



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LA ESTRATEGIA JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR
EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA
DE PERSONAL SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES DE
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
1556, DISTRITO DE CASMA 2019.**

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

AUTOR

CALDERON HONCO, EVA BETZABE

ORCID: 0000-0002-3598-720X

ASESOR

PÉREZ MORÁN, GRACIELA.

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Calderón Honco, Eva Betzabe

ORCID: **0000-0002-3598-720X**

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Pérez Moran, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgtr. Sofía Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Dra. Graciela Pérez Morán.

Asesora

DEDICATORIA

A Dios por brindarme la vida, la voluntad y la gran oportunidad de seguir con mis estudios unos de mis anhelos más deseados, a mis padres por brindarme su gran apoyo emocional y económico incondicional en toda la trayectoria de mis estudios porque han sido un sustento para poder avanzar en mi carrera profesional.

A mi hija Francis por el apoyo moral y emocional que me brindo día a día en el transcurso de todo este tiempo.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradecer a Dios por todo lo que me brinda, por guiarme en todo lo que realizo porque con su infinita bondad me ha permitido obtener todo lo que me propuse.

A mi familia que siempre me fortalecieron para continuar y no abandonar frente a las adversidades de la vida cotidiana en la elaboración de mi proyecto de investigación.

A mi Docente del curso, por el gran apoyo de asesoramiento constante para la elaboración de mi tesis.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo general: Determinar si la estrategia juegos de roles mejora el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash-2019. Se utilizó la metodología de trabajo de tipo cuantitativo, nivel: explicativo, diseño: cuasi experimental, técnica: la observación, instrumento: lista de cotejo. La población constituido 108 estudiantes y una muestra de 60 estudiantes. Donde los resultados indican: antes de aplicar la estrategia juego de roles se encuentra el 93,33% de estudiantes en el nivel inicio (C), mientras que después de la aplicación de la estrategia de juego de roles, el 86,67% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto (A), demostrando a través de la Prueba estadística de Wilcoxon su significancia rechazando la hipótesis nula con un valor $p = 0,000$. Se concluye: la aplicación de la estrategia juego de roles mejoró el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash-2019, alcanzando el 86,6% en el nivel de logro esperado.

Palabras claves: Estrategia, Juego de roles, personal social.

ABSTRACT

The present research work had as general objective: To determine if the role-playing strategy improves the level of learning achievement in the area of Social Personnel of the 5-year-old students of the Educational Institution No. 1556 of the district of Casma, Ancash -2019. The quantitative work methodology was used, level: explanatory, design: quasi-experimental, technique: observation, instrument: checklist. The population constituted 108 students and a sample of 60 students. Where the results indicate: before applying the role-playing strategy, 93.33% of students are at the beginning level (C), while after the application of the role-playing strategy, 86.67% of Students reached the expected level of achievement (A), demonstrating its significance through the Wilcoxon statistical test, rejecting the null hypothesis with a p-value = 0.000. It is concluded: the application of the role play strategy improved the level of learning achievement in the area of Social Personnel of the 5-year-old students of the Educational Institution No. 1556 of the district of Casma, Ancash-2019, reaching 86, 6% on the expected level of achievement.

Key words: Strategy, Role play, social staff.

ÍNDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.	ii
JURADO DE TESIS.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.	v
RESUMEN.	vi
ABSTRACT.	vii
INDICE DE CONTENIDO.	viii
INDICE DE TABLAS.	ix
INDICE DE GRÁFICOS.	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases Teóricas.	12
2.2.1. Bases teóricas.	12
2.2.1.1. Enfoque socio cognitivo.	12
2.2.1.2. Teoría sociocognitiva de Bandura.	12
2.2.1.3. Aprendizaje por observación.	12
2.2.1.4. Métodos cognitivos conductuales y autorregulación.	13
2.2.1.5. Evaluación de los enfoques sociocognitivos.	15
2.3. Bases conceptuales.	17
2.3.1. Juego de roles.	17

2.3.1.1. Clasificación de los juegos.	18
2.3.1.2.Importancia del juego en el niño.	20
2.3.1.3.Juegos sociales.	21
2.3.2. Personal social.	23
2.3.2.1.Los enfoques de las competencias de Personal social.	24
2.3.2.2.Competencias del área de Personal social.	25
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.	35
3.1.Hipótesis general.	35
3.2.Hipótesis específicos.	35
IV. METODOLOGÍA.	36
4.1.El tipo y nivel de investigación.	36
4.1.1. Tipo de Investigación.	36
4.1.2. Nivel de investigación.	36
4.2.Diseño de la investigación.	37
4.3.Población y muestra.	37
4.3.1. Población.	37
4.3.2. Muestra.	38
4.4.Definición y operacionalización de variables.	39
4.4.1. Variable independiente.	39
4.4.2. Variable dependiente.	40
4.5.Técnicas e instrumentos de evaluación.	44
4.5.1. Observación.	44
4.5.2. Lista de cotejo.	44
4.6.Plan de análisis.	44
4.7.Principios éticos.	47

V. RESULTADOS	49
5.1. Evaluación del nivel de logro en personal social antes de las sesiones.	49
5.2. Aplicación de sesiones de juego de roles.	50
5.3. Evaluación del nivel de logro en personal social después de las sesiones	51
5.4. Contraste de hipótesis.	53
5.5. Análisis de resultados.	58
5.5.1. Evaluar el nivel de logro en personal social antes de las sesiones.	58
5.5.2. Aplicación de sesiones de juegos de roles.	59
5.5.3. Evaluar el nivel de logro en personal social luego de las sesiones..	60
5.5.4. Establecer el nivel de significancia del nivel de logro en Personal Social.	61
VI. CONCLUSIONES	62
VII. RECOMENDACIONES	63
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
ANEXOS	66

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.	38
Población de estudio	
Tabla 2.	38
Muestra de estudio	
Tabla 3.	40
Operacionalización de variables	
Tabla 4.	45
Matriz de consistencia	
Tabla 5.	48
Resultado Pre test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en personal social antes de la aplicación de la estrategia juegos de roles	
Tabla 6.	49
Resultado por sesiones de aprendizaje del grupo experimental sobre la aplicación de la estrategia juegos de roles para mejorar el nivel de logro de personal social.	
Tabla 7.	50
Resultado Pos test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en personal social después de la aplicación de estrategia de juego de roles	
Tabla 8.	51
Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo de control sobre el nivel de logro en personal social mediante el uso de los juegos de roles	
Tabla 9.	52

Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo experimental sobre el nivel de logro en personal social mediante el uso de los juegos de roles.	
Tabla 10.	53
Aplicación de prueba de distribución distinta Grupo Experimental	
Tabla 11.	55
Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon Grupo experimental	
Tabla 12.	56
Comprobación de normalidad grupo control	
Tabla 13.	56
Resultado de la prueba estadística de Wilcoxon grupo control	

INDICE GRÁFICOS

Gráfico 1.	49
Resultado Pre test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en personal social antes de la aplicación de la estrategia juegos de roles	
Gráfico 2.	50
Resultado por sesiones de aprendizaje del grupo experimental sobre la aplicación de la estrategia juegos de roles para mejorar el nivel de logro de personal social.	
Gráfico 3.	51
Resultado Pos test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en personal social después de la aplicación de estrategia de juego de roles	
Gráfico 4.	52
Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo de control sobre el nivel de logro en personal social mediante el uso de los juegos de roles	
Gráfico 5.	53
Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo experimental sobre el nivel de logro en personal social mediante el uso de los juegos de roles.	

I. INTRODUCCIÓN

La investigación consiste en el uso de estrategias para la mejora de los aprendizajes, con el uso de juego de roles. El docente a lo largo de su trayectoria profesional adquiere una serie de experiencias que deben tenerse en cuenta y si tuvo resultados satisfactorios debe ser materia de investigación para mejorar el nivel de logro de los aprendizajes de los estudiantes, conociéndose que actualmente el estudiante es el centro del aprendizaje, se le debe motivar con estrategias que le conlleven a desarrollar su creatividad, su pensamiento crítico reflexivo, que se convierta en agente de cambio donde sea capaz de solucionar los problemas de su entorno.

La investigación plantea como mejorar el nivel de logro en el área de personal social en estudiantes de la Institución Educativa N° 1556, para lo cual propone el uso de la estrategia de juego de roles, mediante la implementación en sesiones de aprendizajes para ir valorando el desarrollo de la evolución del nivel de logro en el área de personal social, entendiéndose que en el nivel inicial el estudiante es quién requiere socializarse y si presenta una buena predisposición para ello, obtendrá mejoras en sus aprendizajes.

La investigación indagó como el juego de roles influye en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes, traducido en niveles de logro del área de personal social, que no son aspectos teóricos sino se traduce en conductas de cómo se relaciona los estudiantes lo que se observa son sus desempeños, sus relaciones interpersonales, lo que permite mejorar a la persona como miembro de una sociedad distinta, donde se desarrolla una ciudadanía activa y con una sociedad diferente.

Desde que el niño es un neonato, tiene que afrontar al mundo exterior en el cual se encuentra, y tiene que tener resiliencia para poder convivir en ese entorno,

entendiéndose que el hombre es un ser social, debe adaptarse al lugar donde vive y socializarse con los seres de su entorno, con los cuales tienen que convivir dentro de esa sociedad y aprender a socializarse, a convivir, a desarrollarse como miembro de una sociedad.

Con la estrategia Juego de roles el niño simula como es su medio exterior, aprende a entender el mundo, manifiesta cómo se siente como parte del mundo donde se encuentra, expresa como desea sentirse, que es lo que debe cambiar, manifiesta su convivencia familiar y empieza a coger confianza. Por eso el juego de roles posibilita al niño a ejecutar representaciones, y pueden ejecutar una serie de juegos para que puedan socializarse y desarrollarse mediante una serie de representaciones, en un instante pueden ejecutar el papel de héroe y en otro momento pueden ejecutar el papel de villano, demostrando sus dotes escénicos, pero es importante siempre controlar esos impulsos porque muchas veces por la edad se les pega los papeles que desempeñan y pueden alienarse, para ello está el trabajo de la maestra para vigilar las acciones de los niños.

