 26%. Sin embargo, después del taller se encontró que para la dimensión Personal el 15% fue de nivel medio y el 85% fue nivel Alto, para la dimensión Académica el 11% fue de nivel medio y el 89% fue nivel Alto, para la dimensión Social el 7% fue de nivel medio y el 93% fue nivel Alto y para la dimensión Familiar el 7% fue de nivel medio y el 93% fue nivel Alto.

Figura 2

Nivel de las dimensiones de la autoestima antes y después de la aplicación del Taller de juegos dramáticos para niños de cinco años – Trujillo, 2023



Fuente: Tabla 3

4.3. Docimasia de hipótesis

Tabla 4

Prueba de normalidad para muestras relacionadas Grupo Pre Experimental

Pruebas de normalidad									
Variable y Dimensiones		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk			Normalidad	Prueba
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.		
DIFERENCIA PRE TEST - POST TEST	Autoestima	0,087	27	,200*	0,97	27	0,56	0,56 > 0,05	t Student
DIF_DIM_PERSONAL PRE TEST - POST TEST	Personal	0,137	27	,200*	0,97	27	0,78	0,784 > 0,05	t Student
DIF_DIM_ACADEMICA PRE TEST - POST TEST	Académica	0,124	27	,200*	0,94	27	0,13	0,135 > 0,05	t Student
DIF_DIM_SOCIAL PRE TEST - POST TEST	Social	0,244	27	0,000	0,90	27	0,02	0,016 < 0,05	Wilcoxon
DIF_DIM_FAMILIAR PRE TEST - POST TEST	Familiar	0,119	27	,200*	0,96	27	0,42	0,421 > 0,05	t Student

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

Descripción: En la prueba de normalidad, tomamos los resultados de significancia de Shapiro-Wilk por tener un muestreo de 27 alumnos, y la diferencia de medias (Nivel de significancia) resultó con una distribución normal excepto para la Dimensión Social ($p < 0.05$).

Tabla 5

Comparación en la guía de observación para medir la autoestima antes y después de la aplicación de los juegos dramáticos en los niños de cinco años – Trujillo 2023.

AUTOESTIMA	Grupo Evaluación		Prueba T Student
	PRE_TEST	POST_TEST	
Media Aritmética	50,4	99,9	t = 18,113
Desv. Estándar	16,47	11,04	
N	27	27	p = 0.000

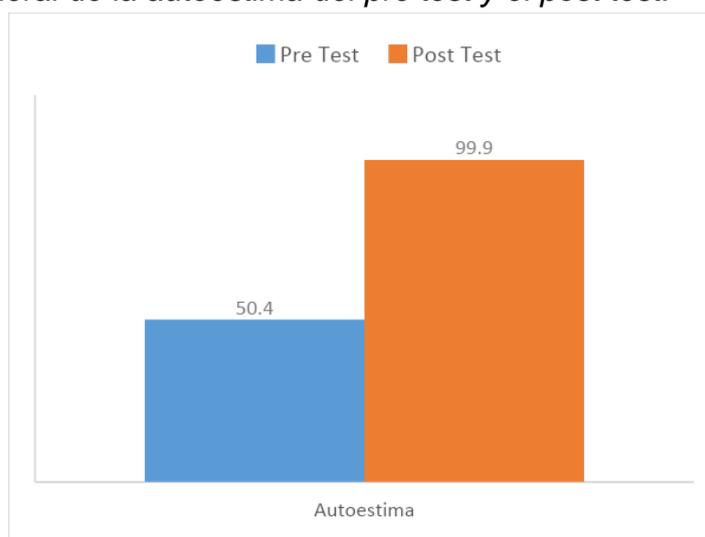
Fuente: Pre test y Post test de la Guía de observación para medir la autoestima en los niños de cinco años.

** $p < .01$: Valor Altamente Significativo

Descripción: En la comparación de la media aritmética de la guía de observación para medir la autoestima en los niños y contrastado mediante la t de Student, se obtuvo en el pretest un promedio de 50.4 y el en el post test de 99.9, presentando una mejora altamente significativa ($t=18.113$; $p<.01$) en la autoestima de los niños de cinco años.

Figura 3

Promedio general de la autoestima del pre test y el post test.



Fuente: Tabla 5

Descripción: Como se observa en la tabla 4 y gráfico 3, comparando el promedio de rendimiento en los niños de 5 años, tanto para el pre test y el post test, existe una notable diferencia (49,5).

Tabla 6

Comparación en la guía de observación para medir el antes y el después en la dimensión Personal en la autoestima en los niños de cinco años.

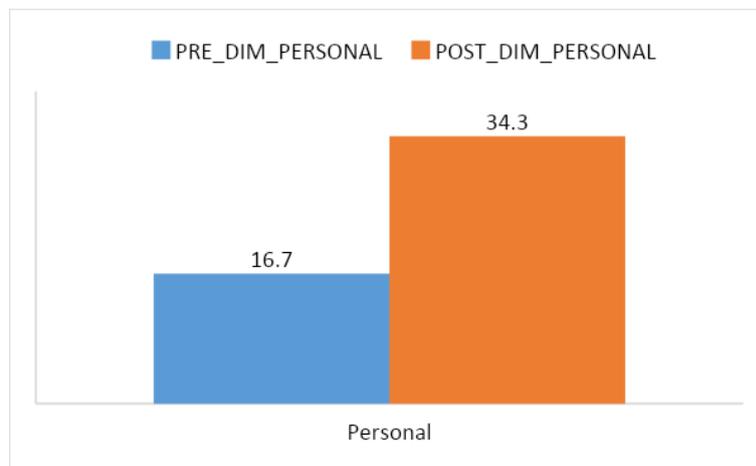
Personal	Grupo Evaluación		Prueba t student
	PRE_TEST	POST_TEST	
Media Aritmética	16,7	34,3	t = 16,969
Desv. Estándar	5,36	4,64	
N	27	27	p = 0.000

Fuente: Pre test y Post test de la Guía de observación para medir la autoestima en los niños de cinco años

En la comparación de la media aritmética de la guía de observación para medir la dimensión Personal en los niños y contrastado mediante la t de Student, se obtuvo en el pretest un promedio de 16,7 y el en el post test de 34,3, presentando una mejora altamente significativa ($t=16.969$; $p<.01$) en la autoestima de los niños de cinco años.

Figura 4

Promedio obtenido en la guía de observación para medir la dimensión Personal en la autoestima en los niños de cinco años.



Fuente: tabla 6

Descripción: Como se observa en la tabla 4 y gráfico 4, comparando el promedio de rendimiento en los niños de 5 años, tanto para el PRE_DIM_PERSONAL y el POST_DIM_PERSONAL, existe una notable diferencia (17,3).

Tabla 7

Comparación en la guía de observación para medir el antes y el después en la dimensión académica en la autoestima en los niños de cinco años.

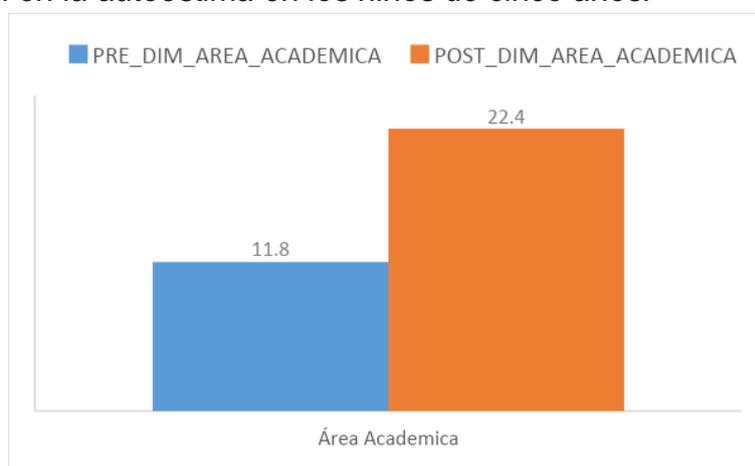
Académica	Grupo Evaluación		Prueba t student
	PRE_TEST	POST_TEST	
Media Aritmética	11,8	22,4	t = 13,087
Desv. Estándar	4,29	3,07	p = 0.000
N	27	27	

Fuente: Pre test y Post test de la Guía de observación para medir la autoestima en los niños de cinco años

Descripción: En la comparación de la media aritmética de la guía de observación para medir la dimensión académica en los niños y contrastado mediante la t de Student, se obtuvo en el pretest un promedio de 11,8 y el en el post test de 22.4, presentando una mejora altamente significativa ($t=13,087$; $p<.01$) de la autoestima en los niños.

Figura 5

Comparación en la guía de observación para medir el antes y el después de la dimensión en la autoestima en los niños de cinco años.



Fuente: Tabla 7

Descripción: Comparando el promedio de rendimiento en los niños de 5 años, tanto para el PRE_DIM_ ACADEMICA y el POST_DIM_ACADEMICA, existe una notable diferencia (10,2).

Tabla 8

Comparación en la guía de observación para medir el antes y el después de la dimensión Social en la autoestima en los niños de cinco años.

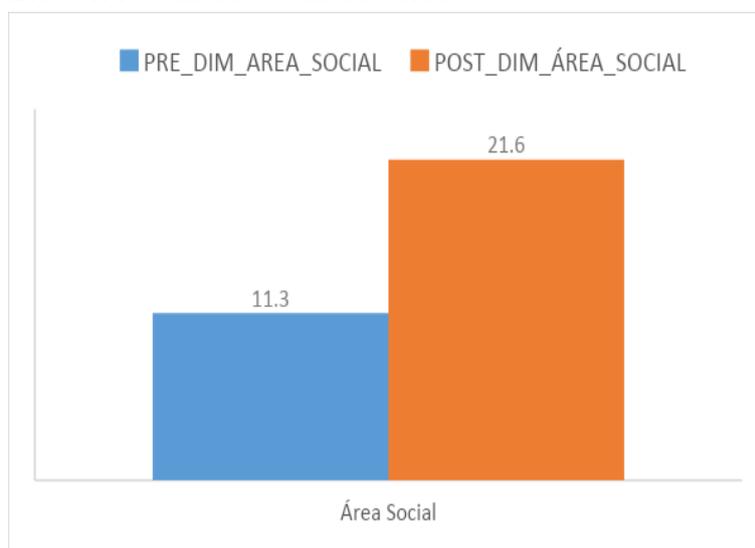
Social	Grupo Evaluación		Prueba Wilcoxon
	PRE_TEST	POST_TEST	
Media Aritmética	11,3	21,6	Z =4,554
Desv. Estándar	3,92	2,93	
N	27	27	p = 0.000

Fuente: Pre test y Post test de la Guía de observación para medir la autoestima en los niños de cinco años

Descripción: En la comparación de la media aritmética de la guía de observación para medir la dimensión Social en los niños y contrastado mediante la prueba de Wilcoxon, se obtuvo en el pretest un promedio de 11,3 y el en el post test de 21,6, presentando una mejora altamente significativa ($Z=4,554$; $p<0.05$) en la autoestima de los niños de cinco años.

Figura 6

Promedio obtenido en la guía de observación para medir la dimensión Social en la autoestima en los niños de cinco años.



Fuente: Tabla 8

Descripción: Comparando el promedio de rendimiento en los niños de 5 años, tanto para el PRE_DIM_SOCIAL y el POST_DIM_SOCIAL, existe una notable diferencia (10,7).

Tabla 9

Comparación en la guía de observación para medir el antes y el después en la dimensión Familiar en la autoestima en los niños de cinco años.

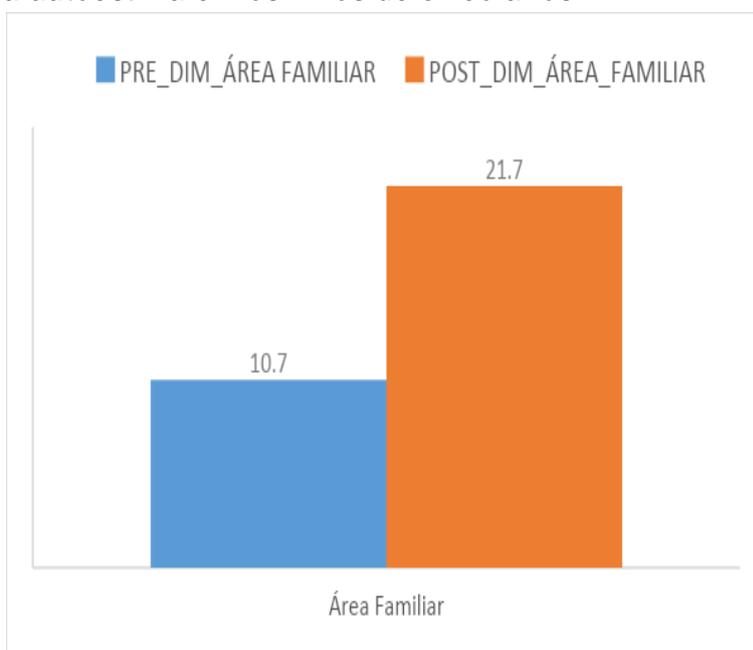
Familiar	Grupo Evaluación		Prueba t student
	PRE_TEST	POST_TEST	
Media Aritmética	10,7	21,7	t = 15,947
Desv. Estándar	4,24	2,47	p = 0.000
N	27	27	

Fuente: Pre test y Post test de la Guía de observación para medir la autoestima en los niños de cinco años

Descripción: En la comparación de la media aritmética de la guía de observación para medir la dimensión Social en los niños y contrastado mediante la prueba de t student, se obtuvo en el pretest un promedio de 10,7 y el en el post test de 21,7, presentando una mejora altamente significativa (t=15,947; p<0.01) en la autoestima de los niños de cinco años.

Figura 7

Promedio obtenido en la guía de observación para medir la dimensión Familiar en la autoestima en los niños de cinco años.