La Institución Educativa N° 1556 “Angelitos de Jesús” de la provincia de Casma, atiende el nivel inicial, los estudiantes son matriculados en las edades de tres, cuatro y cinco años de edad, los padres de familia provienen tanto de la misma ciudad como de la zona perimétrica a Casma, por lo que se atiende a niños de distintos estatus económicos y sociales, por lo que es natural encontrar un grupo heterogéneo algunos son muy sociables y otros se muestran muy huraños, lloran y no se quieren despegar de sus padres, por eso es necesario captar adecuadamente al estudiante y brindarle un ambiente cálido donde quiera desarrollarse, donde se encuentre a gusto de regresar, donde se tiene que quedarse para pasar un proceso de escolarización, aprender a desenvolverse, a compenetrarse con los demás estudiantes, acostumbrarse

a ser un ser social y resiliente a los cambios que se presenten tanto dentro como fuera de la Institución Educativa, entonces se encontrará en la disyuntiva de asimilar lo bueno y lo malo, entender que en una sociedad existen normas sobre las cuales se deben de regir para desarrollar su ciudadanía activa tal como es el enfoque del área de personal social.

De todo lo descrito en líneas anteriores, existe el real problema del bajo nivel de logro en el área de Personal social, por lo que resulta necesario revertir esta situación para lo cual hacemos la siguiente pregunta de indagación: ¿Cómo la aplicación de la estrategia de juego de roles mejora el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019?,

Se plantea como objetivo general: Determinar si la estrategia juego de roles mejora el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019. Así como sus respectivos objetivos específicos: Evaluar el nivel de logro en el área de personal social antes de la aplicación de la estrategia juego de roles en estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019. Aplicar la estrategia juego de roles en las sesiones de clases del área de personal social de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019. Evaluar el nivel de logro en el área de Personal Social luego de la aplicación de la estrategia juego de roles en estudiantes de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

La población constituido 108 estudiantes y una muestra de 60 estudiantes en dos

grupos de estudio experimental conformado por 30 estudiantes y de control integrado por 30 estudiantes.

La investigación tiene su justificación: Teórico, porque proporciona aporte teórico con información válida y confiable para futuras investigaciones en lo que corresponde al nivel inicial, así como también como marco de referencia que puede ser aplicado en otra institución educativa. Práctico. Por qué busca que los resultados de esta investigación contribuyan a futuras investigaciones acerca de la inclusión del juego de roles permite mejorar el nivel de logro de aprendizaje en personal social. Metodológico, porque sirve el programa didáctico basado en el juego de sectores contribuirá a fortalecer la práctica pedagógica de las docentes de la I.E.I. N° 1556 Angelitos de Jesús de Casma, ya que se considera una didáctica exclusiva para el nivel inicial y de su relevancia social. Porque la investigación permitió aplicar nuevas estrategias que contribuirá a fortalecer la enseñanza del área de personal social en nuestros estudiantes del nivel inicial, se les dará nuevas y mejores oportunidades de aprendizaje.

Para lo cual se plantea las siguientes hipótesis: La estrategia juego de roles mejora significativamente el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

Se utilizó la metodología de investigación tipo cualitativo, nivel explicativo, diseño cuasi experimental con un grupo experimental cuya población es de 30 estudiantes y un grupo de control cuya población está integrado por 30 estudiantes, haciendo un total de 60 estudiantes.

La evaluación de significancia según la prueba de Wilcoxon equivalente a un p-valor $p=0,000 < 0.05$, rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis de investigación con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. Cumpliendo con los objetivos planteados.

Donde se llega a las siguiente conclusión: Después de la evaluación de la estrategia juego de roles se mejora el nivel de logro de Aprendizaje en el área de Personal Social en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash-2019, alcanzando el 86,6% en el nivel de logro esperado.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2. Marco teórico y conceptual

2.1. Antecedentes

A nivel internacional

Moreno y Pallo (2017), realizó su investigación, el juego de roles sociales en educación inicial, en la Unidad Educativa Manuel Gonzales Albán, tuvo como objetivo determinar la importancia de los juegos de roles sociales como herramienta para el aprendizaje y el desarrollo social a través del rol del docente, se basó en la metodología de investigación cualitativa-cuantitativa, cualitativa porque se evidencio los acontecimientos, acciones, sucesos, desde la perspectiva de la muestra que fue estudiada y cuantitativa que nos ayudó a expresar en cantidades los datos obtenidos, tuvo como resultado que los juegos de roles mejoran el desarrollo social en un 86,84%, por lo que llega a la conclusión siguiente: En la Unidad Educativa “Manuel Gonzalo Albán” de los 26 niños(as) observados del nivel inicial, un porcentaje del 86,84% expresa la mejora de sus desarrollo social luego de aplicar juego de roles.

Gonzales (2016), en su tesis: El juego de roles sociales como medio de formación de la función simbólica en niños pre escolares de Colombia que tuvo como objetivo era determinar si el juego de roles sociales permite mejorar la función simbólica en niños de edad pre escolar, donde ejecutó una investigación cuantitativa del nivel explicativo con un diseño cuasi experimental donde al grupo experimental se le aplicó juegos dirigido por un experto, mientras que al grupo de control se le aplica juegos libres, a una población colombiana de 48 niños de edad pre escolar entre 5 y 6 años, llega a la conclusión que el 80% de los estudiantes a las que se les aplicó el juego de roles sociales mejoró significativamente su representación de la función

simbólica, que le ha permitido relacionarse mejor con los demás estudiantes de edad pre escolar.

A nivel nacional

Cáceres (2015), en su tesis. Juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos, cuyo objetivo es determinar si hay relación entre el juego de roles como estrategia motivadora y el aprendizaje por competencias en los Cadetes de la Escuela de Oficiales de la Escuela Militar de Chorrillos, utilizándose el tipo de investigación descriptivo porque solo va a caracterizar al fenómeno tal como se presenta en el momento del estudio. El tipo de investigación es básico porque busca la influencia entre las variables. En cuanto al diseño la presente investigación corresponde al no experimental descriptiva puesto que se describen las variables de manera independiente donde se establece que la variable juego de roles como estrategia motivadora y aprendizaje por competencias, usando el enfoque cuantitativo. De la figura del ítem 30, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 80,80%, llega a la conclusión que los logros obtenidos con esfuerzo cuando realizaron los Juegos de Roles, permite el aprendizaje por competencias. Demostrando en la prueba de Hipótesis general los juegos de roles tiene relación con el Aprendizaje por Competencia Se tiene la siguiente prueba de hipótesis: Ho: No existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y el Aprendizaje por Competencias. H1: Existe correlación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y el Aprendizaje por Competencias. Mediante el estadístico de prueba de Stearman, con $\alpha =$ se tiene que: APRENDIZAJE POR

COMPETENCIAS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA

Correlación de Stearman 0,799(*) Significancia 0,00 n 490 * La correlación es significativa a un nivel de 0.05 $T = r \sqrt{n-2}$ $t_{\alpha} = 1.965$ Entonces: Como $T > t_{\alpha}$ $\Rightarrow 29.652 > 1.965$ (, n 2) 2 88.

Soto (2019), en su tesis: el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018, tuvo como objetivo demostrar el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018; la metodología de trabajo se consideró un tipo de investigación cuantitativo, de nivel correlacional, con diseño experimental, para lo cual utilizó la técnica de la observación, con el instrumento de la lista de cotejo. Población muestral 21 niños y niñas. Llegó a la conclusión: Se obtuvo un 100% favorable en los niños y niñas como se visualiza en la tabla 5 figura 1 comunicando sus ideas y pensamientos, se integra con facilidad participando voluntariamente”. Se ha determinado el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión Fonética en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018. Podemos observar de acuerdo a la tabla 6 y figura 2, pronuncia claramente las palabras, expresando sus emociones reflejando serenidad y dinamismo en el post test podemos ver una mejoría en la frecuencia de 100% en logro previsto. Se ha determinado el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018.

De acuerdo a la tabla 7 y figura 3 dramatizando cuentos, produciendo textos identificando la secuencia del cuento se observa un 95% en logro previsto y solo el 5% de los niños y niñas se encuentran en proceso.

Córdova (2017), en su tesis: el juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. Alitas de Jesús, Piura, 2017 cuyo objetivo fue determinar si el juego de roles con manipulación de títeres mejora la expresión oral de los alumnos de 5 años de la I.E.P. Alitas de Jesús - Piura – 2017, para los cual utilizó el enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental, de tipo aplicada, la muestra fue de 15 niños de ambos sexos, se utilizó como técnica la observación directa y como instrumento de recojo de información la lista de cotejo, donde llegó a la conclusión: Se identificó que el nivel de desarrollo de las dimensiones: Coherencia, Claridad, Volumen de voz y Vocalización, fue mejorado en el transcurso de una decena de sesiones de aprendizaje, en las cuales los alumnos, representando diversos roles, con manipulación de títeres, realizaron diversas actividades dramático- comunicativas, creando un entorno dialógico y lúdico que favoreció el desarrollo de su expresión oral. Se demostró la necesidad de incorporar estrategias didácticas más efectivas para el desarrollo de la expresión oral, al constatar que dicho desarrollo, en las cuatro dimensiones estudiadas, estaba en un nivel de Inicio antes de que se ejecutara la intervención didáctica basada en el juego de roles con manipulación de títeres, siendo la dimensión Volumen de Voz la que mayor desarrollo presentó en el momento del pre test. Se demostró que el acompañamiento docente con la intervención de la estrategia basada en el juego de roles con manipulación de títeres obtuvo resultados positivos pues el juego de roles resolvió mediante el dramatismo espontáneo la contradicción inherente a la edad del niño de querer actuar como un adulto; asimismo, la manipulación de títeres, a través de los

colores y la movilidad de los mismos, permitieron al alumno de 5 años despertar reacciones emocionales y cognitivas, que canalizaron positivamente mediante su expresividad oral. Se demostró que, al comparar los resultados del nivel de desarrollo de la expresión oral antes y después de la estrategia basada en el juego de roles con títeres, la cuantía porcentual del nivel en Inicio, disminuyó significativamente, mientras que la cuantía porcentual del nivel Logrado aumentó significativamente, evidenciándose una mejora significativa a nivel global de la expresión oral de los alumnos de 5 años, como consecuencia de la intervención del juego de roles con manipulación de títeres.