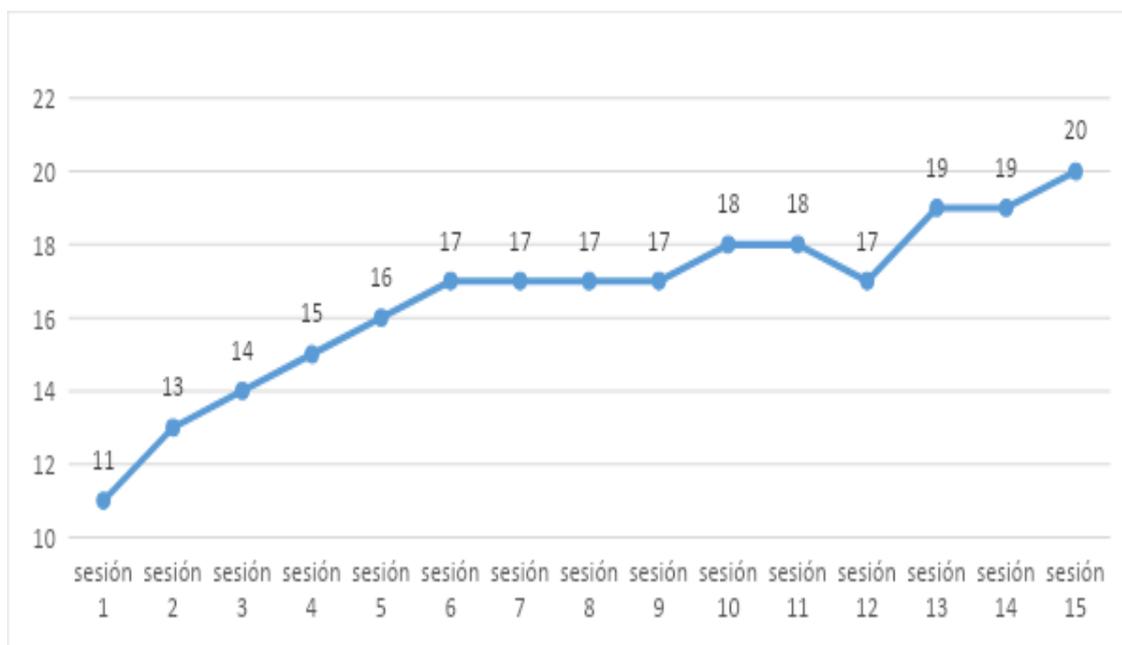


Fuente: Tabla 9

Descripción: Comparando el promedio de rendimiento en los niños de 5 años, tanto para el PRE_DIM_FAMILIAR y el POST_DIM_FAMILIAR, existe una notable diferencia (11,3).

Figura 8

Puntos de encuentros de las sesiones de la aplicación del taller de juegos dramáticos en niños de cinco años – Trujillo, 2023.



Descripción: Se aprecia que los puntos de encuentro de las notas de las sesiones, empezaron con 11 en la primera sesión, sin embargo, esta nota aumento hasta 20 en la última sesión, siendo los 3 últimos los que presentan mayor puntaje.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con el objetivo general, se evidencia que el taller de juegos dramáticos influye en la autoestima de los niños ($p=0.000$). Inicialmente, los niños obtuvieron un puntaje de 50.4, pero después de completar las 15 sesiones, su puntaje aumentó a 99.9. Hallazgos que son congruentes con lo reportado por Vilca (2023), quien llevó a cabo una investigación en la ciudad de Chimote y concluyó que la estrategia basada en la dramatización contribuyó a mejorar la autoestima de los niños ($p=0.000$). Además, estos resultados se reflejan en el estudio de Krevo (2019) realizado en la ciudad de Lima, donde se observó que inicialmente solo el 23.61% de los niños tenía una buena autoestima, pero luego del taller de dramatización de 15 sesiones, el nivel de autoestima mejoró significativamente, alcanzando un 80.14% de nivel favorable.

De la misma manera para Quispe (2021) quien llevó a cabo una investigación en La Paz, Bolivia, con el propósito de mejorar la autoestima en niños mediante programas educativos que empleaban técnicas de dramatización. Entre los hallazgos de su estudio, se observó que inicialmente el 46% de los niños presentaban niveles bajos de autoestima. En cambio, tras la implementación de los programas, se evidenció un aumento significativo, con un 65% mostrando niveles altos de autoestima en el post test. Dichos resultados se sostienen teóricamente en lo argumentado por Quezada (2016), que manifiesta que los juegos dramáticos desarrollan habilidades sociales, comunicativas es por ello que fomenta la confianza, seguridad y ayuda en la autoestima positiva del niño.

En relación al objetivo específico N^o1, se observa que, al inicio, el 70% (19) de los niños presentaban una baja autoestima, mientras que el 30% (8) tenía una autoestima media. Después de la aplicación de las sesiones basadas en el taller de juegos dramáticos, se realizó un post test que arrojó resultados favorables: el 93% (25) de los niños mostraron un alto nivel de autoestima y el 7% un nivel medio. Este resultado fue similar a lo reportado por Taipe y Rosell (2021), quienes investigaron la importancia de los juegos dramáticos mediante la aplicación de pre test y post test a 24 niños de nivel inicial.

Después de las actividades, el 8% de los niños no mostraron un desarrollo de pensamientos positivos, pero el 92% restante obtuvo resultados favorables. Esto indica que el taller de juegos dramáticos ha sido efectivo en las actividades propuestas por las estudiantes. En esa misma línea, Vásquez (2019), nos menciona que la escuela es el pilar del aprendizaje donde el docente tiene que garantizar un ambiente propicio con el fin de que el niño pueda desenvolverse de manera óptima y segura.

Respecto al objetivo específico N°2, se muestra que luego de la aplicación del taller de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión personal ($t=16,969$; $p=0.000$). Asimismo, al inicio, el 81% (22) de los niños presentaban un bajo nivel, mientras que el 19% (5) tenía un nivel medio. Después de la aplicación de las sesiones basadas en el taller de dramatización, se realizó un post test que arrojó resultados favorables: el 85% (23) de los niños mostraron un alto nivel y el 15% (4) un nivel medio. Estos resultados demuestran que hubo una mejora durante las 15 sesiones aplicadas. Hallazgos que concuerdan con lo reportado por Carrasco (2020), en su tesis titulada “juegos dramáticos para desarrollar las emociones en niños de 4 años I.E.P. Miguel College – Chiclayo”; fue un trabajo de investigación pre experimental, aplicado a una muestra de 17 niños que demostraban emociones no tan desarrolladas, es por ello que se le aplicó 20 actividades que estuvieron basadas en juegos dramáticos con el único propósito de desarrollar emociones positivas en ellos, la cual después de la aplicación de dichas actividades se obtuvieron excelentes resultados, donde el 100% de los niños habían influido en el fortalecimiento de sus emociones y sentimientos. Asimismo, se evidenció en Medina y Espinoza (2020) quienes realizaron su estudio en la Ciudad de Abancay, tras la aplicación de los juegos a un grupo de 13 niños, la dimensión personal mejoró de manera significativa ($p=0.000$). Sumado a ello, Motos y Navarro (2003) afirma que la dramatización permite al niño poder relacionarse con su entorno, de manera que establece lazos de amistad y aprende a tener un trabajo colaborativo con sus pares.

Según el objetivo específico N°3, tras la aplicación del taller de juegos dramáticos, se observa una influencia significativa en la dimensión académica ($t=13.087$; $p=0.000$). Al inicio, el 59% (16) de los niños mostraban un bajo

nivel, mientras que el 33% (9) presentaba un nivel medio. Después de las sesiones del taller, un post test reveló resultados favorables: el 89% (24) de los niños alcanzaron un alto nivel y el 11% (3) mantuvo un nivel medio. Esta diferencia se puede atribuir a que, durante las actividades, los niños disfrutaron participando y se les enseñó a tolerar, respetar y ser perseverantes, ayudando a fortalecer su seguridad, tomar decisiones y respetar a sus compañeros mientras participaban. Dichos resultados coinciden con lo reportado por Vilca (2023), quien investigó la dramatización como estrategia de aprendizaje y obtuvo resultados exitosos en su estudio con un 68.18% en la categoría "siempre", 22.73% en "a veces" y 9.09% en "nunca", con un nivel de significancia de $p < 0.01$.

Acerca del objetivo específico N°4: tras la aplicación del taller de juegos dramáticos, se observa una influencia significativa en la dimensión social ($t=4,554$; $p=0.000$). Al inicio, el 52% (14) de los niños mostraban un bajo nivel, mientras que el 48% (13) presentaba un nivel medio. Después de las sesiones del taller, un post test reveló resultados favorables: el 93% (25) de los niños alcanzaron un alto nivel y el 7% (2) mantuvo un nivel medio. Estos resultados coinciden con los hallazgos de Medina y Espinoza (2020), quienes encontraron una mejora significativa en la dimensión social después de la aplicación de juegos a un grupo de 13 niños ($p=0.000$). Asimismo, Neyra (2022) también encontró resultados similares, con un 86.67% de niños mostrando mejoras en la socialización después de participar en talleres de juegos dramáticos en Soritor. Estos hallazgos se respaldan teóricamente con la afirmación de Tejerina (1994), quien menciona que la dramatización contribuye a reducir el egocentrismo, el individualismo y la inseguridad en los niños, permitiéndoles aprender a través de la imitación y asumir roles que promueven la responsabilidad, la autonomía y la autoestima desde temprana edad. Por lo tanto, las actividades ejecutadas han dado resultados que han sido observados y evaluados, los niños se han mostrado felices al cooperar con sus compañeros, al participar, pero sobre todo a manejar sus emociones durante el juego, esto quiere decir que el taller si ha influido en los niños de cinco años.

De acuerdo al objetivo específico N°5: tras la aplicación del taller de juegos dramáticos, se observa una influencia significativa en la dimensión familiar

($t=15,947$; $p=0.000$). Al inicio, el 74% (20) de los niños mostraban un bajo nivel, mientras que el 26% (7) presentaba un nivel medio. Después de las sesiones del taller, un post test reveló resultados favorables: el 93% (25) de los niños alcanzaron un alto nivel y el 7% (2) mantuvo un nivel medio. Estos resultados coinciden con los hallazgos de Medina y Espinoza (2020), quienes encontraron una mejora significativa en la dimensión familiar después de la aplicación de juegos a un grupo de 13 niños ($p=0.000$). Este hallazgo se respalda teóricamente con la afirmación de (Coopersmith, 1978 citado en López 2013), quien manifiesta que es la valoración que una persona realiza sobre sí misma, la cual puede ser evidente en sus interacciones con otros, ya sea en entornos familiares u otros contextos sociales. Esta evaluación incluye juicios personales expresados sobre uno mismo.

VI. CONCLUSIONES

1. El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la autoestima de los niños de cinco años de la Institución educativa “Radiantes Capullitos” Trujillo 2023, con una probabilidad de $p < 0.01$. Además, los resultados del pre test fue de 50.4 y en el post test fue de 99.9.
2. Antes de la aplicación del taller, el 70% de los niños presentaban un nivel bajo de autoestima, mientras que el 30% restante se encontraba en un nivel medio. Tras la aplicación del taller, se observó un cambio significativo: el 93% de los niños del aula alcanzaron un nivel alto de autoestima, mientras que un 7% permaneció en un nivel medio.
3. El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión personal, con un $p < 0.01$, cuyo resultado es de 16.969 según la prueba de T Student. Los resultados del pretest fueron de 16.7 y en el post test fue de 34.3.
4. El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión del área académica, con un $p < 0.01$, cuyo resultado es de 13.087 según la prueba de T Student. Los resultados del pretest fueron de 11.8 y en el post test fue de 22.4.
5. El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión área social, con un $p < 0.05$, cuyo resultado es de 4,554 según la prueba de Wilcoxon. Los resultados del pretest fueron de 11.3 y en el post test fue de 21.6.
6. El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión área familiar, con un $p < 0.01$, cuyo resultado es del 15,947 según la prueba de T Student. Los resultados del pretest fueron de 10.7 y en el post test fue

de 21.7.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los directivos de la UGEL y al personal encargado de la dirección académica de la institución educativa que desarrollen capacitaciones para todos los docentes del nivel inicial, enfocadas en la implementación de talleres de juegos dramáticos dentro de su planificación. Además, se sugiere que los directivos y coordinadores del nivel inicial centren su atención en el tema de la autoestima, ofreciendo charlas informativas para los padres y apoderados de los niños, dado que la autoestima es fundamental en la formación de individuos seguros y contribuye al desarrollo de una sociedad mejor.
2. Se les recomienda a los docentes de la institución educativa, aplicar sesiones de aprendizaje donde promuevan el trabajo colaborativo, el compañerismo y la comunicación entre compañeros, para que los puedan adaptarse en el aula y puedan desenvolverse con facilidad y pueda relaciones con sus compañeros.
3. Para la aplicación de este Taller de juegos dramáticos en la dimensión personal, es necesario que los docentes puedan comprender la importancia de saber escuchar a los niños, y dejarlos que se manifiesten a su manera, dándoles la libertad necesaria para tomar decisiones, y aceptar sus errores y dificultades que tengan durante las actividades, es por ello la importancia de capacitar al maestro para que su desarrollo y aplicación logre llegue al éxito.
4. Se recomienda a la dirección de la I.E, contar con un experto en psicología infantil, y que pueda abordar temas basados en la importancia de la autoestima infantil, de igual manera poder instruir y concientizar a los padres de familia, a esto sumamos que este tema no solo sea

estimulado en el colegio sino también dentro de casa, de esta forma haya un trabajo conjunto y que vaya de la mano con los agentes involucrados en la educación del niño, para así poder lograr resultados realmente favorables en ellos.

5. Para futuras investigaciones llevadas a cabo sobre talleres de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años en instituciones educativas, se sugiere diseñen un programa de intervención detallado y adaptado a las necesidades específicas de los niños de esa edad, Además, se recomienda que los investigadores utilicen una metodología mixta que combine enfoques cuantitativos y cualitativos para evaluar tanto los efectos cuantificables del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños como las experiencias y percepciones subjetivas de los participantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avilez, B., Valencia, L., González, C., & Goyes, A. (2021). Guía didáctica de autoestima para el desarrollo social en preescolares. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 11001-11019. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1150/1546>
- Bembibre, C. (mayo de 2010). *Definición de Dramatización*. <https://significado.com/dramatizacion/>
- Cámara, A., Ruiz, A., Suárez, S., Cruz, R., & Martínez, E. (2023). Effect of an Integrated Active Lessons Programme through Playful Maths Games on Self-Concept, Self-Esteem and Social Skills in Preschool Children. *Behavioral Sciences*, 13(3), 1-15. <https://www.mdpi.com/2076-328X/13/3/260>
- Carrasco, M. (2020) *Juegos de dramatización para fortalecer las emociones básicas en niños de cuatro años de la IEP San Miguel College–Picsi*. [Tesis de Licenciatura en Educación Inicial, Universidad Cesar Vallejo]. Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46675>
- Chamik, A. & Wamputsag, W. (2021). Nivel de autoestima de los estudiantes de nivel primario, San Rafael, Amazonas, 2018. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 26-33. <https://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/view/709/992>
- Chazi, F. (2020). *Influencia de las técnicas de dramatización en el desarrollo integral de la autoestima en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Franciscana “La Inmaculada”, en la ciudad de Quito, 2020*. [Tesis de Maestría en Educación Inicial, Universidad Central de Ecuador]. Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cde0647d-eb18-4ffe-94f7-79a02c2a001c/content>
- Ferrer, E. (2017). *Desarrollo de la autoestima en educación infantil a través de la dramatización*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid,]. España. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/164303/FE>

RRER_Eva_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fingermann, H. (23 de agosto de 2021). *Concepto de dimensión*.