Manyavilca (2018), en su tesis: el juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar, región de Ayacucho en el año académico 2018 tuvo como objetivo general determinar como el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad de inicial en la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho 2018. Y como objetivos específicos describir los juegos cooperativos que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad del nivel inicial. Conocer qué habilidades sociales se desarrollan mediante los juegos cooperativos. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 1 docente y 9 estudiantes. De acuerdo al primer objetivo específico describir los juegos cooperativos que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad del nivel inicial. Se observa que el 30% son juegos grupales. Referente al segundo objetivo específico Conocer qué habilidades sociales se desarrollan mediante los juegos

cooperativos. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes promoviendo un clima adecuado en el aula, el 100% (9) estudiantes desarrollan el pensamiento positivo y la credibilidad, 100% (9) validación emocional y regulación emocional. 100% (9) la empatía y 100% (9) la compasión.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Bases teóricas

2.2.1.1. Enfoque socio cognitivo.

Díaz (2002), señala que “La teoría sociocognitiva evolucionó a partir de las teorías conductuales, pero con el tiempo fue adquiriendo un carácter más cognitivo”.

2.2.1.2. Teoría sociocognitiva de Bandura

Díaz (2002), menciona que: “La teoría sociocognitiva afirma que los factores sociales y cognitivos, además de la conducta, desempeñan una función importante en el aprendizaje”. En este aspecto es muy importante los conocimientos para que los estudiantes se puedan socializar, donde muchas veces se comportan con las conductas que traen desde casa.

Santiváñez (2010), afirma que en su investigación Bandura señala que hay tres factores muy importantes para su desarrollo socio cognitivo siendo estos el cognitivo, el conductual y el ambiental.

2.2.1.3. Aprendizaje por observación

Armas (2008) señala que es importante aprender mediante la observación, por lo que se desarrolla la capacidad de recepción y análisis de lo que otros hacen, que luego se convierte en una habilidad del estudiante.

Santiváñez (2010) afirma que en su trabajo de investigación de Bandura expresa que existen procesos claves para su desarrollo mediante la observación, siendo la motivación, la atención, la retención y su respectiva reproducción

Armas (2008) señala que para que exista una buena atención muchas veces las vallas son altas con modelos que no están dentro del contexto, es como si los docentes

persiguen modelos elitistas y no de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Armas (2008), se ha concebido el aprendizaje es la representación de códigos que se guardan en sus esquemas mentales para luego ser evocados.

Armas (2008), cuando un estudiante se encuentra con aptitudes y actitudes tiene la capacidad de almacenar la información caso contrario es difícil alcanzar manejar los conocimientos.

Díaz (2002), es frecuente que los estudiantes deben de tener un esquema o modelo de reproducción mental, capaces de almacenar información y son capaces de reproducirlas adaptando a su estilo o características

Según Bandura, a veces el estudiante no requiere de refuerzo para poder aprender mediante la observación, en caso de lograrlo requiere la atención y el apoyo de un guía capaz de ejercer refuerzo o retroalimentación para que el estudiante logre dominarlos.

2.2.1.4. Métodos cognitivo-conductuales y autorregulación

Carrasco (2004), argumenta lo que dijo Confucio lo considera una verdad cuando a una persona le otorgas un pescado le será útil para ese día, pero si le enseñas como pescar le va a durar para siempre.

Carrasco (2004), expresa que el manejo del proceso del uso del conocimiento agregado de la práctica le permite aprender tal como lo menciona Confucio.

Carrasco (2004), señala que en su proceso de aprendizaje los estudiantes deben manejar sus propios procesos conductuales, porque ellos mismos deben ser agentes de su cambio sin necesidad de controladores externos.

Estebaranz (1999), en cuanto a los métodos utilizados por la autoinstrucción, se basan en las técnicas de conocimientos y conductas, con la finalidad de cambiar la suya.

Estebaranz (1999), por lo común estas estrategias son empleados por los profesores que los emplean para solucionar situaciones de estrés en los estudiantes.

Estebaranz. (1999), afirma ante una situación de estrés las personas no deben cargarse de más preocupaciones, por el contrario debe razonar y utilizar estrategias de cómo superarlo.

Estebaranz (1999), para poder hacer frente al estrés no se hace de la noche a la mañana es un proceso, por lo que debo utilizar técnicas de relajación, olvidar el estrés y concentrarse sólo en lo que debe hacer.

Estebaranz (1999), en esta situación es importante que la persona que debe superar el estrés, no debe aumentar la ansiedad, manejar las emociones, la paciencia, esperar que el resto de tu entorno observe los cambios.

Carrasco (2004), en el proceso de aprendizaje resulta muy importante la autorregulación, la capacidad humana para manejar sus emociones para lograr sus objetivos.

Carrasco (2004), Es importante reconocer que si un estudiante está bien autorregulado, es un estudiante con motivación, tienen las ganas de seguir aprendiendo, son capaces de autoevaluarse en forma periódica, al ejecutar su autoevaluación pueden detectar sus debilidades para poder potenciarlas, reconocer sus fortalezas para mostrar de lo que es capaz, por lo que es importante que debe

utilizar una serie de estrategias que le permitan el desarrollo de sus habilidades académicas.

Klein (1929), señala que existen pasos o procesos que permiten la autorregulación que van acompañados de la autoevaluación y la supervisión, para poder alcanzar las metas es importante plantear estrategias, reto alimentar y alcanzar sus metas.

2.2.1.5. Evaluación de los enfoques sociocognitivos.

Díaz (2002), es importante reconocer que la educación ha tenido contribución de los enfoques socio cognitivos, donde podemos afirmar que los estudiantes aprenden por imitación, donde es muy importante reconocer la motivación y el deseo de mejorar sus conocimientos, donde debe desarrollar su autonomía.

2.3. Bases conceptuales

2.3.1. Juego de roles

Chamorro (2015), se considera al juego como un conjunto de actividades que el niño desarrolla preparándose para las actividades de su vida futura adulta.

Martin (1992), es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional”.es una forma de llevar la realidad al aula, se caracterizan por tener reglas, pero también brinda la libertad para actuar y tomar decisiones de acuerdo a los personajes que los toque representar.

Bruner & Linaza (1998), su contexto permite al estudiante, desarrollar sus competencias, capacidades y desempeños individuales y colectivos, haciendo posible que todo lo que se encuentra en su entorno es una posibilidad de juego.

Considera al juego como: el espacio de sus acciones del niño es de regocijo, debe ser libre y placentero.

Es importante los juegos y los juguetes han desarrollado un papel preponderante para su aprendizaje.

Se caracteriza debido a que dos o más personas demuestran un papel de otra personalidad, representan sus características, sus principales funciones, a veces exagerando una característica definida, pudiendo ser interpretativo narrativo.

Muchas veces esta imitación no cuenta con un guion definido, se deja a la decisión que adopten los jugadores.

2.3.1.1. Clasificación de los juegos

Russel (2015), Señala que el juego cuenta con cuatro modalidades que se interrelacionan:

- a) **Juego configurativo.** Aquí el infante se caracteriza por elaborar formas, el niño mediante el uso de objetos configura, moldea, donde el niño se siente feliz al ejecutar estas actividades, es importante que se siente feliz de su obra concluida.
- b) **Juego de entrega.** Esta actividad es muy importante porque el estudiante hace uso de un objeto y expresa sus movimientos de lateralidad y atrás y adelante, traslada los juguetes y hace entrega a las personas el niño se divierte y aprende.
- c) **El juego reglado.** Es el tipo de juego que obedece a normas o reglas para su ejecución, por ser reglamentarias no permiten el desarrollo integral de los niños que se sienten paramétricos, pero algunos autores lo ven como un orden para el cumplimiento de ella.

d) **El juego de representación de personajes.** Es una forma de representar el juego de manera más didáctica, el estudiante puede asumir el juego de roles representando a un animal, un personaje o una persona humana que desempeña un papel dentro de la sociedad, estos juegos muchas veces son socio afectivos.

Por otro lado Jiménez (2014), señala que los niños tienen derecho a jugar, permite el desarrollo de sus habilidades motrices, le permiten la socialización y el desarrollo de su autonomía, constantemente el niño va aprendiendo, por lo que Piaget considera que pasa por procesos, que le permite consolidar su aprendizaje.

Juego motor: corresponde a la edad de dos a tres años que se caracteriza, donde el infante controla su movimiento corporal a base del juego.

Juego simbólico o de imitación: en esta etapa los niños imitan a los adultos, comprendido entre los tres y seis años, a través del juego enriquece su lenguaje.

Juegos de reglas: en esta fase el niño se interrelaciona con otros niños comprendido entre los seis y doce años de edad, empieza a manejar conocimientos, con fácil tendencia a involucrarse en los video juegos o juegos de guerra que lo pueden manifestar con un carácter agresivo.

2.3.1.2.Importancia del juego en el niño

Según Rodríguez (2015), considera al juego como una actividad esencial en los niños, es la base para su desarrollo de sus conocimientos y de sus habilidades motrices, le permite socializarse con los niños de su edad y con los adultos, le permite tener confianza para poder comunicarse con su contexto, capaz de

comunicarse y expresar sus emociones, sentimientos con los demás, la parte imaginativa lo expresa y señala lo que le agrada y lo que no agrada.

Rodríguez (2015), también señala que la características del niño en sus primeros estadios el juego es exploratorio, adecua su conducta y lo expresa con el juego mediante la socialización. Para el desarrollo de las habilidades matemáticas y comunicativas lo hacen a través del juego, existe estrecha interrelación entre el mundo físico y el mundo abstracto, es muy importante durante los juegos ir aprendiendo las reglas, esto te permite tener disciplina y una mejor convivencia social.

Requena (2009), sostiene que el juego no solo sirve como un valor afectivo, es muy importante para desarrollar sus conocimientos, al tener los conceptos y nociones básicas, empieza a organizarlos y los consolida, el juego también sirve al niño para resolver sus conflictos, también les permite tener mayor confianza y eliminar sus miedos, por lo que siempre se van a mantener activos.

2.3.1.3. Juegos sociales.

Se entiende como social cuando se practica entre dos personas o más, por lo que se ejecuta en conjunto, presenta los siguientes componentes:

- Estrategia

- Habilidad:

- Memoria:

- Las emociones

- Reflejos/Rapidez

- Sentidos
- Observación y memoria visual

Ejemplos de los juegos sociales.

a) Asalto al castillo.

- Materiales: Sin material
- Edad: 3 años a más.
- Desarrollo: Los niños forman dos grupos, un grupo forma un círculo tomados de la mano (castillo) y el otro se quedará fuera de este (asaltante). El grupo que logre introducir en el círculo a todos sus integrantes en el menor tiempo será el ganador. Cada equipo por turno juega de asaltante. La maestra o conductora de grupo controla el tiempo de juego.

b) Caramelos y caritas.

- Materiales: Sin material
- Edad: 4 años a más.
- Desarrollo: Los niños forman dos grupos, uno frente al otro y separados unos dos metros. Unos son caramelos otros caritas. La maestra nombra a uno de los dos grupos prolongando la “r”, así 22 caramelos o caritas. El grupo mencionado tiene que correr y llegar al otro extremo del salón de su lado antes de que sus componentes hayan sido tomados por los del grupo contrario. El grupo que captura el mayor número de contrarios es el que gana. Se puede hacer esta variación la maestra dice “car...tones” y ninguno de los grupos deberá moverse el que lo hace es como si hubiera sido capturado.

Ventajas y desventajas de los juegos

La ludotecnia es una estrategia lúdica que permite que los estudiantes estén motivados, en la medida que el mundo de los niños es el juego, esta forma de trabajo permite y asegura mejor predisposición de los niños hacia el aprendizaje de las distintas áreas de desarrollo personal.

La ludotecnia por su naturaleza lúdica genera un nivel de motivación por encima de las expectativas del docente, debido a que los niños tienen como una única ocupación el juego por ello es necesaria su implementación en las sesiones de aprendizaje, más aún en el área de matemática.

Una de las desventajas respecto a la aplicación de la ludotecnia es la percepción que poseen los niños respecto a la formalidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir que se puede gestar al interior del niño que toda actividad cognoscitiva es un juego, perjudicando en cierta medida la asunción de responsabilidades y deberes que se deben cumplir.

La ludotecnia, así como el juego debe servir como recurso metodológico para generar el interés de los niños, pero en el desarrollo de la sesión de aprendizaje se debe enseñar a los niños que toda actividad relacionada con el proceso de enseñanza y aprendizaje debe seguir ciertas reglas y criterios que le asignan la formalidad al proceso educativo.

2.3.2. Personal Social

MINEDU (2016), El área de personal social se encarga del desarrollo de los estudiantes, considera como base el núcleo familiar, por lo que existen buenas

relaciones con quienes se encuentran a su cuidado. Se observa con evidencia el apego, existe una confianza y confía en el adulto que lo cuida y acompaña.

MINEDU (2016), el niño en sus primeros estadios tiene interacción constante con su madre, luego va explorando su mundo exterior, se va liberando y empieza a socializarse con los demás, es un camino hacia su socialización con los demás, es por eso que es muy importante que el juego sea el motivo para interrelacionarse con los demás, entonces le permite tener la libertad de actuar frente a sus intereses y necesidades.

MINEDU (2016), el proceso de socialización permite al niño identificar que no solo existen costumbres propias de su familia, sino que en su entorno existen otras creencias y costumbres.

MINEDU (2016), las escuelas son los primeros espacios públicos de interacción entre los estudiantes, existiendo intereses comunes a los que tienen que afrontar mediante una convivencia activa.

2.3.2.1. Los enfoques de las competencias en Personal Social.

MINEDU (2016), el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con el área, corresponde a los enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa. El enfoque de Desarrollo personal hace énfasis en el proceso que lleva a los seres humanos a construirse como personas, con lo cual alcanzan el máximo de sus potencialidades en un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales que se da a lo largo de la vida. Este proceso permite a las personas no solamente conocerse a sí mismas y a los demás, sino también vincularse con el mundo natural y social de manera

más integradora. Igualmente, se enfatizan los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo.

MINEDU (2016), la Ciudadanía activa asume que todas las personas son ciudadanos con derechos y responsabilidades que participan del mundo social propiciando la convivencia democrática, la disposición al enriquecimiento mutuo y al aprendizaje de otras culturas, así como una relación armónica con el ambiente. Para lograrlo, enfatiza los procesos de reflexión crítica sobre la vida en sociedad y el rol de cada persona en ella, promueve la deliberación acerca de aquellos asuntos que nos involucran como ciudadanos y la acción sobre el mundo, de modo que este sea cada vez un mejor lugar de convivencia y respeto de derechos.

MINEDU (2016), el enfoque Humanizador, cristocéntrico y comunitario nos muestra a Dios como nuestro Padre y Creador, quien nos acompaña permanentemente en la vida y nos llama a vivir en el amor. El hombre, como hijo de Dios en el centro de todo, necesita descubrir su propia identidad teniendo a Jesucristo como modelo y horizonte de vida plena. La integración de fe y vida se hace presente en la relación del hombre consigo mismo, con Dios, con los otros y con la naturaleza, lo que crea un ambiente de vida fraterna y solidaria en donde se pueda llevar a cabo el proyecto de Dios para toda la humanidad: la dignidad humana, la verdad, la libertad, la paz, la solidaridad, el bien común, la bondad, la justicia y la primacía de la persona por sobre todas las cosas.

2.3.2.2. Competencias del área de Personal Social.

Construye su identidad.

MINEDU (2016), la competencia Construye su identidad parte del conocimiento que los niños y niñas van adquiriendo sobre sí mismos, es decir, sus características personales, gustos, preferencias y habilidades. El proceso de desarrollo de esta competencia se inicia desde que el niño nace, a partir de los primeros cuidados y atenciones que recibe de su familia, que le permite la construcción de vínculos seguros. En la medida que estos vínculos estén bien establecidos, el niño será capaz de relacionarse con otros con mayor seguridad e iniciativa.

MINEDU (2016), es en estas interacciones que va construyendo su propia identidad, la visión de sí mismo, de los demás y del mundo, con lo que se afirma como sujeto activo, con iniciativa, derechos y competencias. A medida que va creciendo, su entorno se amplía, va reconociendo sus emociones y aprendiendo a expresarlas, y busca la compañía del docente o promotor en los momentos que lo necesita.

MINEDU (2016), los servicios educativos son el espacio cotidiano en donde socializa con sus pares y otros adultos; en ellos empiezan a manifestar sus gustos y preferencias frente a los demás, también a diferenciarse y reconocer lo que sienten, y cómo se sienten sus compañeros.

MINEDU (2016), son oportunidades para conocerse y conocer a los demás, iniciar la regulación de sus emociones y la resolución de conflictos.

MINEDU (2016), la docente o promotora se preocupa por propiciar un clima de respeto y valoración con cada uno de los niños en particular, lo que genera

en ellos mayor seguridad y confianza, de modo que les permite estar abiertos a nuevas experiencias y a desarrollar sus habilidades.

MINEDU (2016), de igual forma, acompaña este proceso de desarrollo personal brindando los espacios que el niño necesita dentro y fuera del aula, poniendo al alcance de ellos diversos materiales y planificando actividades para seguir en esta construcción de su identidad. En el desarrollo de la competencia Construye su identidad, los niños y las niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: Se valora a sí mismo y Autorregula sus emociones.

-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

MINEDU (2016), en el nivel de Educación Inicial, esta competencia se visualiza desde que el niño y la niña nacen, cuando conviven y participan a partir de la relación y el afecto que reciben de las personas que los atienden y del medio que los rodea. En estas circunstancias, se saben queridos e importantes para su adulto significativo. Este sentimiento los lleva a desarrollar el vínculo de apego que les permite interactuar con seguridad con otros tanto en casa como en el servicio al que asisten, lo que amplía sus entornos sociales. Hacia los 3 años, aproximadamente, conviven y participan democráticamente con sus compañeros a partir de la interacción en situaciones de juego, exploración o de la vida cotidiana; con el acompañamiento del docente o promotora, van integrando los límites, conocen las normas y contribuyen en la construcción de acuerdos necesarios para la convivencia armónica. Así también, en el servicio educativo, se propicia que participen dando su opinión,

buscando soluciones o tomando acciones a partir de su propia iniciativa en asuntos comunes que interesan y afectan al grupo.

MINEDU (2016), en el desarrollo de la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, los niños y las niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: Interactúa con todas las personas, Construye normas y asume acuerdos y leyes, y Participa en acciones que promueven el bienestar común.

Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.

MINEDU (2016), en el nivel inicial, la competencia Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente parte de las creencias, del afecto, la atención y la calidad de vínculo que recibe de su familia como evidencia del amor de Dios. En estas interacciones, el niño experimenta las costumbres y los valores que se viven en su hogar.

MINEDU (2016), los niños confían en el adulto que les brinda seguridad y creen en lo que él cree por ser un referente afectivo importante que interactúa día a día con él. Es por ello que, en la medida que el niño experimente el amor de sus padres y su familia –a través del cariño, respeto y acompañamiento oportuno–, podrá vivenciar el amor de Dios.

MINEDU (2016), desde la cotidianidad del aula, se reconoce al niño como persona y su desarrollo en sus diferentes dimensiones. También, se reconoce a su familia como el primer grupo social en el que se desenvuelve y en donde vivencia sus primeras prácticas religiosas. Al iniciar su vida en la IE, crea otros

lazos de amistad, cariño y amor con las personas que forman parte de su entorno cercano. En este clima, él es capaz de respetar y cuidar a otros, lo que incluye a la naturaleza. Cuando realiza exploraciones de manera personal o junto con sus pares, logra dar muestras de generosidad y solidaridad frente a las necesidades de sus compañeros al procurar el bienestar suyo y de lo creado para él.