<https://deconceptos.com/matematica/dimension>

Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: Manual autoformativo interactivo*. Huancayo, Perú: Universidad Continental.

García, J. (2017). El drama creativo una herramienta para la formación cognitiva, afectiva, social y académica de estudiantes y docentes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (2), pp. 839-859. <https://www.redalyc.org/pdf/773/77352074005.pdf>

Gardner, H. (1999). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona, Paidós. http://ict.edu.ar/renovacion/wp-content/uploads/2012/02/Gardner_inteligencias.pdf

Goicochea, Y. (2023). *Importancia de la Educación Inicial*. [Tesis para obtener la licenciatura de educación, Universidad Educación Superior]. Perú. https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/41/MONO_GOICOCHEA_YULIANA_2022_2.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Gonzales, N., & López, A. (2001). *La autoestima: medición y estrategias de intervención a través de una experiencia en la reconstrucción del ser*. Universidad Autónoma de México

Groos, K. (1901). *The play of man*. Appleton.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw-Hill.

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.

Krevo, E. (2019). *La dramatización como estrategia para desarrollar la autoestima en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 0636 de Pólvora, Tocache, San Martín, 2019*. [Título en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Perú. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23293>

Laferrière, G. (1993) *La pedagogía teatral, una herramienta para educar*. *Revista de intervención socioeducativa*, 13(1), 54-65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=254133>

Lezama, C., y Ocaña, I. (2021) *Programa juegos educativos para mejorar la*

- autoestima de los niños de 5 años del Jardín N°215 Trujillo*. [Licenciado en Educación Inicial, Universidad Nacional de Trujillo]. Perú. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e2fadfc8-e1e3-4058-9628-63da2c98d989/content>
- Lima, P. (2022). *Juego dramático y el desarrollo de la expresión artística en niños de 5 a 6 años de la unidad educativa San Marcos* [Tesis de Bachiller, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Ecuador. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7559>
- Liu, M., Wu, L., Ming, P. (2015). How Does Physical Activity Intervention Improve Self-Esteem and Self-Concept in Children and Adolescents? *Evidence from a Meta-Analysis*. *MÁS PLOS ONE* 10(8), pp.1-17. https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0134804&utm_source=nationaltribune&utm_medium=nationaltribune&utm_campaign=news
- López, E (2013). *La Educación Emocional en la escuela: Actividades para la educación infantil 3 a 5 años*. Alfaomega Grupo Editor S. A. de C. V., México.
- Manrique, C. (2021) *la sobreprotección paterna y autoestima en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial “Jesús niño divino de Carmenalto” – Chuquibamba, condesuyos – Arequipa, 2020*. [Tesis de licenciada en Educación Inicial, Universidad Alas Peruanas]. Perú. https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12990/10786/Tesis_Sobreprotecci%c3%b3nPaterna_Autoestima_Inst.Edu.inicial_Jes%c3%bas%20Ni%c3%b1o%20Divino%20de%20CarmenAlto_Chiquibamba_Condesuyos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Maslow, A. (1990). *La amplitud potencial de la naturaleza humana*. México: Fondo de Cultura Económica. <https://idoc.pub/documents/abraham-h-maslow-la-amplitud-de-la-naturaleza-humanapdf-6nq9q8795qlw>
- Medina, M., y Espinoza, B. (2020) *Juegos cooperativos para mejorar el nivel de la autoestima en niños de cinco años de la I.E.I N°02 María Inmaculada, Abancay – 2018* [Licenciado en Educación Inicial, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Perú. https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/969/T_0606.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Mercado, A., & Borda, M. (2021). "Aplicación de un taller de cuentos para el desarrollo de la autoestima de niños de primero de primaria" Unidad Educativa Fuerzas Armadas de la Nación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 21(21), pp.35-60. http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v21n21/v21n21_a04.pdf
- Ministerio de Educación (2019). *Atender a la primera infancia es clave para las nuevas generaciones*. MINEDU <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/50533-ministra-flor-pablo-atender-a-la-primera-infancia-es-clave-para-formar-a-las-nuevas-generaciones>
- Montagud, N. (12 agosto 2021). *Los cuatro componentes de la autoestima*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/componentes-autoestima>
- Monteza, F. (2020). *Repertorio de juegos dramáticos para mejorar la Autoestima de los estudiantes del primer ciclo de las Carreras de comunicaciones y publicidad del instituto Superior sise – sede lima* [Licenciado en Educación Artística, Especialidad Arte Dramático, Escuela Nacional Superior de Arte Dramático]. <https://repositorio.ensad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13078/65/%2811%29%20Tesis%20de%20Fredy%20Monteza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Motos, T. (1996). Las técnicas dramáticas: Procedimiento didáctico para la enseñanza de la lengua y la literatura en la educación secundaria. *Revista interuniversitaria de didáctica*.10(11), pp.75-96 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=95679>
- Motos, T., & Navarro, A. (2003). El papel de la dramatización en el currículum. *Artículos de Didáctica de la Lengua i de la Literatura*. 29, pp.10-28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=303540>
- Navas, J. (2018). *Autoestima y el Nivel de logro de aprendizaje del área de comunicación en estudiantes del primer grado primaria de una Institución Educativa Trujillo – 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28411/navas_rj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Neyra, J. (2022). *El juego dramático para mejorar la socialización en niños de 5*

- años de la IEl Ininpe JV, Barrio Belén, Soritor, 2022. [Título en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Perú. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32105>
- Núñez, L., & Navarro, M. (2007). Dramatización y educación: aspectos teóricos. *Teoría de la Educación. Revista interuniversitaria*, 19, pp.225-252. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/173260>
- Ortiz, I. (2021). *La dramatización como estrategia para desarrollar la autoestima en los niños 4 y 5 años de la unidad educativa "Meme Dávila de Burbano" ubicada en el recinto el Paraíso, parroquia de Alluriquín 2022*. [Título en Educación Parvularia, Instituto Superior Tecnológico Japón]. Ecuador. <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2884/1/ORTIZ%20CHUVA%20IRMA%20JACQUELINE.pdf>
- Párraga, G., & Barcia, M. (2021). Autoestima y desarrollo socioeducativo en niños de básica elemental. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(11), pp.1456-1469. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219359>
- Pérez J. y Gardey, A. (30 de septiembre de 2021). *Taller - Qué es, en la educación, definición y concepto*. Definición. De. <https://definicion.de/taller/>
- Pérez, H. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. *Alternativas psicología*, 41, pp.22-32 <https://alternativas.me/attachments/article/190/2.%20Autoestima,%20teor%C3%ADas%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20con%20el%20%C3%A9xito%20personal.pdf>
- Pérez, J. (17 de agosto de 2021). *Motivación - Qué es, definición y concepto*. Definición. De. <https://definicion.de/motivacion/>
- Pérez, J. y Gardey, A. (17 de mayo de 2021). *Interpretación - Qué es, definición y concepto*. Definición. De. <https://definicion.de/interpretacion/>
- Pérez, J. y Gardey, A. (26 de septiembre de 2022). *Autoconcepto - Qué es, importancia, definición y concepto*. Definición. De. <https://definicion.de/autoconcepto/>
- Pérez, J. y Gardey, A. (3 de junio de 2021). *Autoestima - Qué es, definición y concepto*. Definición. De. <https://definicion.de/autoestima/>

- Pérez, J. y Merino, M. (20 de septiembre de 2021). *Niño - Qué es, definición, usos y en la religión*. Definición. De. <https://definicion.de/nino/>
- Pérez, J., y Merino, A. (29 de julio de 2021). *Creatividad - Qué es, definición y concepto*. Definición. De. <https://definicion.de/creatividad/>
- Pérez, M. (13 de julio de 2023). *Definición de expresión*. ConceptoDefinición. <https://conceptodefinicion.de/expresion/>
- Piaget, J. (1962). *Juegos, sueños e imitación en la infancia*. Norton
- Quezada, M. (2016). *La dramatización como técnica para elevar la autoestima de las niñas y niños de primer grado de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la Ciudad de Loja. Período 2014-2015* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja, Área de la Educación, el Arte y la Comunicación]. Ecuador. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/10848>
- Quispe, C. (2021). *La dramatización como técnica para elevar la autoestima en niños de 7 a 11 de edad que provienen de familias disfuncionales* [Doctoral dissertation, Tesis de grado, Universidad Mayor de San Andrés, Bolivia]. Bolivia. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/26662>
- Rodas, V., & Mondragon, M. (2023). *Taller de Juegos para Elevar la Autoestima de los Niños de 05 Años en la IEI No 467, Santa Cruz, Año 2022*. [Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de educación inicial, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Perú. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12601>
- Rodríguez, A. (26 de octubre de 2023). *Autoevaluación*. Lidefer. <https://www.lifeder.com/autoevaluacion/>
- Rodríguez, C., Gallegos, M., & Padilla, G. (2021). Autoestima en Niños, Niñas y Adolescentes chilenos: análisis con árboles de clasificación. *Revista reflexiones*, 100(1), pp.19-37. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/reflexiones/v100n1/1659-2859-reflexiones-100-01-019.pdf>
- Sáenz, N & Vásquez, M. (2022). *Taller de Juegos para elevar la autoestima de los niños de 5 años en la IEI N° 307 Chaupelanche, distrito Chota, año 2020*. [Licenciada en Educación, especialidad Educación Inicial, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Perú.

- <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10595>
- Sánchez, M., & Iglesias, T. (1993). *El juego dramático: un camino pedagógico*. In *Simposio*". La Coruña. <https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8561/CC-04art9ocr.pdf>
- Sánchez, R. (1995). *Enseñar a investigar: Una didáctica nueva de la investigación científica en ciencias sociales y humanas*. Universidad Nacional Autónoma de México. Plaza y Valdés Editores.
- Santos, E. (2015). *La dramatización como recurso didáctico en Educación Infantil*. [Maestro en educación infantil. Universidad de Valladolid]. España. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/15863/1/TFG-L1013.pdf>
- Santos, J. (2019). Psicoterapia para desarrollar autoestima en niños de 4 a 7 años. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(4), pp.1-15 <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/2258>
- Sifuentes, Y., Cárdenas, J., & Manrique, N. (2023). Estrategias afectivas para fomentar la autoestima en niños en edad preescolar: una revisión sistemática. *Ciencia Latina Rev Científica Multidisciplinar*, 7(2), pp.1240-1257. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5393/8159>
- Sosa, M. (2021). *Taller de juegos dramáticos en la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 124 -JULCAMARCA – ANGARAES - HUANCVELICA, 2019*. [Título en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Perú. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22204/D_RAMATICO_EXPRESION_JUEGO_ORAL_CHIPANA_SOSA_MARLENY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Steiner, D. (2005). *La teoría de la autoestima en el proceso terapéutico para el desarrollo del ser humano*. [Trabajo Especial de Grado, Tecana American University]. Venezuela. https://tauniversity.org/sites/default/files/tesis/tesis_daniela_steiner.pdf
- Taipe, B. & Rossell, R. (2021). *La dramatización como técnica para desarrollar la autoestima en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Rayampata del Distrito de Calca - Cusco*. [Especialidad de Educación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Perú. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3fa3d8d0-b69c-4b5a-b472-b353e694fed1/content>

- Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*. Madrid, Siglo XXI de España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=196167>
- Ticona, H., Zela, N., & Avalos, K. (2022). La dramatización como estrategia para fortalecer la autoestima en niños y niñas de la zona aimara. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), pp.497-510. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n23/a11-497-510.pdf>
- Urgilés, D. (2022). *La dramatización y las habilidades socioemocionales en niños de 5 a 6 años de la unidad Educativa Atahualpa*. [Tesis para obtener la licenciatura de Ciencias de la Educación Inicial]. Ecuador. <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/11f7556a-74a8-4fab-940b-4c0e83d88b3c/content>
- Vásquez, N. (2019). *Importancia de la autoestima en niños de educación inicial*. [Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes]. Perú. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1550/VASQUEZ%20PE%C3%91A%20NOELINA%20%20ANABELL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vygotsky, L. (1978). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. Vygotsky (Ed.), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, (141-154). Grijalbo.
- Vilca, V. (2023). *La dramatización como estrategia didáctica para mejorar la autoestima en los niños del II ciclo de la institución educativa inicial 898 “Jesús De Praga” Santa Lucia provincia de Lampa, Puno—año 2021*. [Título en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Perú. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33658>
- Villarreal C. (2021). *Autoestima y rendimiento académico de niños de preescolar en la IE N.º 150 María Auxiliadora, Llamellin - Ancash 2022*. [Tesis para obtener la licenciatura de educación, Universidad Cesar Vallejo]. Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98956/Villarreal_SCJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO 1: Instrumento de recolección de datos

Guía de observación para medir la autoestima en los niños de cinco años

El instrumento tiene la siguiente escala:

1	2	3	4
N= Nunca	CN= Casi nunca	CS= Casi siempre	S= Siempre

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Criterios de evaluación			
				N	CN	CS	S
				1	2	3	4
AUTOESTIMA	Personal	Manifiesta como se siente físicamente.	1. Se siente bien al observar su reflejo en un espejo.				
			2. Expresa que le gustaría ser diferente de cómo es ahora.				
		Se expresa con libertad.	3. Toma decisiones al jugar sin dificultad.				
			4. Expresa lo que piensa y siente, sin temor.				
			5. Acepta sus errores sin dificultad.				
		Se valora como es.	6. Manifiesta que tiene más defectos que cualidades.				
			7. Siempre muestra confianza cuando realiza actividades.				
		Expresa sus emociones	8. Sus gestos muestran actitudes de satisfacción por sus logros.				
			9. Pide disculpas ante situaciones negativas.				
			10. Hace gestos sobre sus estados de ánimo.				
	Académica	Logra aprendizajes con satisfacción	11. Disfruta de las actividades realizadas en el aula.				
			12. Se percibe que el niño se siente feliz cuando logra con éxito sus actividades.				
			13. Es entusiasta y perseverante en la búsqueda de soluciones de las tareas.				

		Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14. Muestra satisfacción al opinar sobre los acuerdos del aula.				
			15. Es tolerante con las opiniones de sus compañeros.				
			16. Se esmera por respetar las normas de convivencia de aula.				
	Social	Trabaja en armonía en grupo	17. Dialoga con sus compañeros para tomar decisiones.				
			18. Expresa emociones positivas al interactuar con su entorno.				
			19. Cooperar con satisfacción en el trabajo de equipo.				
		Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20. Maneja sus emociones al momento de interactuar con sus compañeros durante el juego.				
			21. Comunica alternativas de solución ante un conflicto.				
			22. Se pone en el lugar de sus compañeros ante un caso.				
	Familiar	Es amable con las personas que lo rodean	23. Demuestra un sentimiento de respeto hacia sus compañeros.				
			24. Dialoga con respeto al expresarse ante sus compañeros.				
			25. Saluda a sus compañeros con amabilidad.				
Respetar a sus compañeros		26. Acepta las ideas diferentes que tiene sus compañeros.					
		27. Reconoce sus errores cometidos en el aula.					
		28. Trata a todos por igual.					

ANEXO 2: Propiedades psicométricas del instrumento (Ficha Técnica)

Denominación: Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023

Autora: Chavarría Lezama, Karen

Adaptado: Huamani Cáceres Mariluz y Chaccara Espinoza Yudith

Aplicación: Individual

Número de dimensiones: 4

Número de ítems: 28

Usuarios: Niños y niñas de cinco años de una Institución Educativa 1564 “Radiantes Capullitos” de Trujillo

Duración: 35 minutos.

Objetivo: Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo – 2023.

Técnica: Observación

Validez: Realizada por cinco juicios de expertos

Confiabilidad: Realizada mediante el Alfa de Cronbach aplicada en un estudio piloto siendo $A= 0.95$ es decir el instrumento tiene excelente confiabilidad.

Baremos

NIVELES	RANGOS
ALTA	(150-110)
MEDIA	(70 - 109)
BAJA	(30 - 69)

Validación y confiabilidad del instrumento

Tabla 10

Validez del instrumento: Autoestima

Ítem	Correlación	Validez
Ítem 1	0,674	Válido
Ítem 2	0,575	Válido
Ítem 3	0,610	Válido
Ítem 4	0,642	Válido
Ítem 5	0,716	Válido
Ítem 6	0,713	Válido
Ítem 7	0,662	Válido
Ítem 8	0,630	Válido
Ítem 9	0,732	Válido
Ítem 10	0,555	Válido
Ítem 11	0,793	Válido
Ítem 12	0,356	Válido
Ítem 13	0,764	Válido
Ítem 14	0,751	Válido
Ítem 15	0,746	Válido
Ítem 16	0,760	Válido
Ítem 17	0,820	Válido
Ítem 18	0,681	Válido
Ítem 19	0,681	Válido
Ítem 20	0,580	Válido
Ítem 21	0,645	Válido
Ítem 22	0,733	Válido
Ítem 23	0,630	Válido
Ítem 24	0,719	Válido
Ítem 25	0,526	Válido
Ítem 26	0,525	Válido
Ítem 27	0,534	Válido
Ítem 28	0,530	Válido

Interpretación: En cuanto a la validez Ítem-Test por la correlación de Spearman, se aprecia que los 28 ítems son válidos, con cociente mínimo de 0.356 y máximo de 0.820.

Tabla 11

Confiabilidad del instrumento: Autoestima

Confiabilidad del Instrumento: Guía de observación para medir la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

Variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Autoestima	0,950	28

Interpretación: Tras el análisis de confiabilidad con el coeficiente alfa de Cronbach, se determinó un cociente de 0,95, lo que indica que la prueba tiene una confiabilidad alta

ANEXO 3: Evidencia de validez por criterio de expertos (juicio de expertos)

Matriz de validación de expertos N°1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Ms Otiniano Otiniano Jose Luis

Presente:

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial; así mismo, hacer de su conocimiento que, en calidad de estudiante del programa de Educación Inicial de la Universidad Privada “Antenor Orrego”, de la sede de Trujillo, requiere validar los instrumentos con los cuales recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

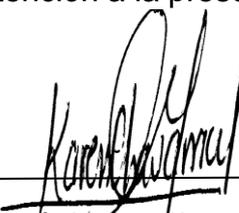
El título de la presente investigación es: “Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023” y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente, por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación contiene:

- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de validación de experto.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.


Chavarria Lezama Karen Yaritza
DNI: 74086386

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
AUTOESTIMA	(Coopersmith, 1996, como se citó en Steiner, 2005), define a la autoestima como la percepción que uno tiene de sí mismo, donde se manifiesta su respeto y amor propio mediante la aprobación o desaprobación de su propia imagen.	Son actitudes de amor, sentir y pensar que manifiestan los niños de 5 años de edad y que se evalúa a través de una "guía de observación" en las dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> ● Personal ● Académica ● Familiar ● Social 	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1-2	Ordinal
				Se expresa con libertad	3-5	
				Se valora como es	6-7	
				Expresa sus emociones	8-10	
			Académica	Logra aprendizajes con satisfacción	11-13	
				Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14-16	
			Social	Trabaja en armonía en grupo	17-19	
				Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20-22	
			Familiar	Es amable con las personas que lo rodean	23-25	
				Respeto a sus compañeros	26-28	

- Matriz de operacionalización de la variable

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación: Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023

Objetivo general: Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo – 2023.

Hipótesis: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la autoestima de los niños de cinco años de una institución educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo - 2023

Juez experto: José Luis Otiniano Otiniano

Firma:



Grado académico del experto: Maestro en Educación con mención en Didáctica de la Educación Superior.

Tipo de instrumento: Guía de observación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con las variables		OBSERVACIONES	
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
AUTOESTIMA	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1. Se siente bien al observar su reflejo en un espejo.	X		X		X		X			
			2. Expresa que le gustaría ser diferente de cómo es ahora.	X		X		X		X			
		Se expresa con libertad	3. Toma decisiones al jugar sin dificultad.	X		X		X		X			
			4. Expresa lo que piensa y siente, sin temor.	X		X		X		X			
			5. Acepta sus errores sin dificultad.	X		X		X		X			
		Se valora como es	6. Manifiesta que tiene más defectos	X		X		X		X			

			que cualidades.									
			7. Siempre muestra confianza cuando realiza actividades	X		X		X		X		
		Expresa sus emociones	8. Sus gestos muestran actitudes de satisfacción por sus logros.	X		X		X		X		
			9. Pide disculpas ante situaciones negativas.	X		X		X		X		
			10. Hace gestos sobre sus estados de ánimo.	X		X		X		X		
Académica	Logra aprendizajes con satisfacción		11. Disfruta de las actividades realizadas en el aula.	X		X		X		X		
			12. Se percibe que el niño se siente feliz cuando logra con éxito sus actividades.	X		X		X		X		

			13. Es entusiasta y perseverante en la búsqueda de soluciones de las tareas.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14. Muestra satisfacción al opinar sobre los acuerdos del aula.	X		X		X		X		
			15. Es tolerante con las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		X		
			16. Se esmera por respetar las normas de convivencia de aula.	X		X		X		X		
Social		Trabaja en armonía en el grupo	17. Dialoga con sus compañeros para tomar decisiones.	X		X		X		X		

			18. Expresa emociones positivas al interactuar con su entorno.	X		X		X		X		
			19. Cooperación con satisfacción en el trabajo de equipo.	X		X		X		X		
		Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20. Maneja sus emociones al momento de interactuar con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		X		
			21. Comunica alternativas de solución ante un conflicto.	X		X		X		X		
			22. Se pone en el lugar de sus compañeros ante un caso.	X		X		X		X		
Familiar	Es amable con las personas que lo rodean		23. Demuestra un sentimiento de respeto hacia sus compañeros	X		X		X		X		
			24. Dialoga con respeto al expresarse ante	X		X		X		X		

			sus compañeros.									
			25. Saluda a sus compañeros con amabilidad.	X		X		X		X		
		Respeto a sus compañeros.	26. Acepta las ideas diferentes de sus compañeros.	X		X		X		X		
			27. Reconoce sus errores cometidos en el aula.	X		X		X		X		
			28. Trata a todos por igual.	X		X		X		X		

El que suscribe: José Luis Otiniano Otiniano

Grado académico – mención: Maestro en Educación con mención en Didáctica de la Educación Superior.

Hace constar: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal de la interesada para los fines que estimen conveniente.



Ms. Otiniano Otiniano José Luis

DNI N° 44928993

A046_008212

N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADEMICO / TITULO

Trujillo, Mayo del 2023

Matriz de validación de expertos N°2

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Dra. Guilianna Cabanillas Vizconde

Presente:

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial; así mismo, hacer de su conocimiento que, en calidad de estudiante del programa de Educación Inicial de la Universidad Privada “Antenor Orrego”, de la sede de Trujillo, requiere validar los instrumentos con los cuales recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

El título de la presente investigación es: “Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023” y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente, por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación contiene:

- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de validación de experto.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.



Chavarria Lezama Karen Yaritza
DNI: 74086386

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
AUTOESTIMA	(Coopersmith, 1996, como se citó en Steiner, 2005), define a la autoestima como la percepción que uno tiene de sí mismo, donde se manifiesta su respeto y amor propio mediante la aprobación o desaprobación de su propia	Son actitudes de amor, sentir y pensar que manifiestan los niños de 5 años de edad y que se evalúa a través de una "guía de observación" en las dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> ● Personal ● Académica ● Familiar ● Social 	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1-2	Ordinal
				Se expresa con libertad	3-5	
				Se valora como es	6-7	
				Expresa sus emociones	8-10	
			Académica	Logra aprendizajes con satisfacción	11-13	
				Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14-16	
			Social	Trabaja en armonía en grupo	17-19	
Controla sus impulsos al interactuar con sus	20-22					

- **Matriz de operacionalización de la variable**

	imagen.			compañeros.		
			Familiar	Es amable con las personas que lo rodean	23-25	
				Respeto a sus compañeros	26-28	

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación: Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023

Objetivo general: Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo – 2023.

Hipótesis: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la autoestima de los niños de cinco años de una institución educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo - 2023

Juez experto: Dra. Guilianna Cabanillas Vizconde

Firma:



Grado académico del experto: Doctora en educación

Tipo de instrumento: Guía de observación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con las variables		OBSERVACIONES	
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
AUTOESTIMA	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1. Se siente bien al observar su reflejo en un espejo.	X		X		X		X			
			2. Expresa que le gustaría ser diferente de cómo es ahora.	X		X		X		X			
		Se expresa con libertad	3. Toma decisiones al jugar sin dificultad.	X		X		X		X			
			4. Expresa lo que piensa y siente, sin temor.	X		X		X		X			
			5. Acepta sus errores sin dificultad.	X		X		X		X			
		Se valora como es	6. Manifiesta que tiene más defectos	X		X		X		X			

			que cualidades.									
			7. Siempre muestra confianza cuando realiza actividades	X		X		X		X		
		Expresa sus emociones	8. Sus gestos muestran actitudes de satisfacción por sus logros.	X		X		X		X		
			9. Pide disculpas ante situaciones negativas.	X		X		X		X		
			10. Hace gestos sobre sus estados de ánimo.	X		X		X		X		
Académica	Logra aprendizajes con satisfacción		11. Disfruta de las actividades realizadas en el aula.	X		X		X		X		
			12. Se percibe que el niño se siente feliz cuando logra con éxito sus actividades.	X		X		X		X		

			13. Es entusiasta y perseverante en la búsqueda de soluciones de las tareas.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14. Muestra satisfacción al opinar sobre los acuerdos del aula.	X		X		X		X		
			15. Es tolerante con las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		X		
			16. Se esmera por respetar las normas de convivencia de aula.	X		X		X		X		
Social		Trabaja en armonía en el grupo	17. Dialoga con sus compañeros para tomar decisiones.	X		X		X		X		

			18. Expresa emociones positivas al interactuar con su entorno.	X		X		X		X		
			19. Coopera con satisfacción en el trabajo de equipo.	X		X		X		X		
		Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20. Maneja sus emociones al momento de interactuar con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		X		
			21. Comunica alternativas de solución ante un conflicto.	X		X		X		X		
			22. Se pone en el lugar de sus compañeros ante un caso.	X		X		X		X		
Familiar	Es amable con las personas que lo rodean		23. Demuestra un sentimiento de respeto hacia sus compañeros	X		X		X		X		
			24. Dialoga con respeto al expresarse ante	X		X		X		X		

			sus compañeros.								
			25. Saluda a sus compañeros con amabilidad.	X		X		X		X	
		Respeto a sus compañeros.	26. Acepta las ideas diferentes de sus compañeros.	X		X		X		X	
			27. Reconoce sus errores cometidos en el aula.	X		X		X		X	
			28. Trata a todos por igual.	X		X		X		X	

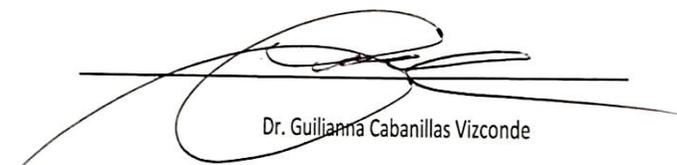
El que suscribe: Dra. Guilianna Cabanillas Vizconde

Título: Doctora en Educación

Grado académico – mención: Doctora en Educación

Hace constar: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal de la interesada para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, Mayo del 2023



Dr. Guilianna Cabanillas Vizconde

Matriz de validación de expertos N°3
CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Mg. Cynthia Fiorella Lázaro Chávez

Presente:

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial; así mismo, hacer de su conocimiento que, en calidad de estudiante del programa de Educación Inicial de la Universidad Privada “Antenor Orrego”, de la sede de Trujillo, requiere validar los instrumentos con los cuales recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

El título de la presente investigación es: “Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023” y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente, por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación contiene:

- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de validación de experto.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.