MINEDU (2016), en el desarrollo de la competencia Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas, los niños y las niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente y cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.

Competencia.

MINEDU (2016), la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.

Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada.

Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le va a exigir al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar.

MINEDU (2016), el desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad.

MINEDU (2016), el desarrollo de las competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica a lo largo de la Educación Básica permite el logro del Perfil de egreso. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida.

Capacidades.

MINEDU (2016), señala Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas.

Los conocimientos son las teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. La escuela trabaja con conocimientos contruidos y validados por la sociedad global y por la sociedad en la que están

insertos. De la misma forma, los estudiantes también construyen conocimientos. De ahí que el aprendizaje es un proceso vivo, alejado de la repetición mecánica y memorística de los conocimientos preestablecidos.

Las habilidades hacen referencia al talento, la pericia o la aptitud de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito. Las habilidades pueden ser sociales, cognitivas, motoras.

Las actitudes son disposiciones o tendencias para actuar de acuerdo o en desacuerdo a una situación específica. Son formas habituales de pensar, sentir y comportarse de acuerdo a un sistema de valores que se va configurando a lo largo de la vida a través de las experiencias y educación recibida.

Estándares.

MINEDU (2016), precisa que: Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas.

Estas descripciones definen el nivel que se espera puedan alcanzar todos los estudiantes al finalizar los ciclos de la Educación Básica. No obstante, es sabido que en un mismo grado escolar se observa una diversidad de niveles de aprendizaje, como lo han evidenciado las evaluaciones nacionales e internacionales, y que muchos estudiantes no logran el estándar definido. Por ello, los estándares sirven para identificar cuán cerca o lejos se encuentra el estudiante en relación con lo que se espera logre al final de cada ciclo, respecto

de una determinada competencia. En ese sentido, los estándares de aprendizaje tienen por propósito ser los referentes para la evaluación de los aprendizajes tanto a nivel de aula como a nivel de sistema (evaluaciones nacionales, muestrales o censales).

De este modo los estándares proporcionan información valiosa para retroalimentar a los estudiantes sobre su aprendizaje y ayudarlos a avanzar, así como para adecuar la enseñanza a los requerimientos de las necesidades de aprendizaje identificadas. Asimismo, sirven como referente para la programación de actividades que permitan demostrar y desarrollar competencias.

Por todo lo expuesto, en el sistema educativo, los estándares de aprendizaje se constituyen en un referente para articular la formación docente y la elaboración de materiales educativos a los niveles de desarrollo de la competencia que exige el Currículo. De esta forma, permiten a los gestores de política alinear y articular de manera coherente sus acciones, monitorear el impacto de sus decisiones a través de evaluaciones nacionales y ajustar sus políticas. La posibilidad de que más estudiantes mejoren sus niveles de aprendizaje deberá ser siempre verificada en referencia a los estándares de aprendizaje del Currículo Nacional de la Educación Básica.

Desempeños.

MINEDU (2016), estipula que: Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran actuaciones que

los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel.

MINEDU (2016), también indica Los desempeños se presentan en los programas curriculares de los niveles o modalidades, por edades (en el nivel inicial) o grados (en las otras modalidades y niveles de la Educación Básica), para ayudar a los docentes en la planificación y evaluación, reconociendo que dentro de un grupo de estudiantes hay una diversidad de niveles de desempeño, que pueden estar por encima o por debajo del estándar, lo cual le otorga flexibilidad.

Nivel de logro.

MINEDU (2016), establece que el nivel de logro es la calificación con fines de promoción se puede realizar por periodo de aprendizaje (bimestres, trimestres o anual)

Por otro lado, establece conclusiones descriptivas del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, en función de la evidencia recogida en el período a evaluar; así como se asocian estas conclusiones con la escala de calificación (AD, A, B o C) para obtener un calificativo.

LOGRO DESTACADO (AD)

MINEDU (2016), menciona Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

LOGRO ESPERADO (A)

MINEDU (2016), establece que Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

EN PROCESO (B)

MINEDU (2016), indica Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

EN INICIO (C)

MINEDU (2016), determina Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Evaluación de los aprendizajes

MINEDU (2016), señala que las conclusiones descriptivas son el resultado de un juicio docente realizado basado en el desempeño demostrado por el estudiante, en las diversas situaciones significativas planteadas por el docente. Dichas conclusiones deben explicar el progreso del estudiante en un período determinado con respecto al nivel esperado de la competencia (estándares de aprendizaje), señalando avances, dificultades y recomendaciones para superarlos. En ese sentido, no son notas aisladas, ni promedios, ni frases sueltas, ni un adjetivo calificativo.

MINEDU (2016), también indica que Es importante que estas conclusiones se hagan a través de docentes con base a evidencia variada y relevante del desempeño del estudiante recopilado durante el periodo de aprendizaje a

evaluar. Este análisis debe centrarse en los progresos del aprendizaje de cada estudiante en relación al nivel esperado.

MINEDU (2016), indica que basado en las conclusiones y a la calificación obtenida se elabora un informe de progreso del aprendizaje de los estudiantes, dirigido a ellos y a los padres de familia. Este será entregado de manera personal (al estudiante y a los padres de familia) con el fin de explicar con mayor detalle el nivel actual del aprendizaje del estudiante respecto del nivel esperado de las competencias (estándares de aprendizaje). Así también debe brindar sugerencias que contribuyan a progresar a niveles más complejos.

MINEDU (2016), nos reitera que la información de los informes de progreso debe servir a los docentes y directivos de la institución educativa para decidir las mejoras de las condiciones o estrategias que permitan que los estudiantes progresen a niveles más complejos. Esto contribuye con los compromisos de gestión escolar, asumidos por el director de la institución educativa. Tanto las calificaciones como las conclusiones descriptivas son registradas en el SIAGIE.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

H_i: La estrategia juego de roles mejora significativamente el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

H₀: La estrategia juego de roles no mejora significativamente el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y Nivel de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

De acuerdo al trabajo de investigación por sus componentes de medición y las variables que presenta se caracteriza por ser:

Cuantitativa. Hernández, Fernández y Baptista (2007). Una investigación cuantitativa damos por aludido al ámbito estadístico, es en esto en lo que se fundamenta dicho enfoque, en analizar una realidad objetiva a partir de mediciones numéricas y análisis estadísticos para determinar predicciones o patrones de comportamiento del fenómeno o problema planteado. Este tipo de investigación se encarga de recoger datos para procesarlos y así poder comprobar la hipótesis que se plantea en la investigación, para dar un resultado numérico que va servir para generar las conclusiones.

4.1.2. Nivel de investigación de la tesis

Nivel Explicativo. Según Sánchez y Reyes (2016) Su objetivo es la explicación de los fenómenos y el estudio de sus relaciones para conocer su estructura y los aspectos que intervienen en la dinámica de aquéllos. Los estudios de este nivel son muy significativos y de gran complejidad, donde los resultados que se obtienen tienen que

ser revisados por investigadores de gran nivel que conozcan el tema. Busca cuales son las causas de los sucesos sociales o físicos y el interés de explicación determinando las razones o causas. Predomina la explicación, de las situaciones ocurridas, en base a los datos obtenidos, especificando las razones causales que los han generado. Se plantea mediante una pregunta de indagación, se identifican sus variables, se explica la variable dependiente y las acciones que motivan las variables dependientes para generar los cambios luego del proceso de investigación.

4.2. Diseño de la investigación

Se utilizó el diseño Cuasi experimental mediante el uso de pre y pos test, que presenta el siguiente esquema:

G.E.:	01 x 02

G.C.:	03 – 04

Dónde:

G.E.: Grupo experimental

G.C.: Grupo control

01 y 03: Pre test: Medición del nivel de logro en Personal Social antes de la aplicación de la estrategia juego de roles.

02 y 04: Pos test: Medición del nivel de logro en Personal Social después de la aplicación de la estrategia juego de roles.

x: aplicación de juegos de roles

- Ausencia de estímulo

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población. El universo estuvo constituida por 108 Alumnos de 5 años de edad de la I.E. N° 1556 Angelitos de Jesús.

Perteneciente al distrito y provincia de Casma, perteneciente a la región Ancash, ubicado en la parte costa, comprendido desde el litoral hasta los 500 m.s.n.m. al noroeste de nuestro país a 367 Km de la capital Lima y a 149 Km de Huaraz. El casco urbano de Casma se desarrolla a los 207 m.s.n.m. que se caracteriza por tener un terreno arenoso, con tierras bastante fértil donde predomina la agricultura de exportación, presenta una geografía particular se encuentra rodeado de cerros, un cerro enorme Cumbe el más alto del litoral del territorio nacional que tapa el aire y no deja que llegue a la ciudad las brisas marinas, por lo que el calor es fuerte durante todo el año por lo que se le denomina ciudad del eterno sol. Su ubicación es 9.47253 de latitud sur y 78.29329 de longitud oeste del meridiano de Green-wich. Con temperatura variable de 38° como máximo en el mes de marzo y 17° en el mes de julio. Cuyos límites son Por el norte con la provincia del Santa, por el sur con la provincia de Huarney, por el este con las provincias de Huaraz y Yungay y por el oeste con el Océano Pacífico.

Tabla 1.

Población de estudio

I.E.	AULA	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
1556	Luceritos	5 años	15	15	30
	Conejitos		14	16	30
	Gatitos		12	14	26
	Pececitos		11	11	22
Total					108

Fuente. Nómina de matrícula 2019

4.3.2. Muestra. La muestra lo constituyeron 60 estudiantes.

Tabla 2.

Muestra de estudio

GRUPO	I.E.	AULA	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Experimental	1556	Luceritos	5 años	15	15	30
Control	1556	conejos	5 años	14	16	30
Total						60

Fuente. Nómina de matrícula 2019

4.4. Definición y operacionalización de variables

4.4.1. Variable Independiente: Juego de roles.

Es una estrategia donde los estudiantes ejecutan papeles o roles dentro de los juegos, con la finalidad de interpretar a un objeto, un animal o una persona, ejecutan el papel de personaje dentro una trama o historia generada, asume responsabilidades y toman decisiones en sus representaciones o actos que desarrollan frente a los demás.