Chavarria Lezama Karen Yaritza
DNI: 74086386

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
AUTOESTIMA	(Coopersmith, 1996, como se citó en Steiner, 2005), define a la autoestima como la percepción que uno tiene de sí mismo, donde se manifiesta su respeto y amor propio mediante la aprobación o desaprobación de su propia	Son actitudes de amor, sentir y pensar que manifiestan los niños de 5 años de edad y que se evalúa a través de una "guía de observación" en las dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> ● Personal ● Académica ● Familiar ● Social 	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1-2	Ordinal
				Se expresa con libertad	3-5	
				Se valora como es	6-7	
				Expresa sus emociones	8-10	
			Académica	Logra aprendizajes con satisfacción	11-13	
				Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14-16	
			Social	Trabaja en armonía en grupo	17-19	
Controla sus impulsos al interactuar con sus	20-22					

- **Matriz de operacionalización de la variable**

	imagen.			compañeros.		
			Familiar	Es amable con las personas que lo rodean	23-25	
				Respeto a sus compañeros	26-28	

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

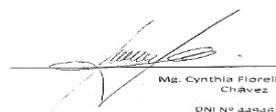
Título de la investigación: Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023

Objetivo general: Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo – 2023.

Hipótesis: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la autoestima de los niños de cinco años de una institución educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo - 2023

Juez experto: Cynthia Fiorella Lázaro Chávez

Firma:



Mg. Cynthia Fiorella
Chávez
DNI N° 44946

Grado académico del experto: Magister en Educación

Tipo de instrumento: Guía de observación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con las variables		OBSERVACIONES
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
AUTOESTIMA	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1. Se siente bien al observar su reflejo en un espejo.	X		X		X		X		
			2. Expresa que le gustaría ser diferente de cómo es ahora.	X		X		X		X		
		Se expresa con libertad	3. Toma decisiones al jugar sin dificultad.	X		X		X		X		
			4. Expresa lo que piensa y siente, sin temor.	X		X		X		X		
			5. Acepta sus errores sin dificultad.	X		X		X		X		

	Se valora como es	6. Manifiesta que tiene más defectos que cualidades.	X		X		X		X			
		7. Siempre muestra confianza cuando realiza actividades	X		X		X		X			
		Expresa sus emociones	8. Sus gestos muestran actitudes de satisfacción por sus logros.	X		X		X		X		
			9. Pide disculpas ante situaciones negativas.	X		X		X		X		
	10. Hace gestos sobre sus estados de ánimo.		X		X		X		X			
	Académica	Logra aprendizajes con satisfacción	11. Disfruta de las actividades realizadas en el aula.	X		X		X		X		
			12. Se percibe que el niño se siente feliz cuando logra con éxito sus actividades.	X		X		X		X		

			13. Es entusiasta y perseverante en la búsqueda de soluciones de las tareas.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14. Muestra satisfacción al opinar sobre los acuerdos del aula.	X		X		X		X		
			15. Es tolerante con las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		X		
			16. Se esmera por respetar las normas de convivencia de aula.	X		X		X		X		
Social		Trabaja en armonía en el grupo	17. Dialoga con sus compañeros para tomar decisiones.	X		X		X		X		

			18. Expresa emociones positivas al interactuar con su entorno.	X		X		X		X		
			19. Cooperación con satisfacción en el trabajo de equipo.	X		X		X		X		
		Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20. Maneja sus emociones al momento de interactuar con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		X		
			21. Comunica alternativas de solución ante un conflicto.	X		X		X		X		
			22. Se pone en el lugar de sus compañeros ante un caso.	X		X		X		X		
Familiar	Es amable con las personas que lo rodean		23. Demuestra un sentimiento de respeto hacia sus compañeros	X		X		X		X		
			24. Dialoga con respeto al expresarse ante	X		X		X		X		

			sus compañeros.									
			25. Saluda a sus compañeros con amabilidad.	X		X		X		X		
		Respeto a sus compañeros.	26. Acepta las ideas diferentes de sus compañeros.	X		X		X		X		
			27. Reconoce sus errores cometidos en el aula.	X		X		X		X		
			28. Trata a todos por igual.	X		X		X		X		

El que suscribe: Cynthia Fiorella Lázaro Chávez

Grado académico – mención: Magister en Educación

Hace constar: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal de la interesada para los fines que estimen conveniente.



Mg. Cynthia Fiorella Lázaro Chávez
DNI N° 44946212

N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADEMICO / TITULO

Trujillo, Mayo del 2023

Matriz de validación de expertos N°4
CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Mg. Jesús Johans Cruz Pastor

Presente:

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial; así mismo, hacer de su conocimiento que, en calidad de estudiante del programa de Educación Inicial de la Universidad Privada “Antenor Orrego”, de la sede de Trujillo, requiere validar los instrumentos con los cuales recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

El título de la presente investigación es: “Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023” y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente, por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación contiene:

- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de validación de experto.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.


Chavarria Lezama Karen Yaritza
DNI: 74086386

- Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
AUTOESTIMA	(Coopersmith, 1996, como se citó en Steiner, 2005), define a la autoestima como la percepción que uno tiene de sí mismo, donde se manifiesta su respeto y amor propio mediante la aprobación o desaprobación de su propia imagen.	Son actitudes de amor, sentir y pensar que manifiestan los niños de 5 años de edad y que se evalúa a través de una "guía de observación" en las dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> ● Personal ● Académica ● Familiar ● Social 	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1-2	Ordinal
				Se expresa con libertad	3-5	
				Se valora como es	6-7	
				Expresa sus emociones	8-10	
			Académica	Logra aprendizajes con satisfacción	11-13	
				Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14-16	
			Social	Trabaja en armonía en grupo	17-19	
				Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20-22	
				Familiar	Es amable con las personas que lo rodean	
			Respeto a sus compañeros		26-28	

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación: Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023

Objetivo general: Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo – 2023.

Hipótesis: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la autoestima de los niños de cinco años de una institución educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo - 2023

Juez experto: Mg. Jesús Johans Cruz Pastor

Grado académico del experto: Lic. En Psicología - Mg. Psicología Educativa

Tipo de instrumento: Guía de observación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con las variables		OBSERVACIONES
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
AUTOESTIMA	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1. Se siente bien al observar su reflejo en un espejo.	X		X		X		X		
			2. Expresa que le gustaría ser diferente de cómo es ahora.	X		X		X		X		
		Se expresa con libertad	3. Toma decisiones al jugar sin dificultad.	X		X		X		X		
			4. Expresa lo que piensa y siente, sin temor.	X		X		X		X		
			5. Acepta sus errores sin dificultad.	X		X		X		X		
		Se valora como es	6. Manifiesta que tiene más defectos	X		X		X		X		

			que cualidades.									
			7. Siempre muestra confianza cuando realiza actividades	X		X		X		X		
		Expresa sus emociones	8. Sus gestos muestran actitudes de satisfacción por sus logros.	X		X		X		X		
			9. Pide disculpas ante situaciones negativas.	X		X		X		X		
			10. Hace gestos sobre sus estados de ánimo.	X		X		X		X		
Académica	Logra aprendizajes con satisfacción		11. Disfruta de las actividades realizadas en el aula.	X		X		X		X		
			12. Se percibe que el niño se siente feliz cuando logra con éxito sus actividades.	X		X		X		X		

			13. Es entusiasta y perseverante en la búsqueda de soluciones de las tareas.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14. Muestra satisfacción al opinar sobre los acuerdos del aula.	X		X		X		X		
			15. Es tolerante con las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		X		
			16. Se esmera por respetar las normas de convivencia de aula.	X		X		X		X		
Social		Trabaja en armonía en el grupo	17. Dialoga con sus compañeros para tomar decisiones.	X		X		X		X		

			18. Expresa emociones positivas al interactuar con su entorno.	X		X		X		X		
			19. Cooperación con satisfacción en el trabajo de equipo.	X		X		X		X		
		Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20. Maneja sus emociones al momento de interactuar con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		X		
			21. Comunica alternativas de solución ante un conflicto.	X		X		X		X		
			22. Se pone en el lugar de sus compañeros ante un caso.	X		X		X		X		
Familiar	Es amable con las personas que lo rodean		23. Demuestra un sentimiento de respeto hacia sus compañeros	X		X		X		X		
			24. Dialoga con respeto al expresarse ante	X		X		X		X		

			sus compañeros.									
			25. Saluda a sus compañeros con amabilidad.	X		X		X		X		
		Respeto a sus compañeros.	26. Acepta las ideas diferentes de sus compañeros.	X		X		X		X		
			27. Reconoce sus errores cometidos en el aula.	X		X		X		X		
			28. Trata a todos por igual.	X		X		X		X		

El que suscribe: Hace constar: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal de la interesada para los fines que estimen conveniente.



Nombre: Jesus Johans Cruz Pastor
DNI: N° 46113101
N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADEMICO / TITULO:

Trujillo, Junio del 2023

Matriz de validación de expertos N°5
CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Lic. Laura Angelica Asmad Recalde

Presente:

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial; así mismo, hacer de su conocimiento que, en calidad de estudiante del programa de Educación Inicial de la Universidad Privada “Antenor Orrego”, de la sede de Trujillo, requiere validar los instrumentos con los cuales recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar el grado de licenciada en Educación Inicial.

El título de la presente investigación es: “Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023” y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente, por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación contiene:

- Matriz de operacionalización de las variables.
- Ficha de validación de experto.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.



Chavarría Lezama Karen Yaritza
DNI: 74086386

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
AUTOESTIMA	(Coopersmith, 1996, como se cito en Steiner, 2005), define a la autoestima como la percepción que uno tiene de sí mismo, donde se manifiesta su respeto y amor propio mediante la aprobación o desaprobación de su propia	Son actitudes de amor, sentir y pensar que manifiestan los niños de 5 años de edad y que se evalúa a través de una "guía de observación" en las dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> ● Personal ● Académica ● Familiar ● Social 	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1-2	Ordinal
				Se expresa con libertad	3-5	
				Se valora como es	6-7	
				Expresa sus emociones	8-10	
			Académica	Logra aprendizajes con satisfacción	11-13	
				Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14-16	
			Social	Trabaja en armonía en grupo	17-19	
Controla sus impulsos al interactuar con sus	20-22					

Matriz de operacionalización de la variable

	imagen.			compañeros.		
			Familiar	Es amable con las personas que lo rodean	23-25	
				Respeto a sus compañeros	26-28	

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación: Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023

Objetivo general: Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo – 2023.

Hipótesis: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la autoestima de los niños de cinco años de una institución educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo - 2023

Juez experto: Lic. Laura Angelica Asmad Recalde

Grado académico del experto: Licenciada en Educación

Tipo de instrumento: Guía de observación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con las variables		OBSERVACIONES	
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
AUTOESTIMA	Personal	Manifiesta cómo se siente físicamente	1. Se siente bien al observar su reflejo en un espejo.	X		X		X		X			
			2. Expresa que le gustaría ser diferente de cómo es ahora.	X		X		X		X			
		Se expresa con libertad	3. Toma decisiones al jugar sin dificultad.	X		X		X		X			
			4. Expresa lo que piensa y siente, sin temor.	X		X		X		X			
			5. Acepta sus errores sin dificultad.	X		X		X		X			
		Se valora como es	6. Manifiesta que tiene más defectos	X		X		X		X			

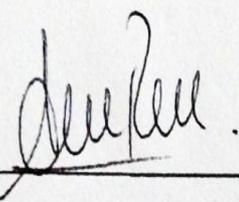
			que cualidades.									
			7. Siempre muestra confianza cuando realiza actividades	X		X		X		X		
		Expresa sus emociones	8. Sus gestos muestran actitudes de satisfacción por sus logros.	X		X		X		X		
			9. Pide disculpas ante situaciones negativas.	X		X		X		X		
			10. Hace gestos sobre sus estados de ánimo.	X		X		X		X		
Académica	Logra aprendizajes con satisfacción		11. Disfruta de las actividades realizadas en el aula.	X		X		X		X		
			12. Se percibe que el niño se siente feliz cuando logra con éxito sus actividades.	X		X		X		X		

			13. Es entusiasta y perseverante en la búsqueda de soluciones de las tareas.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en los acuerdos del aula.	14. Muestra satisfacción al opinar sobre los acuerdos del aula.	X		X		X		X		
			15. Es tolerante con las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		X		
			16. Se esmera por respetar las normas de convivencia de aula.	X		X		X		X		
Social		Trabaja en armonía en el grupo	17. Dialoga con sus compañeros para tomar decisiones.	X		X		X		X		

			18. Expresa emociones positivas al interactuar con su entorno.	X		X		X		X		
			19. Cooperación con satisfacción en el trabajo de equipo.	X		X		X		X		
		Controla sus impulsos al interactuar con sus compañeros.	20. Maneja sus emociones al momento de interactuar con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		X		
			21. Comunica alternativas de solución ante un conflicto.	X		X		X		X		
			22. Se pone en el lugar de sus compañeros ante un caso.	X		X		X		X		
Familiar	Es amable con las personas que lo rodean		23. Demuestra un sentimiento de respeto hacia sus compañeros	X		X		X		X		
			24. Dialoga con respeto al expresarse ante	X		X		X		X		

			sus compañeros.									
			25. Saluda a sus compañeros con amabilidad.	X		X		X		X		
		Respeto a sus compañeros.	26. Acepta las ideas diferentes de sus compañeros.	X		X		X		X		
			27. Reconoce sus errores cometidos en el aula.	X		X		X		X		
			28. Trata a todos por igual.	X		X		X		X		

El que suscribe: Hace constar: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal de la interesada para los fines que estimen conveniente.


1545848760
Nombre: *Laura Angélica Asmad Recalde*
DNI Nº *45848760*
N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADEMICO / TITULO

Trujillo, Junio del 2023

Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023.	<p>Problema general:</p> <p>¿En qué medida el taller de juegos dramáticos mejora la autoestima en los niños de cinco años de la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de autoestima en los niños de cinco años de la Institución Educativa</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>HI: El Taller de juegos dramáticos influye significativamente en la autoestima de los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>HO: El taller de juegos dramáticos no influye significativamente en la autoestima de los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>-Demostrar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo- 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>- Identificar el nivel de autoestima de los niños de cinco años de</p>	<p>-Taller de juegos dramáticos</p> <p>- Autoestima</p>	<p>- Personal</p> <p>- Académica</p> <p>- Social</p> <p>- Familiar</p>	<p>Tipo:</p> <p>Aplicado</p> <p>Métodos:</p> <p>Observación</p> <p>Diseño:</p> <p>Preexperimental</p> <p>Población y muestra:</p> <p>27 niños de cinco años.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p> <p>-Observación</p> <p>-Guía de observación</p>

	<p>“Radiantes Capullitos” antes y después de la aplicación del taller de juegos dramáticos?</p> <p>- ¿El Taller de los juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión personal de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?</p> <p>- ¿El Taller de los juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión académica de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución</p>	<p>“Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Hipótesis 1:</p> <p>HI: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en los niños cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>HO: El taller de juegos dramáticos no influye significativamente en la mejora de la dimensión personal de la autoestima en los niños cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes</p>	<p>la Institución Educativa Radiantes Capullitos, antes y después de la aplicación del taller de juegos dramáticos.</p> <p>- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión personal de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión académica de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa</p>			<p>Métodos de análisis de investigación:</p> <p>Estadística inferencial (prueba de hipótesis T de student y Wilcoxon)</p>
--	--	---	---	--	--	--

	<p>Educativa “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?</p> <p>- ¿El Taller de los juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión social de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa “Radiantes Capullitos” Trujillo - 2023?</p> <p>- ¿El Taller de los juegos dramáticos influye significativamente en la dimensión familiar de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa “Radiantes Capullitos”</p>	<p>Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>Hipótesis 2: HI: El taller de juegos dramáticos influye significativamente en la mejora de la dimensión académica de la autoestima en los niños cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>HO: El taller de juegos dramáticos no influye significativamente en la mejora de la dimensión académica de la autoestima en los niños cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p>	<p>“Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión social de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>-Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión familiar de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p>			
--	---	---	--	--	--	--

	Trujillo - 2023?	<p>Hipótesis 3: HI: El taller de juegos dramáticos influye favorablemente en la mejora de la dimensión social de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>HO: El taller de juegos dramáticos no influye favorablemente en la mejora de la dimensión social de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p>				
--	------------------	---	--	--	--	--

		<p>influye favorablemente en la dimensión familiar de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p> <p>HO: El taller de juegos dramáticos no influye favorablemente en la dimensión familiar de la autoestima en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

Base de datos

Pre test:

PRETEST ALUMNOS 6 AÑOS I.E. RADIANTE CAPULLITOS

ALUMNO	Items																												PRE 1 (Puntaje)	PRE 2 (Kusadina)	PRE 3 (Kusadina)	PRE 4 (Kusadina)	PRE TEST	IN EL PRE 1 (Puntaje)	IN EL PRE 2 (Kusadina)	IN EL PRE 3 (Kusadina)	IN EL PRE 4 (Kusadina)	IN EL PRE TEST
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28										
ALUMNO 1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	17	11	10	8	46	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	11	14	12	55	BAJO	BAJO	MEDIO	BAJO	BAJO
ALUMNO 3	3	3	1	1	1	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	20	17	14	12	63	BAJO	MEJOR	MEJOR	BAJO	MEJOR
ALUMNO 4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	15	11	9	7	42	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	8	12	9	47	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 6	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	12	7	13	11	44	BAJO	BAJO	MEJOR	BAJO	BAJO
ALUMNO 7	2	2	1	1	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	17	12	14	12	55	BAJO	BAJO	MEJOR	BAJO	BAJO
ALUMNO 8	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	17	14	10	12	53	BAJO	MEJOR	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	10	6	7	7	30	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 10	2	2	1	1	2	1	1	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	1	1	1	1	1	2	2	3	16	13	13	10	52	BAJO	MEJOR	MEJOR	BAJO	BAJO
ALUMNO 11	3	3	3	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28	16	17	18	79	MEJOR	MEJOR	MEJOR	MEJOR	MEJOR
ALUMNO 12	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12	10	6	7	35	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	6	6	6	28	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 14	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	28	19	14	17	78	MEJOR	ALTO	MEJOR	MEJOR	MEJOR
ALUMNO 15	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	15	16	18	80	MEJOR	MEJOR	MEJOR	MEJOR	MEJOR
ALUMNO 16	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	16	16	17	16	65	BAJO	MEJOR	MEJOR	MEJOR	MEJOR
ALUMNO 17	1	1	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	21	17	15	15	68	MEJOR	MEJOR	MEJOR	MEJOR	MEJOR	
ALUMNO 18	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	13	12	13	13	51	BAJO	BAJO	MEJOR	MEJOR	BAJO
ALUMNO 19	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	15	10	12	12	49	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 20	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	23	21	16	16	78	MEJOR	ALTO	MEJOR	MEJOR	MEJOR
ALUMNO 21	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	12	10	9	6	37	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 22	1	1	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	16	15	13	12	58	BAJO	MEJOR	MEJOR	BAJO	MEJOR
ALUMNO 23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	6	6	6	29	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 24	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	10	6	6	38	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 25	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	14	8	6	42	BAJO	MEJOR	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	6	6	6	28	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO
ALUMNO 27	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	6	6	6	31	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO	BAJO

Post test:

POST TEST ALUMNOS 5 AÑOS I.E. RADIANTE CAPULLITOS

ALUMNOS	Items																												POST D1 (Personal)	POST D2 (Área académica)	POST D3 (Área social)	POST D4 (Área familiar)	POST TEST	NIVEL POST D1 (Personal)	NIVEL POST D2 (Área académica)	NIVEL POST D3 (Área social)	NIVEL POST D4 (Área familiar)	NIVEL POST TEST
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28										
ALUMNO 1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	29	24	24	21	106	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO
ALUMNO 2	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	24	24	24	23	105	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO
ALUMNO 3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	28	24	24	19	105	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	21	22	20	21	95	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO
ALUMNO 5	2	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	25	19	21	21	96	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO
ALUMNO 6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	40	19	22	22	104	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 7	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	26	24	22	23	106	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 8	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	25	24	20	24	103	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 9	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	28	22	22	23	96	WEENO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	24	22	19	96	WEENO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	24	24	24	112	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 12	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	24	24	16	20	94	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO
ALUMNO 13	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	2	4	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	2	3	4	4	24	15	14	20	73	WEENO	WEENO	WEENO	ALTO	WEENO	
ALUMNO 14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	24	24	24	112	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 15	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	24	24	22	23	104	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO
ALUMNO 16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	24	24	24	112	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 17	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	27	24	22	23	106	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 18	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	24	24	22	22	102	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO
ALUMNO 19	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	22	18	20	24	94	ALTO	WEENO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 20	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	35	19	24	24	102	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	24	24	24	112	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 22	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	22	24	20	21	96	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 23	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	26	24	24	21	105	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 24	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	22	22	18	18	92	ALTO	ALTO	ALTO	WEENO	ALTO	
ALUMNO 25	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	21	24	21	22	96	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 26	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	24	24	24	22	104	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO	
ALUMNO 27	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	12	15	13	63	WEENO	WEENO	WEENO	WEENO	WEENO	

Anexo 4: Evidencia de la ejecución de la propuesta

1. Datos informativos

1.1. Programa de estudio:	: Educación Inicial
1.2. Usuarios	: 1564 “Radiantes Capullitos”
1.3. Dirección de la IEP	: Psje Godofredo Garcia – Cuadra 5 S/N
1.4. Autora:	: Chavarria Lezama Karen Yaritza
1.5. Asesora	: Dra. Sonia García Quezada
1.6. Tiempo	Fecha de inicio: 08 mayo Fecha de término: 29 mayo
1.7. N° de sesiones	: 15 sesiones
1.8. Beneficiarios	: 27 estudiantes

2. Fundamentación psicopedagógica:

El taller de juegos dramáticos, es un gran recurso para la educación pues favorece el desarrollo integral de la persona, a través de múltiples actividades de expresión que agrupa, es decir, actividades de expresión corporal, juego de roles, improvisación, juegos mímicos con un conjunto de recursos y prácticas que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y creación. El juego dramático es un tipo de juego donde los niños aceptan y asignan papeles y luego actúan según estos. MINEDU que manifiesta que es muy importante el juego para estimular el desarrollo de los niños, en los aspectos físicos, cognitivo, social y emocional y generar las capacidades necesarias para una convivencia pacífica consigo mismos, con los demás y con el entorno.

3. Fundamentación filosófica:

Sus principios filosóficos de esta investigación son:

Principio de autonomía: En este taller se desarrolla el principio de autonomía porque los niños eligen a que personaje elegir por iniciativa.

Principio de libertad: Los niños tienen libertad al desenvolverse y expresar lo que sienten durante el taller.

Principio de calidad: La propuesta del taller es innovadora, permite a los

niños la seguridad, y la aceptación de ellos mismo, así mismo se motiva y despierta el interés al niño para su participación.

Principio de la diversidad: Es esencial tener en cuenta la diversidad en los niños, y que cada niño es único, se respetó sus diferencias individuales.

Principio de inclusión: En este taller se ha considerado a todos los niños del aula de cinco años sin excepción alguna.

4. Objetivos

4.1 objetivo general

Demostrar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública “Radiantes Capullitos” Trujillo- 2023.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de autoestima de los niños de cinco años de la Institución Educativa Radiantes Capullitos, antes y después de la aplicación del taller de juegos dramáticos.
- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión personal de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.
- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión académica de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.
- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión social de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023.
- Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la dimensión familiar de la autoestima, de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Radiantes Capullitos”, Trujillo – 2023

5. Plan de investigación:

5.1. finalidad del programa de intervención

Determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años, a través de 15 sesiones, donde se enfocará en la mejora de

la autoestima de los niños del aula Claveles.

5.2. Beneficiarios

Los beneficiarios directos son los niños del aula claveles que está conformado por 27 alumnos de la institución educativa 1564 “Radiantes Capullitos”

5.3. Tiempo

35 minutos para cada sesión.

5.4. Participación

27 niños

6. Proceso metodológico

6.1. Planificación

La planificación de las sesiones de aprendizaje se sustenta bajo el área de personal social con la competencia “construye su identidad”

6.2. Duración

Este taller tiene una duración de 15 sesiones que serán ejecutadas durante las actividades diarias de la jornada laboral.

7. Programa de ejecución

NUMERO DE SESIÓN	TITULO DE LA ACTICIDAD	RECURSOS Y MATERIALES	FECHA	TIEMPO
1	Yo soy	Caja sorpresa, mascararas, música.	08-5-23	35 min
2	El juego del espejo	Música	09-5-23	35 min
3	Soy importante	Espejo, música	10-5-23	35 min
4	La manta mágica	Manta, música.	11-5-23	35 min
5	Mi animal favorito es	Colchonetas	12-5-23	35 min
6	El rey manda	Coronas	15-5-23	35 min
7	La maleta	Sombrero	16-5-23	35 min
8	Nos agrupamos	Música	17-5-23	35 min

9	Me subo al barquito	Alfombra, música.	18-5-23	35 min
10	Hablando a través de señas		19-5-23	35 min
11	La pelota mágica	Pelota	23-5-23	35 min
12	Expreso mis emociones	Corazones de papel, música	24-5-23	35 min
13	Somos narradores	Micrófono	25-5-23	35 min
14	Restaurant Claveles	Juegos de cocina, utensilios de cocina.	26-5-23	35 min
15	Carrera de zapatillas	Mascaras	29-5-23	35 min

8. Evaluación

Esta evaluación se basa en dos etapas:

- Las sesiones de aprendizaje, tendrán como instrumento: Lista de cotejo
- El taller en general tendrá como instrumento: Guía de observación

Sesión N°01 “Yo soy”				
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Interviene en el juego a través de sus acciones.	Interviene en el juego al asumir el personaje que ha escogido.
INICIO	La maestra da la bienvenida a los niños para dialogar con ellos. Y los invita a descubrir que es lo que trae en la caja sorpresa (anexo 1), dejando explorar y manipular los materiales que hay dentro de ella.			
DESARROLLO	Una vez escogida las máscaras de animales (anexo 2) que encontraron dentro de la caja, les explicara el juego, y les dirá que ellos serán esos animalitos y se desplazaran como ellos, pero que cuando ella diga todas las “palomas” a la caja, ellos tendrán que encogerse como si estuvieran dentro de la caja, y así continuara con todos los animalitos.			
CIERRE	Finalmente se invitará a los niños a relajarse acostados en el piso acompañados de una canción.			



Sesión N°02 “El juego del espejo”

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	x	
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)		x
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	X	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)		x
	Dialoga con respeto (3pt)		x
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)		x
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	X	
PUNTAJE TOTAL			11

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se valora a sí mismo. ○ Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Juega de diferentes juegos que se le propone.	Los niños juegan y realizan acciones que el juego indica, así mismo dialoga con su compañero (a) para asumir el rol de ESPEJO.
INICIO	La maestra invita a los niños a juntarse en parejas. Luego les mencionará que se uno de ellos se convertirá en el espejo del otro.			
DESARROLLO	Los niños se colocan frente a su pareja, y la maestra dará la indicación para que el niño realice un movimiento y el otro niño imite lo realizado. Ambos niños realizarán la actividad.			
CIERRE	Invitaremos los niños a acostarse en el piso y a través de una canción (anexo 1) se relajarán.			

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	X	
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)		x
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	X	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)		x
	Dialoga con respeto (3pt)	X	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)		x
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	X	
PUNTAJE TOTAL	13		

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación	Comunica lo que observa a través del espejo.	Los niños se observan mediante el espejo y expresan lo que ven, y se si les gustaría ser diferente a como es ahora.
INICIO	Los niños sentados en media luna, observan que la maestra ha traído un espejo, y les preguntara ¿Para qué se utiliza un espejo? A través de sus saberes previos se les invitara a modelar frente al espejo.			
DESARROLLO	Los niños modelan frente al espejo (anexo 1) cuando lleguen al espejo tendrán que decir “Yo soy importante porque...” “Me gusta...” ellos expresaran lo que les gusta de cada uno. Después se les invitara elegir que niño continuara con la dinámica, participando todos así.			
CIERRE	Finalmente, se les hará preguntas ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué les gusto más? Después de le colocara una canción (anexo 2) para relajarnos.			

Anexo 1	Anexo 2
	https://www.youtube.com/watch?v=Ea6ykVh7Y7U

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)		X
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	

DESARROLLO	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)		X
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)		X
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	14		

Evidencias:



Sesión N°04 "La manta mágica"				
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se valora a sí mismo. ○ Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Los niños participan de los juegos	Los niños juegan a lo que se les indica
INICIO	Los niños sentados en asamblea, se les presentará una manta (anexo 1), y se les dirá no es una manta cualquiera, es una manta mágica. ¿Quisieran usarla para poder jugar?			
DESARROLLO	La manta mágica hace que los niños que no quieren participar, se animen hacerlo. Consiste en colocar la mágica y hacer adivinanzas, una vez que han adivinado deberán imitar a la respuesta (serpiente, león, pajaritos, monos). Niños que no quieren participar la manta mágica los animara.			
CIERRE	Finalmente, se los niños se recuestan en el piso y se relajan por medio de una canción.			



ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	x	
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)		X

Sesión N°05 “Mi animal favorito es”			
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)		X
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	15		

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.</p> <p>Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación</p>	Comunica sus gustos e intereses.	Los niños comunican que animal favorito tienen.
INICIO	Los niños sentados en asamblea, escuchan una canción (anexo 1) sobre los animales, y socializaremos que animales nos gustan, después de ello se les presenta dos colchonetas (anexo 2), y se les indicara que ellos pueden hacer un volantín o rodar sobre ella			
DESARROLLO	<p>los niños ya conocen los materiales, y se les indicara que antes de realizar los movimientos que ellos deseen sobre las colchonetas, primero deberán decir “mi animal favorito es ... Porque” después de ello podrán realizar sus movimientos.</p> <p>Terminada la actividad se le realizara preguntas ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿fue divertido realizar movimientos sobre la colchoneta? ¿Qué les gusto más?</p>			
CIERRE	Finalmente, de les invita a relajarse acompañados de una canción (anexo 3).			

Anexo 1	Anexo 2	Anexo 3
https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8		https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo

Sesión N°06 “El rey manda”

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	x	
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)		X
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)		X
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	16		

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Asume roles de acuerdo al juego.	Los niños juegan y asumen roles que se les indica.
INICIO	Los niños sentados en asamblea, observan lo que la maestra ha traído. Se les preguntará ¿Qué será? ¿Qué podemos hacer con la corona? Ellos brindarán sus respuestas y se propondrán juegos, eligiendo ellos el que más les gusta de sus propuestas.			
DESARROLLO	A continuación, se les explicará la dinámica, quien tenga puesto la corona (anexo 1) del rey o la Reyna, tendrá que realizar un gesto gracioso y el resto de sus compañeros tendrán que imitarlo, después la corona ira rotando en cada cabeza de los compañeros, logrando la participación de todos los niños.			
CIERRE	Concluida la actividad se le colocara una canción (anexo 2) para que puedan relajarse sentados en sus lugares.			

Anexo 1	Anexo 2
	https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E&t=3s

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	x	
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	

Sesión N°07 “La maleta”			
DESARROLLO	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)		X
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)	x	
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	17		

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se valora a sí mismo. ○ Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Los niños participan en el juego realizando acciones.	Los niños juegan, escuchan y asumen roles, así mismo cooperan para el trabajo en equipo.
INICIO	Los niños sentados en asamblea, observan que la maestra ha traído un sombrero (anexo 1), y les comenta que ella es una viajera, que le encanta viajar por todo el mundo, y que les ha traído su maleta y les quiere mostrar que es lo que hay ahí. ¿niños observan mi maleta?, los niños responderán NO, porque es una maleta mágica, invisible			
DESARROLLO	a continuación, se les explicará la dinámica del juego, solo un niño será elegido en observar lo que la maestra trae en su maleta, respetando las normas del juego. Niño que sea elegido podrá realizar los movimientos que la maestra le hace, el resto de niños tendrá sus ojos cerrados, y se ira tocando la cabeza el niño que observara los movimientos de su compañero que fue elegido por a la maestra, y así sucesivamente se escogerá a un niño para que diga el resultado final y de que se trataba lo que había en la maleta.			
CIERRE	Finalmente se relajarán imaginándose que tienen una vela y una flor, empezaran oliendo la flor, y soplando la vela imaginaria.			



ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
SESIÓN	ACTIVIDAD	SI	NO
	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	x	

Sesión N°08 “Nos agrupamos”

INICIO	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)		x
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	17		

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se valora a sí mismo. ○ Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Los niños se agrupan y realizan movimientos como se les indica.	Los niños se agrupan y realizan movimientos
INICIO	Los niños sentados en asamblea, recuerdan las normas de convivencia para poder llevar a cabo la actividad. A continuación, se les explica de lo que tratara.			
DESARROLLO	<p>Con música (anexo 1) de fondo, entre todos los alumnos hacen dos círculos con el número que indica la maestra, se pide que se miren de frente. Deben presentarse dándose la mano y decir su nombre, que aficiones tiene, que le gusta y que no le gusta. Inmediatamente, maestra da la señal para que rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le tope a otra persona en frente. Se les pide que salude dando un abrazo y planteen a la otra persona las mismas preguntas que realizaron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, hombros, etc.</p> <p>Al final se sientan en círculo, por parejas se presentan el uno al otro y comentan todo lo que les ha contado el compañero que tienen a lado</p>			
CIERRE	Finalmente, se les preguntara ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gusto más? .			

Anexo 1

<https://www.youtube.com/watch?v=zlot8JGOonM>

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	x	
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	

Sesión N°09 “Mes subo al barquito”

DESARROLLO	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)		x
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	17		

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Los niños participan del juego asumiendo roles	Los niños asumen roles de personales de animales. Así mismo acepta las diferentes ideas que tienen sus compañeros (a).
INICIO	Los niños sentados en asamblea, escuchan a la maestra que el día de hoy nos vamos a imaginar que estamos en una laguna que será una alfombra (anexo 1), donde existen pirañas que nos van a comer si no remamos con fuerza el barquito. Se les preguntara a los niños quienes quieren ser pirañas, remadores, y ambulancia.			
DESARROLLO	a continuación, se les explicará la dinámica del juego, consiste que el barquito ira navegando por la laguna con tres personas que reman, si uno de ellos no rema bien el barquito se caerá y las pirañas lo comerán, y finalmente la ambulancia ira en su rescate. Explicada la dinámica, se invita a los niños voluntarios a pasar al frente y empezar el juego. Logrando la participación de todos los niños.			
CIERRE	Finalmente se relajarán colocándose boca arriba, escuchando una canción (anexo 2) de fondo.			

Anexo 1	Anexo 2
	https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E&t=3s

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)		x
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)		x

DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)	x	
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	17		

Evidencias:



Sesión N°10 “Hablando a través de señas”				
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se valora a sí mismo. ○ Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Los niños participan y realizan acciones	Los niños cooperan y juegan a transmitir lo que quieren decir.
INICIO	Los niños en asamblea escuchan las normas del juego, y en que consiste el juego.			
DESARROLLO	El juego consiste en invitar a niños voluntarios a participar, se les explica la dinámica que deberán colocarse en una fila, todos mirando hacia la pared y solo un niño volteara a observar que dice mi compañera a través de señas, y así sucesivamente, cuando llega al último compañero comunicara que quiere decir su compañero. A continuación, se invitará a más niños voluntarios para ser participe del juego.			
CIERRE	Al finalizar se les realiza preguntas ¿Cómo se sintieron? ¿Será importante observa a mi compañero? ¿Por qué?, después se le colocara una canción para relajarnos.			

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	x	
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)		x
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)	x	
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	

PUNTAJE TOTAL

18

Evidencias:



Sesión N°11 “La pelota mágica”				
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Los niños participan en grupo.	Los niños participan dialogando, y respetan la opinión de sus compañeros.
INICIO	Los niños sentados en asamblea, observan la caja mágica (anexo 1), y se les hace una adivinanza, después de responden se les muestra que dentro de la caja hay una pelota (anexo 2), ¿Creen que con la pelota puedo jugar a decir lo que pienso? Se escuchará sus opiniones, a continuación, se les indicará que con la pelota haremos un juego divertido.			
DESARROLLO	Los niños sentados en círculo, se les explicará el juego que consiste en lanzar la pelota, y quien lo coja dirá algo bonito de la persona quien lo lanzo, y así sucesivamente, logrando la participación de todos los niños. A continuación, se les preguntara ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gusto más?			
CIERRE	Finalmente se relajarán colocándose boca arriba, escuchando una canción (anexo 3) de fondo.			

Anexo 1	Anexo 2	Anexo 3
		https://www.youtube.com/watch?v=BvWpqy50LtY

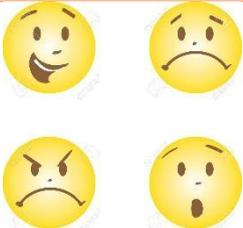
ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	x	

INICIO	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)		x
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)	x	
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	18		

Evidencias:



Sesión N°12 “Expreso mis emociones”				
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.</p> <p>Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación</p>	Los niños expresan lo que sienten	Los niños comunican lo que sienten, y se ponen en el lugar del compañero.
INICIO	Los niños sentados en asamblea, se les indicara que la maestra ha traído un corazón, y muchas caritas de emociones (anexo 1), pues el día de hoy vamos a expresarnos como nos sentimos.			
DESARROLLO	Se les explicara la dinámica con la participación de un niño voluntario, al niño se le colocara un corazón, y el eligiera la carita de cómo se siente hoy, nos enseñara la carita y el resto de niños representara a la emoción que el niño mostro. Luego el niño nos contara por qué se siente así el día de hoy. Se les invita a los niños a sus lugares y se pedirá la participación voluntaria de los niños que quieran contarnos como se sienten el día de hoy repitiendo la misma dinámica que se explicó al inicio. A continuación, se les preguntará ¿Será importante decir cómo nos sentimos? ¿Por qué?			
CIERRE	Finalmente se relajarán con una canción (anexo 2) de fondo, imaginándose que en una mano tienen una flor y en la otra una vela, realizaran la acción de oler la flor y no botar la respiración hasta apagar la vela.			

Anexo 1	Anexo 2
	https://www.youtube.com/watch?v=BvWpqy50LtY

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
SESIÓN	ACTIVIDAD	SI	NO
	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	

Sesión N°13 “Somos narradores”

INICIO	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)		x
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)		x
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)	x	
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	17		

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se valora a sí mismo. ○ Autorregula sus emociones. 	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.	Los niños toman iniciativa de que seguirá en el cuento	Los niños narran y tienen iniciativa
INICIO	Los niños sentados en asamblea, observan que la maestra ha traído un micrófono (anexo 1), y se les preguntara a los niños ¿Para qué sirve? Después de escuchar sus opiniones, se les indicara que el día de hoy nos vamos a convertir en narradores de un cuento.			
DESARROLLO	Se les explicara la dinámica del juego, que consiste en convertirnos en narradores del cuento, la maestra empezara diciendo, había una vez una hormiga que iba caminado muy rápido, y de pronto se cansó, y preguntara ¿Qué le paso? (al niño que desee opinar se le dará el micrófono, y continuara la historia) también se les explicara las normas del juego, que deberá levantar la mano, y su compañero le ira pasando el micrófono cada vez que la maestra haga pausas. Al final se le realizara preguntas de lo que paso en la historia narrada por ellos.			
CIERRE	Finalmente se relajarán escuchando una música (anexo 2) de fondo acostados boca arriba.			

Anexo 1	Anexo 2
	https://www.youtube.com/watch?v=LGWqFX-eit8

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
SESIÓN	ACTIVIDAD	SI	NO
	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	

INICIO	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)		x
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)	x	
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	19		

Evidencias:



Sesión N°14 “Restaurant Claveles”				
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Los niños participan y asumen roles.	Los niños juegan y asumen roles
INICIO	Los niños sentados en asamblea, escuchan a la maestra que el día de hoy el aula se ha convertido en un restaurant llamado “Los claveles”, niños en los restaurantes ¿Qué encontramos? Se escucha sus opiniones y se les menciona que para ser un restaurante necesitamos de mozos, cajera, personal de limpieza, clientes, cocinero.			
DESARROLLO	Se les explica la dinámica del juego y se le asigna un rol a cada niño, ellos deberán jugar a que su aula es un restaurante y asumir sus roles que se les asigno, se les ofrecerá material de utensilios de cocina (anexo 1). A continuación, se les creará una problemática, diciéndoles, niños el restaurant se fue la luz, ¿Quién quiere ser la vela? Buscando la participación de algún voluntario, niños en el restaurante entro un ratero ¿Quién quiere ser el policía? Finalmente, se le felicitará a cada niño.			
CIERRE	Finalmente se relajarán escuchando una música (anexo 2) de fondo acostados boca arriba.			

Anexo 1	Anexo 2
	https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo

ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)		x
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	

Sesión N°15 “Carrera de zapatillas”

DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)	x	
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	19		

Evidencias:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se valora a sí mismo. ○ Autorregula sus emociones. 	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Los niños asumen roles de personales	los niños participan en los roles que se les asigna.
INICIO	Los niños sentados en asamblea establecen las normas para poder participar del cuento anexo (1)			
DESARROLLO	Para el desarrollo de la dramatización se les invita a los niños a imaginarse que están en un escenario, y que estamos en medio del bosque con muchos árboles y animales. Para interpretar a cada animal del bosque se pedirá voluntarios y se les colocará una máscara (anexo 2), a continuación, la maestra inicia la narración: Había llegado por fin el gran día. Todos los animales del bosque se levantaron temprano porque ¡era el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago. También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan presumida que no quería ser amiga de los demás animales. La jirafa comenzó a burlarse de sus amigos.			
CIERRE	Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? Finalmente, se les invita a los niños a relajarse acompañados de una canción (anexo 3).			