4.4.2. Variable dependiente: nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social

MINEDU (2016). El desarrollo personal y social de nuestros niños y niñas es un proceso que se inicia en la familia y se construye sobre la base de las relaciones seguras y afectivas que establecen con las personas que los cuidan. Estas relaciones significativas constituyen el vínculo de apego, el cual les brinda la seguridad y contención que necesitan para construirse como personas únicas y especiales, e interactuar con el mundo. Este vínculo les brinda, además, la seguridad de creer y confiar en ese adulto que los cuida y acompaña.

Operacionalización de variables

Tabla 3.

Operacionzalización de variables

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable independiente Juego de roles	Juego de roles. Martin (1992). “Es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional”.es una forma de llevar la realidad al aula, se caracterizan por tener reglas, pero también brinda la libertad para actuar y tomar decisiones de acuerdo a los personajes que los toque representar.	Planificación	Planificación de las actividades necesarias.	Si () NO () A veces ()
			Elaboración de sesiones.	Si () NO () A veces ()
			Elaboración de materiales	Si () NO () A veces ()
		Ejecución	Designar roles a los niños de manera individual.	Si () NO () A veces ()
			Asumir roles con responsabilidad	Si () NO () A veces ()
			Dirige los juegos de roles propuestos.	Si () NO () A veces ()
		Evaluación	Evalúa inicialmente los juegos aplicados	Si () NO () A veces ()
			Ejecuta retroalimentación	Si () NO () A veces ()
			Evalúa finalmente la ejecución de juego de roles de los estudiantes	Si () NO () A veces ()
Variable dependiente Nivel de logro de personal Social.	MINEDU (2016). “El desarrollo personal y social de nuestros niños y niñas es un proceso que se inicia en la familia y se construye sobre la base de las	Construye su identidad	“Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones”	Expresa sus intereses
			“Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género”	Participa asumiendo roles

relaciones seguras y afectivas que establecen con las personas que los cuidan. Estas relaciones significativas constituyen el vínculo de apego, el cual les brinda la seguridad y contención que necesitan para construirse como personas únicas y especiales, e interactuar con el mundo. Este vínculo les brinda, además, la seguridad de creer y confiar en ese adulto que los cuida y acompaña”		“Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar”	Se reconoce como parte de la familia
		“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”.	Toma iniciativa para su cuidado personal
		“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.”	Expresa sus emociones
		“Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención”	Busca compañía de los adultos
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	“Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo”.	Se relaciona con los adultos
		“Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información”.	Ejecuta actividades con sus compañeros

			“Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos”.	Participa colectivamente
			“Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos”.	Asume responsabilidades en el aula
			“Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos”.	Ejecuta propuestas colectivas
		Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna , libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	“Expresa por propia iniciativa el amor y cuidado que recibe de su entorno, como un indicio del amor de Dios. Lo hace a través de la interacción con los otros, al realizar acciones como compartir, ayudar y colaborar”.	Expresa amor para Dios
			“Participa en las prácticas de la confesión religiosa de sus padres o comunidad –como rituales y fiestas–, y lo comparte con sus compañeros”.	Practica su fe religiosa
			“Participa del uso responsable de los recursos creados por Dios en su entorno”.	Participa en el cuidado de los recursos creados por Dios
			Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual.	Demuestra amor al prójimo

4.5. Técnicas a instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Observación.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2007) consideran un proceso importante para medir el aprendizaje de los estudiantes, permite verificar las destrezas, habilidades y conocimientos que asimila, convirtiéndose en cambio de conducta.

4.5.2. Lista de cotejo.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2007) Es un instrumento de observación y verificación de un conjunto de indicadores, que permiten visibilizar los cambios de conducta que van adquiriendo los estudiantes, que al final se convierten en los productos o datos importantes para el investigador, también permite visualizar si no logra los indicadores previstos, como la aplicación de juego de roles donde se detalla los logros en el área de personal social, mediante los indicadores descritos.

Validez de la lista de cotejo

Para determinar si el instrumento elaborado, lista de cotejo, cuenta con los requerimientos mínimos para recopilar la información adecuada, válida y confiable, se realizó la medición de la validez de contenido del instrumento, utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”

$$CVR = \frac{n_e - N / 2}{N/2}$$

n_e = número de expertos que indican esencial

N = número total de expertos

Los procedimientos seguidos en la validación partieron de la solicitud de la participación de 6 expertos del nivel inicial; a cada uno de ellos se alcanzó la

ficha de validación de la lista de cotejo. Cada experta respondió a preguntas sobre el conocimiento medido por el instrumento, ¿si es esencial? ¿Útil pero no esencial? ¿No necesaria?, posterior al llenado de las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirman la pregunta es esencial, luego se calculó el CVR para cada uno de las preguntas.

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVR_i}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{14,2}{16}$$

Coeficiente de validez total = 0,89

Considerando que el valor mínimo requerido por el proceso de validación es 0,75 este valor indica que el instrumento es válido para recaudar información respecto al nivel de logro en personal social con el uso de juegos de roles en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 1556 de Casma.

4.6. Plan de análisis

En la tabulación de datos se aplicó la estadística descriptiva, considerando lo siguiente:

Se empleó como finalidad de verificar el puntaje promediar los calificativos obtenidos en el pre test y en el pos test, de igual manera se utilizó para verificar las progresiones de los calificativos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Tablas de Distribución de frecuencias, cuadros y gráficos de acuerdo a la estadística descriptiva, con el empleo del programa SPSS 25.

La Estadística Inferencial, donde se aplicó la prueba de Hipótesis de Wilcoxon, para prueba de equivalentes no paramétricos es decir la prueba de rangos. **Según** Hernández, Fernández y Baptista (2007) Se utilizan en el caso de contar con dos grupos relacionados, como las puntuaciones de pre y pos test de un grupo de estudiantes, pero que no se cumplen las pruebas paramétricas, por lo que Wilcoxon es el equivalente no paramétrico.

Tabla 4.

Matriz de consistencia.

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>¿Cómo la aplicación de la estrategia de juego de roles permite mejorar el nivel de logro en personal social de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 1556, Casma 2019?</p>	<p><u>Objetivo General:</u></p> <p>Determinar si el juego de roles permite mejorar el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.</p> <p><u>Objetivo Específico:</u></p> <p>Identificar el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1556, Casma 2019.</p> <p>Determinar el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social en los estudiantes, 5 años de la I.E. N° 1556, Casma 2019, luego de la aplicación de las estrategias de juegos de roles. Explicar el nivel de significancia de la aplicación de las estrategias de juego de roles para mejorar el nivel de logro en el área de personal social de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la N° 1556, Casma 2019.</p>	<p>H₁: La estrategia juego de roles mejora significativamente el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.</p> <p>H₀: La estrategia juego de roles no mejora significativamente el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Cuantitativa.</p> <p>Nivel de investigación:</p> <p>Nivel explicativo.</p> <p>Diseño de Investigación:</p> <p>Cuasi experimental</p> <p>Población y Muestra:</p> <p>Población conformada por la totalidad de 108 estudiantes matriculados de la Institución Educativa N° 1556.</p> <p>Muestra constituido por 30 estudiantes de las aulas Luceritos y conejitos.</p> <p>Operacionalización de variable:</p> <p>Nivel de logro en personal social</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>La observación.</p>

4.7. Principios éticos

Según el código de ética de la ULADECH (2016) Manifiesta que la aceptabilidad ética de un proyecto de investigación para lo cual en el desarrollo de la investigación se han empleado los siguientes principios éticos.

El principio de privacidad y confidencialidad, se tiene que tener en cuenta que las personas son el medio de investigación y no el fin, por lo que a los estudiantes participantes de la investigación se les mantendrá sus datos personales en reserva y no serán publicados. Para Folkman (2010) esta es la más importante de los principios éticos por ser el corazón de la investigación por la transparencia y la reserva de los datos de los investigados.

El principio de la justicia, para lo cual como investigador he realizado trato justo y equitativo a todos mis investigados, por lo que mis estudiantes han tenido que ejecutar juego de roles en las sesiones de aprendizaje, por lo que lo que se aplicó la lista de cotejo se hizo con justicia e igualdad para todos los alumnos.

El principio de respeto a la autoría intelectual, por lo que se ha tenido que referenciar a los autores que sustentan el marco teórico de la investigación, con la finalidad de respetar su autoría intelectual.

El principio de autonomía, para ejecutar la investigación se solicitó la autorización documentada de los padres para la participación de sus hijos en las actividades de investigación. Según Scott – Jones (2010) señala que para que los estudiantes puedan participar en la investigación deben tener autorización expresa de sus padres.