Anexo 1	Anexo 2	Anexo 3
 <p>Un pequeño texto descriptivo que acompaña a la ilustración del bosque.</p>		<p>https://www.youtube.com/watch?v=1ihy3IH-Uo</p>



ASPECTOS A EVALUAR	REALIZACIÓN	CALIFICACIÓN	
		SI	NO
SESIÓN	ACTIVIDAD		
INICIO	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros durante la actividad. (2pt)	x	
	Participa de forma activa en la sesión. (1pt)	X	
	Realiza las actividades de acuerdo con lo planificado. (2pt)	x	
DESARROLLO	Interactúa en las actividades grupales. (2pt)	x	
	Demuestra respeto a las opiniones de los demás. (3pt)	x	
	Dialoga con respeto (3pt)	x	
CIERRE	Muestra amabilidad y respeta las normas establecidas. (3pt)	x	
	Busca ayudar a sus compañeros cuando presentan alguna dificultad. (4pt)	x	
PUNTAJE TOTAL	20		

Evidencias:



ANEXO 5: RD. Que apruebe el proyecto de investigación



Trujillo, 7 de febrero de 2023

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 084-2023-FAEDHU-UPAO

Visto, el OFICIO N° 0055-2023-EDUC-UPAO de la Dirección del Programa de Estudio de Educación Inicial, solicitando la aprobación de proyecto de tesis desarrollado dentro de la asignatura de Tesis I, y;

CONSIDERANDO:

Que, mediante el OFICIO N° 0055-2023-EDUC-UPAO, la Directora del Programa de Estudio de Educación Inicial solicita, la aprobación e inscripción del proyecto de tesis de las estudiantes del semestre académico 2022-20, para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial;

Que, los referidos proyectos han sido elaborados dentro de la asignatura de Tesis I, noveno ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial, en el semestre académico 2022-20, a cargo de la docente Dra. Nancy Aida Carruitero Ávila quien ha emitido el informe que obra en el expediente, conforme lo establece el Reglamento General de Grados y Títulos de nuestra Universidad;

Que, del informe de la docente de la asignatura se deduce que el proyecto referido reúne las condiciones y características técnicas de un trabajo de investigación de la especialidad;

Que, habiéndose cumplido con los requisitos académicos y administrativos establecidos en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad y en el Registro de Grados y Títulos de la Facultad, corresponde aprobar e inscribir el respectivo proyecto en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, para lo cual se debe expedir la resolución respectiva;

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

SE RESUELVE:

Primero: **APROBAR**, los proyectos de tesis, desarrollados en la asignatura de Tesis I, de las siguientes estudiantes:

ID	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS
000192834	ALAYO SOLANO, ANA SOFIA	TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS "DIVERTIEXPRESATE" PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, TRUJILLO-2022
000144481	CALDERON GUZMAN, REYNA NELLY DEL ROCIO	
000203768	BECERRA GONZALES, CLAUDIA SOFIA	JUEGO LIBRE PARA LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE FLORENCIA DE MORA, 2022
000203941	LOPEZ BERNUY, SANDRA EVELEYNE	
000203675	BLAS AVALOS, BRIGIDA PAMELA	TALLER DE ESTRATEGIAS EDUCATIVAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN DEL NIVEL INICIAL TRUJILLO - 2022
000199983	LEON VASQUEZ, DAYELI JOHANNA	
000205173	CASTRO BACILIO, ROSANI	TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS-TRUJILLO, 2023
000202380	VALERA VENTURA, ROXANA DEL PILAR	

000208497	RODRIGUEZ LOZANO, FABIOLA ELENA	AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TRUJILLO, 2022
000209937	MALDONADO PIZAN, IVANNY DERLIZ	EXPERIENCIAS DIRECTAS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CIENTÍFICO EN INFANTES DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PORVENIR – 2022
000210638	OTINIANO RODRIGUEZ, KATIA SOLEDAD	
000210347	HUARAQUISPE ANGULO, GLORIA SUSANA	TALLER LÚDICO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN DE NIVEL INICIAL TRUJILLO 2022
000097999	VERGARA PAREDES, DIANA ANAVELY	
000152108	MEDINA VEGA, EMILY KATHERINE	TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL, SALAVERRY 2022
000099987	VALDEZ ZAVALA, KATYA YANINA	TALLER GRAFICO PLASTICO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UN JARDIN, CARTAVIO - 2022
000210024	CASTILLO MARCELO, MILUSKA ANABEL	JUEGO LIBRE PARA LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EL PORVENIR, 2022
000211949	PLASENCIA MENDOZA, KATHERINE PAOLA	

Segundo: **ASIGNAR**, a los presentes Proyectos de Tesis y su inscripción en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, con los números desde el 1 al 20 respectivamente, declarándolos expeditos para el desarrollo de la investigación dentro de un plazo de doce meses, que se inicia en la fecha y culmina el 7 de febrero de 2024.

Tercero: **DESIGNAR**, como Asesor de Tesis a la docente de la asignatura de Tesis I, cuando la interesada se matricule en el décimo ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz

Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz
Decana



Karina Lizet Salinas Carranza

Dra. Karina Lizet Salinas Carranza
Secretaria Académica

C.C:
Interesadas
Asesor(a)
Archivo.

Trujillo, 18 de abril de 2023

RESOLUCIÓN N° 132-2023-FAEDHU-UPAO

Visto, la solicitud de la Bachiller ZUÑIGA VILCA, ARIANA NICOLE del Programa de Estudio de Educación Inicial, sobre su carta de renuncia a su proyecto de tesis, y;

CONSIDERANDO:

Que, mediante RESOLUCIÓN N° 084-2023-FAEDHU-UPAO, se registró el Proyecto de tesis a favor de las Bachilleras CHAVARRIA LEZAMA, KAREN YARITZA y ZUÑIGA VILCA, ARIANA NICOLE;

Que, la tesista ZUÑIGA VILCA, ARIANA NICOLE renuncia al desarrollo de su Tesis por motivos que se encuentra atrasada en registrar y aprobar asignaturas de su Programa de Estudio de Educación Inicial;

Que, la petición de la tesista cuenta con la anuencia de la docente de la asignatura de Tesis I, Dra. Nancy Aida Carruitero Ávila;

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones conferidas a este Despacho por el Estatuto de la Universidad;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO ÚNICO: ADMITIR, la renuncia de la Bachiller ZUÑIGA VILCA, ARIANA NICOLE al proyecto de tesis: TALLER DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, MOCHE-2022, cediendo todos los derechos para el desarrollo de su Tesis a su compañera de Tesis, CHAVARRIA LEZAMA, KAREN YARITZA.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz
Decana



Dra. Karina Lizet Salinas Carranza
Secretaría Académica

CC:
PEEI
Internados
Archivo.



Trujillo, 19 de junio de 2023

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 182-2023-FAEDHU-UPAO

Visto, el OFICIO N° 0218-2023-EDUC-UPAO de la Dirección del Programa de Estudio de Educación expresa opinión favorable sobre la solicitud de cambio de nombre de su Proyecto de Tesis de las estudiantes del Programa de Estudio de Educación, **CHAVARRIA LEZAMA, KAREN YARITZA** y **ZUÑIGA VILCA, ARIANA NICOLE**, y;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución N° 084-2022-FAEDHU-UPAO, se autorizó la inscripción del Proyecto de investigación de Tesis titulado: **TALLER DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, MOCHE-2022**, registrado en el Registro de Proyectos con el número N° 13-2023, las recurrentes solicitan el cambio del nuevo título en su proyecto de tesis: **Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años-Trujillo, 2023**, presentado por las estudiantes **CHAVARRIA LEZAMA, KAREN YARITZA** y **ZUÑIGA VILCA, ARIANA NICOLE**, designando como asesor al Docente de la asignatura Tesis II;

Que, mediante documento del 9 de junio de 2023 las referidas alumnas solicitan el cambio de nombre de su proyecto de tesis, con el visto bueno de la docente de la asignatura de Tesis II;

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

SE RESUELVE:

Primero: DISPONER, el título actual del proyecto de tesis: **Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años-Trujillo, 2023**, considerando la fecha de culminación el 7 de febrero de 2024.

Segundo: PONER, en conocimiento de las unidades comprometidas en el cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz
Decana



Dra. Karina Lizet Salinas Carranza
Secretaria Académica

C: PEEI, Información, Atención al Cliente



Av. Arcevaldo Sur 2145 Moches 1900
(+51) (044) 504444 - Anexo: 215
Trujillo - Perú

ANEXO 6: Constancia de la Institución u organización donde se ha desarrollado la propuesta de investigación

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA Nº 1564
"RADIANTES CAPULLITOS"
"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

QUIEN SUSCRIBE:

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 1564
"RADIANTES CAPULLITOS" DE LA URBANIZACIÓN CHIMÚ
TRUJILLO – LA LIBERTAD EXTIENDE LA SIGUIENTE

CONSTANCIA

HACE CONSTAR:

Que, la señorita **KAREN YARITZA CHAVARRÍA LEZAMA**, estudiante del **X** Ciclo de la Carrera de **Educación Inicial** de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, ha realizado la aplicación del curso de Tesis II denominado "TALLER DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS – TRUJILLO, 2023" del aula Claveles, concluido en 15 sesiones en la I.E. 1564 Radiantes Capullitos.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Trujillo, 31 de mayo de 2023

Atentamente,




Psj. Godofredo García 5ta cuadra Urb. Chimú – Trujillo
044-306128  radiantescapullitos@gmail.com  "Radiantes Capullitos"

ANEXO 7: Constancia del asesor



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Programa de Estudio de Educación Inicial

CONSTANCIA

Dra. Flor Fanny Santa Cruz Terán, docente del Programa de Estudios de Educación Inicial, identificado con ID: 000271516, me comprometo a asesorar el proyecto de tesis titulado: "Taller de Juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – Trujillo, 2023; cuya autora es la bachiller Karen Yaritza Chavarria Lezama; hasta la sustentación de la misma.

Trujillo, 27 de noviembre del 2023

FIRMA
Dra. Flor Fanny Santa Cruz Terán

ANEXO 8: Formato de asentimiento informado

FORMATO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

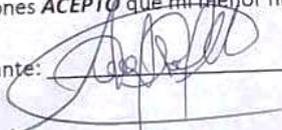
Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a los niños y niñas de cinco años de la I.E. 1564 "Radiantes Capullitos"

Se me ha explicado que:

- El objetivo del estudio es determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la institución pública "Radiantes Capullitos", Trujillo – 2023.
- El procedimiento consiste en aplicar un instrumento denominado guía de observación.
- El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a)/tutoriado(a) es de 04 veces por semana con una duración de 30 minutos en cada sesión.
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme a que mi menor hijo(a)/ tutoriado(a) participe en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello lo(a) perjudique.
- No se identificará la identidad de mi menor hijo(a)/tutoriado(a) y se reservará la información que proporcione. Sólo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
- Puedo contactarme con la autora de la investigación Karen Yaritza Chavarria Lezama mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo estas condiciones **ACEPTO** que mi menor hijo(a)/tutoriado(a) participe de la investigación.

DNI del Padre/tutor del estudiante:

 22447937

Trujillo, 5 de Mayo de 2023.



Nombres y apellido: Karen Yaritza Chavarria Lezama

ID: 000119284

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónico:

kchavarrial1@upao.edu.pe

FORMATO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a los niños y niñas de cinco años de la I.E. 1564 "Radiantes Capullitos"

Se me ha explicado que:

- El objetivo del estudio es determinar la influencia del taller de juegos dramáticos en la autoestima de los niños de cinco años de preescolar en la Institución pública "Radiantes Capullitos", Trujillo – 2023.
- El procedimiento consiste en aplicar un instrumento denominado guía de observación.
- El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a)/tutoriado(a) es de 04 veces por semana con una duración de 30 minutos en cada sesión.
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme a que mi menor hijo(a)/ tutoriado(a) participe en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello lo(a) perjudique.
- No se identificará la identidad de mi menor hijo(a)/tutoriado(a) y se reservará la información que proporcione. Sólo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
- Puedo contactarme con la autora de la investigación Karen Yaritza Chavarria Lezama mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo estas condiciones **ACEPTO** que mi menor hijo(a)/tutoriado(a) participe de la investigación.

DNI del Padre/tutor del estudiante:

Handoza
DNI: 76857949

Trujillo, 5 de Mayo de 2023.



.....
Nombres y apellido: Karen Yaritza Chavarria Lezama

ID: 000119284

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónico:

kchavarria1@upao.edu.pe

ANEXO 9: Carta de Presentación

SOLICITO: Carta de presentación para aplicar instrumentos de recolección de datos

**Dra.
Directora del Programa Académico de Educación**

Yo, Karen Yaritza Chavarria Lezama con ID N° 000119284 alumna del X ciclo del Programa Académico de Educación, ante Usted expongo:

Que, con la finalidad de ejecutar el proyecto de tesis titulado Taller de juegos dramáticos para mejorar la autoestima en niños de cinco años – TRUJILLO, 2023 como parte del curso de Tesis II, acudo a su despacho para solicitar se me expida la carta de presentación respectiva para poder realizar la aplicación del instrumento “Guía de observación” y sesiones de aprendizaje para el aula “Claveles” que está conformado por 27 niños.

Adjunto la presente la resolución N° 0055-2023-EDUC-UPAO, de aprobación del proyecto de tesis y los instrumentos de recojo de información que se empleará en la presente investigación.

La carta de presentación deberá estar dirigida a Yerma Odaray López Apolo, quien es directora de la Institución Educativa 1564 “Radiantes Capullitos”

Esperando acceda a mi petición, agradezco su gentil atención al presente.

Trujillo 5 de Mayo del 2023.



Chavarria Lezama Karen Yaritza

ID: 000119284

Docente del curso Tesis II:



Dra. Sonia Llaquelín Quezada García

Adjunto el correo de la directora de la Institución Educativa 1564 “Radiantes Capullitos”:
yernaodaray31@hotmail.com

ANEXO 10: La respuesta de la carta de presentación



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Programa de Estudio de Educación Inicial

Trujillo, 08 de mayo del 2023

OFICIO N° 0157-2023-EDUC-UPAO

Señora Magister
YERMA ODARAY LÓPEZ APOLO
Directora
Institución Educativa 1564 "RADIANTES CAPULLITOS"

Presente.

ASUNTO: SOLICITA DAR FACILIDADES A ESTUDIANTES PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

De mi especial consideración:

Me dirijo a Usted, para saludarla cordialmente y, a la vez, manifestarle que a las estudiantes del X ciclo del curso de Tesis II, Srta. CHAVARRIA LEZAMA, KAREN YARITZA identificada con ID 119284 y ZUÑIGA VILCA, ARIANA NICOLE con ID 202745, vienen realizando su proyecto de tesis, titulado **"TALLER DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, MOCHE – 2022"**; motivo por el cual, solicitamos su apoyo, para que se le brinde las facilidades, a fin, de que puedan aplicar instrumentos de recolección de datos "Guía de observación" y sesiones de aprendizaje para el aula "Claveles" de su digna institución, el mismo que está conformado por 27 niños. Adjunto Resolución de inscripción de proyecto de tesis y guías a aplicar.

Esperando contar con su apoyo en lo solicitado, aprovecho la oportunidad para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Ms. KETTY CECILIA HORNA ALVAREZ
DIRECTORA

c.c. Archivo
Sr. Claudia Paredes

ANEXO 11: Constancia de la Institución Educativa



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA Nº 1564
"RADIANTES CAPULLITOS"

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

QUIEN SUSCRIBE:

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 1564
"RADIANTES CAPULLITOS" DE LA URBANIZACIÓN CHIMÚ
TRUJILLO – LA LIBERTAD EXTIENDE LA SIGUIENTE

CONSTANCIA

HACE CONSTAR:

Que, la señorita **KAREN YARITZA CHAVARRÍA LEZAMA**, estudiante del **X Ciclo** de la Carrera de **Educación Inicial** de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, ha realizado la aplicación del curso de Tesis II denominado "**TALLER DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS – TRUJILLO, 2023**" del aula Claveles, concluido en 15 sesiones en la I.E. 1564 Radiantes Capullitos.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Trujillo, 31 de mayo de 2023

Atentamente,