V. RESULTADOS

5.1. Evaluar el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social antes de la aplicación de la estrategia juego de roles en estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019

Tabla 5

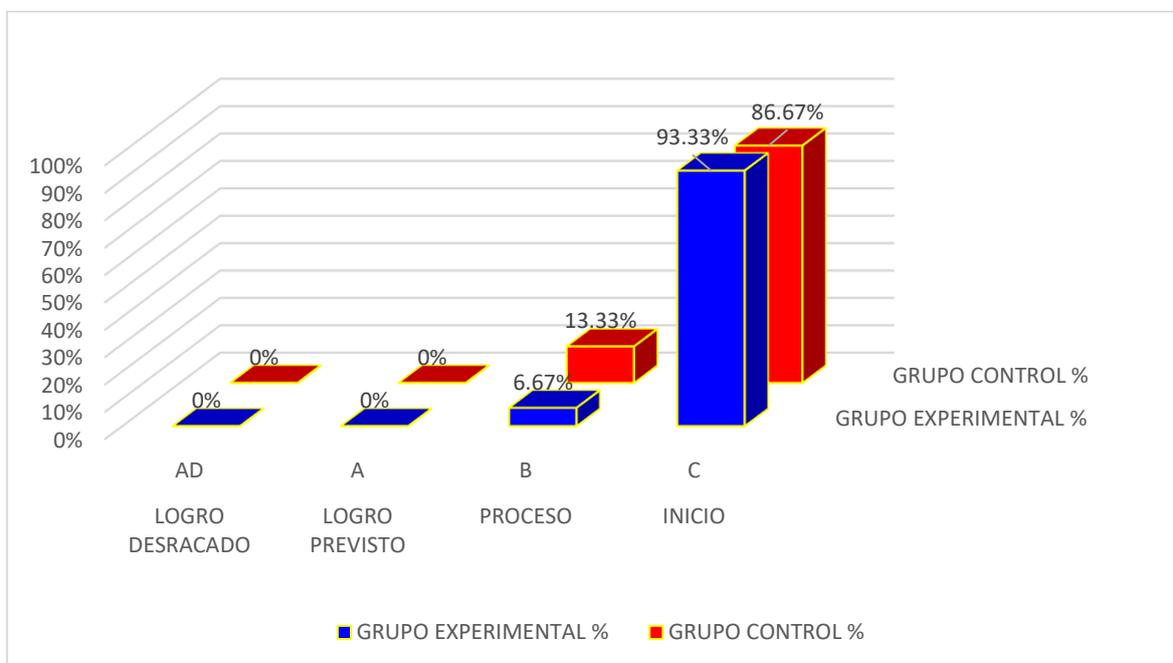
Resultado Pre test obtenido por los grupos de control y experimental

NIVEL	ESCALA DE CALIFICACIÓN	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
		f_i	%	f_i	%
LOGRO DESRACADO	AD	0	0	0	0
LOGRO PREVISTO	A	0	0	0	0
PROCESO	B	2	6,67	4	13,33
INICIO	C	28	93,33	26	86,67
TOTAL		30	100,00	30	100,00

Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Gráfico 1

Resultado Pre test obtenido por los grupos de control y experimental



Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Referente a los resultados obtenidos en la evaluación de pre test el grupo de control se encuentra en el nivel de inicio en un 86,67%; mientras que el grupo experimental se encuentra en el nivel de inicio en un 93,33% en niveles de logro en el área de Personal Social antes de la aplicación de juegos de roles, es decir el grupo experimental presenta mayor dificultad de aprendizaje.

5.2. Aplicar la estrategia juego de roles en las sesiones de clases del área de personal social de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019

Tabla 6

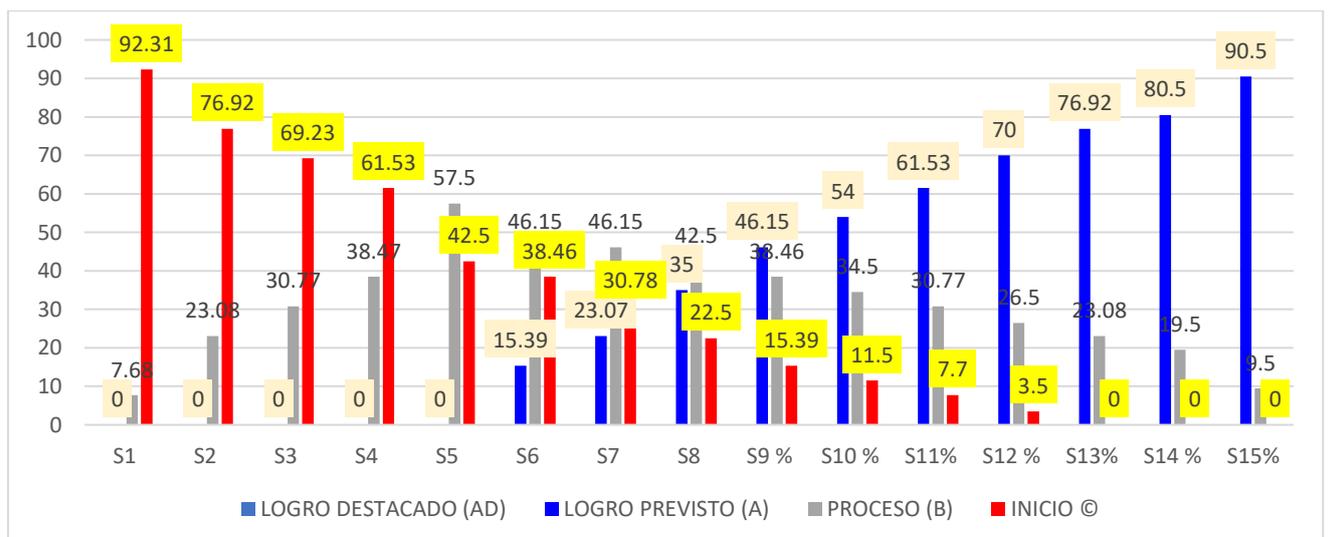
Resultado por sesiones de aprendizaje del grupo experimental

	ESCALA	GRUPO EXPERIMENTAL														
		S1 %	S2 %	S3 %	S4 %	S5 %	S6 %	S7 %	S8 %	S9 %	S10 %	S11 %	S12 %	S13 %	S14 %	S15 %
LOGRO D	AD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
LOGRO P	A	0	0	0	0	0	15,39	23,07	35,00	46,15	54,00	61,53	70,00	76,92	80,50	90,50
PROCESO	B	7,69	23,08	30,77	38,47	57,50	46,15	46,15	42,50	38,46	34,50	30,77	26,50	23,08	19,50	9,50
INICIO	C	92,31	76,92	69,23	61,53	42,50	38,46	30,78	22,50	15,39	11,50	7,70	3,50	0	0	0
Total		100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00

Fuente: Aplicación de sesiones de aprendizaje

Gráfico 2

Resultado por sesiones de aprendizaje del grupo experimental



Fuente: Aplicación de sesiones de aprendizaje

En la tabla y gráfico anterior que presentan los resultados del nivel de logro por sesiones de aprendizaje se evidencia que los estudiantes cuentan con un bajo nivel de logro en un 92,31% en la sesión 1, mientras se van desarrollando las sesiones se observa la evolución de sus resultados de tal manera que en la sesión 15 el nivel de logro es 90,5%, esto nos indica que dio buen resultado la aplicación de los juegos de roles.

5.3. Evaluar el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social luego de la aplicación de la estrategia juego de roles en estudiantes de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019

Tabla 7

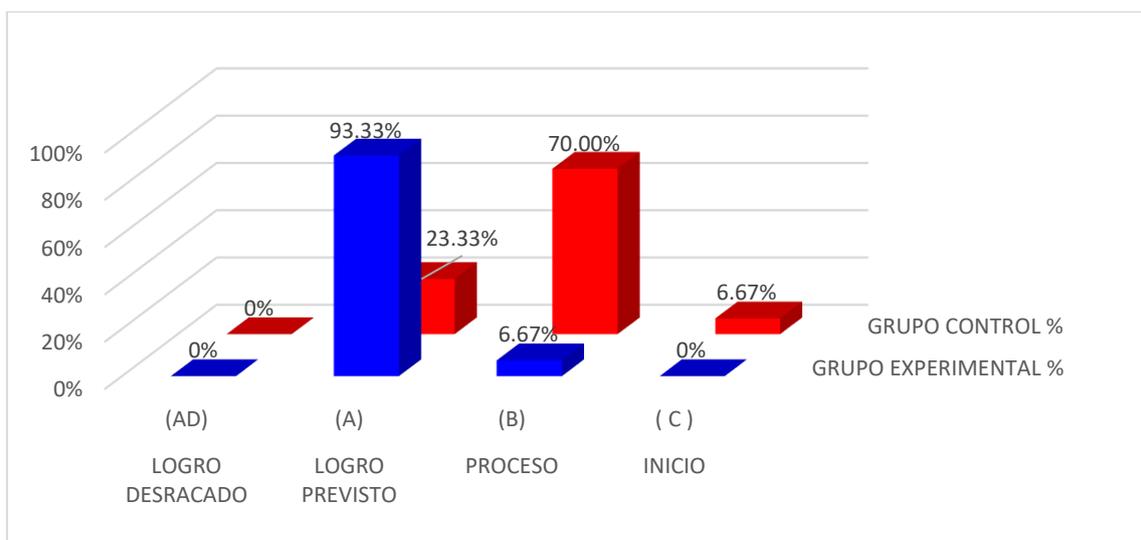
Resultado Pos test obtenido por los grupos de control y experimental

NIVEL	ESCALA DE CALIFICACIÓN	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
		f_i	%	f_i	%
LOGRO DESRACADO	AD	0	0	0	0
LOGRO PREVISTO	A	26	93,33	7	23,33
PROCESO	B	4	6,67	21	70,00
INICIO	C	0	0	2	6,67
TOTAL		30	100,00	30	100,00

Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Gráfico 3

Resultado Pos test obtenido por los grupos de control y experimental



Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Referente a los resultados obtenidos en la evaluación de pos test el grupo de control se encuentra en proceso en un 70%; mientras que el grupo experimental se encuentra con un 86,67% en nivel de logro en el área de Personal Social después de la aplicación de juegos de roles, es decir el grupo experimental obtiene gran avance de logro en los resultados.

Tabla 8

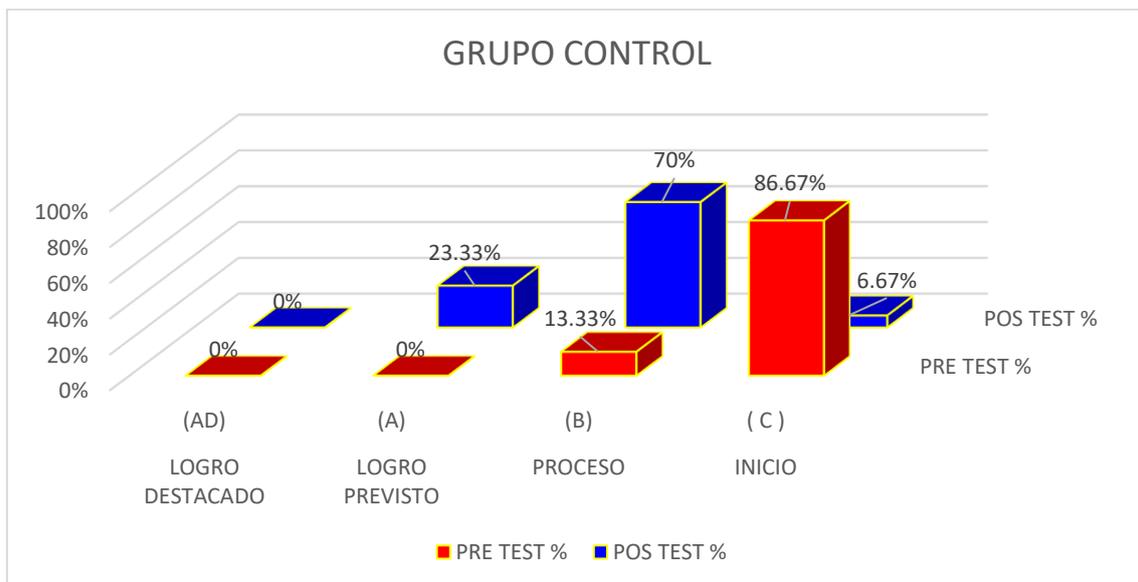
Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo de control

NIVEL	ESCALA DE CALIFICACIÓN	PRE TEST		POS TEST	
		f_i	%	f_i	%
LOGRO D	AD	0	0	0	0
LOGRO P	A	0	0	7	23,33
PROCESO	B	4	13,33	21	70,00
INICIO	C	26	86,67	2	6,67
Total		30	100,0	30	100,0

Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Gráfico 4

Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo de control



Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Referente a los resultados obtenidos en la evaluación de pre test el grupo control el 86,67% se encuentra en inicio de la aplicación de los juegos de roles en la evaluación

de pos test se obtiene un 70% en nivel de proceso de logro en personal social esto nos indica que sin los juegos de roles no permiten mejorar el logro en personal social.

Tabla 9

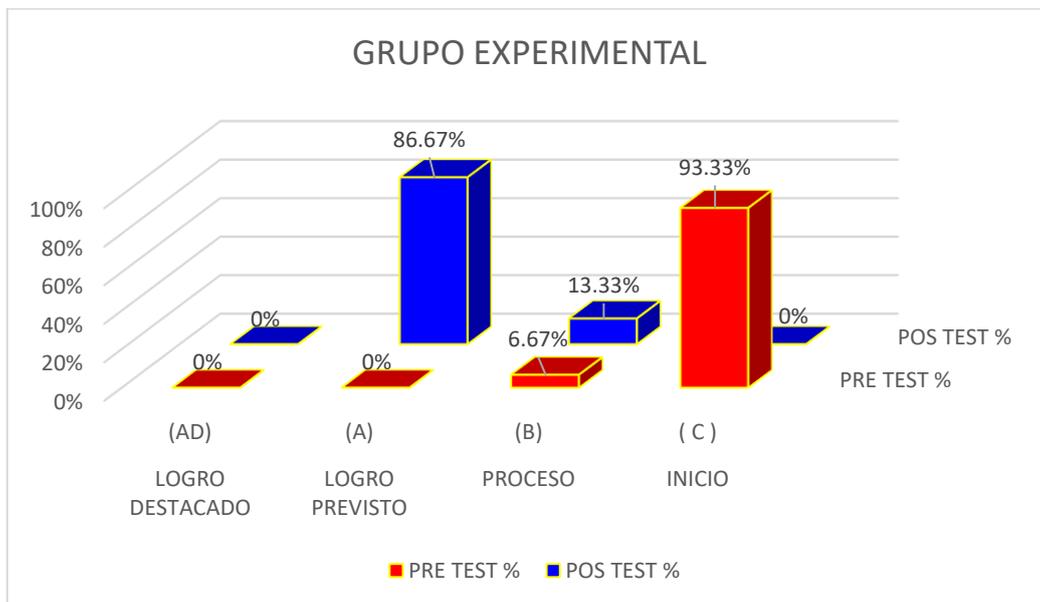
Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo experimental

NIVEL	ESCALA DE CALIFICACIÓN	PRE TEST		POS TEST	
		f_i	%	f_i	%
LOGRO D	AD	0	0	0	0
LOGRO P	A	0	0	26	86,67
PROCESO	B	2	6,67	4	13,33
INICIO	C	28	93,33	0	0
Total		30	100,0	30	100,0

Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Gráfico 5

Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo experimental



Fuente: Resultados de la aplicación de la lista de cotejo

Referente a los resultados obtenidos en la evaluación de pre test el grupo experimental el 93,33% se encuentra en inicio de la aplicación de los juegos de roles en la evaluación de pos test se obtiene un 86,67% en nivel de logro en personal social esto nos indica que los juegos de roles permiten mejorar el nivel de logro del área de Personal Social.

PRUEBA DE HIPÓTESIS DEL GRUPO EXPERIMENTAL

1. Primero ejecutamos el planteamiento de la hipótesis

H₀: La estrategia juego de roles no mejora significativamente el nivel de logro en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

H₁: La estrategia juego de roles mejora significativamente el nivel de logro en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

2. Hallamos el nivel de significancia = 5% = 0,05

Tabla 10.

Aplicación de prueba de distribución distinta grupo experimental

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		DIFERENCIA
N		30
Parámetros normales ^{a,b}	Media	-8,9333
	Desv. Desviación	2,21178
	Máximas diferencias extremas	
	Absoluto	,485
	Positivo	,485
	Negativo	-,315
Estadístico de prueba		,485
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Se obtiene un p-valor de 0,485 que es mayor que 0,05 por lo que determinamos

que la distribución es variable distinta a la normal, pues se requiere utilizar una prueba estadística equivalente no paramétrica.

3. Elección de la prueba estadística

Se elige la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon

Tabla 11:***Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon Grupo experimental***

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
VAR0000	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
2 -	Rangos positivos	30 ^b	15,50	465,00
VAR0000	Empates	0 ^c		
1	Total	30		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

Estadísticos de prueba^a

	VAR00002 - VAR00001
Z	-5,104 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

4. Estimación de p-valor

El p-valor hallado es 0,000 que es menor a 0,05

5. Toma de decisiones

Si p-valor 0,000 < 0,05; entonces rechazamos la hipótesis nula y nos quedamos con la hipótesis del investigador.

Los datos obtenidos en las tablas N° 10 y N° 11 de acuerdo a la prueba de Wilcoxon, podemos afirmar que existe evidencia altamente suficiente para rechazar la hipótesis nula, por lo que se acepta la hipótesis alterna. La estrategia juego de roles mejora significativamente el nivel de logro en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019. Con un nivel de significancia del 95%.

PRUEBA DE HIPÓTESIS GRUPO CONTROL

1. Formulación de la hipótesis

H₀: La estrategia juego de roles no mejora significativamente el nivel de logro en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

H₁: La estrategia juego de roles mejora significativamente el nivel de logro en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

Tabla 12

Comprobación de normalidad grupo control

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		DIFERENCIA
N		20
Parámetros normales ^{a,b}	Media	-,2000
	Desv.	,41039
	Desviación	
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,487
	Positivo	,313
	Negativo	-,487
Estadístico de prueba		,487
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

2. Nivel de significancia: 5% = 0,05

Se obtiene un p-valor de 0,487 que es mayor que 0,05 por lo que determinamos que la distribución es variable distinta a la normal, pues se requiere utilizar una prueba estadística equivalente no paramétrica.

3. Elección de la prueba estadística: Se elige la Prueba de Wilcoxon

Tabla 13*Resultado de la prueba estadística de Wilcoxon grupo control*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
VAR00002 - VAR00001	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	4 ^b	2,50	10,00
	Empates	16 ^c		
	Total	20		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

Estadísticos de prueba^a

VAR00002 - VAR00001	
Z	-2,000 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,045

a. Prueba de rangos con signo de

Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

4. Estimación de p-valor: El p-valor hallado es 0,05 que es igual a 0,05

5. Toma de decisiones

Si p-valor 0,05 = 0,05; entonces aceptamos la hipótesis nula y rechazamos la hipótesis del investigador.

Los datos obtenidos en las tablas N° 12 y N° 13 de acuerdo a la prueba de Wilcoxon, se rechaza la hipótesis alterna y acepta la hipótesis nula donde la estrategia juego de roles no mejora significativamente el nivel de logro en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

5.5. Análisis de los resultados

5.5.1. Evaluar el nivel de logro de aprendizaje en el área de personal social antes de la aplicación de la estrategia juego de roles en estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

Los resultados obtenidos en la evaluación de pre test el grupo experimental se encuentra el 93,33% en inicio y en grupo de control se encuentra en el 86,67% en inicio (Tabla N° 2), en el nivel de logro de aprendizaje del área de Personal Social antes de la aplicación de la estrategia juegos de roles, por otro lado el **MINEDU (2016)** establece que el nivel de logro “Es la calificación con fines de promoción se puede realizar por periodo de aprendizaje ya sea bimestral, trimestral o anual, donde se establece las conclusiones descriptivas del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, en función de la evidencia recogida en el período a evaluar; así como se asocian estas conclusiones con la escala de calificación, se encuentra en inicio cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado, evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente”. Estos resultados coincide con los datos obtenidos por Córdova (2017), en su tesis “el juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas de Jesús”, Piura, 2017”, cuyo objetivo fue determinar si el juego de roles con manipulación de títeres mejora la expresión oral de los alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas de Jesús” - Piura – 2017, “en su pre test se encuentra en el nivel de Inicio antes de que se ejecutara la intervención didáctica basada en el juego de roles, es importante la implementación de la estrategia de juego de roles para mejorar el nivel de logro de los estudiantes del nivel inicial en el área de personal social”. Tal como lo señala el

MINEDU (2016), la Institución Educativa, se presenta como primer espacio público de socialización, donde aprende a convivir aportando a su grupo de aula y a su comunidad educativa, asumir roles es preparar al estudiante para que se socialice mejor. Estos resultados obtenidos es un indicador importante primero para escoger los grupos estableciéndose que el que tiene mayor cantidad de estudiantes ubicados en el nivel de logro en inicio sea el grupo experimental, al cual vamos a ejecutar la aplicación de sesiones de aprendizaje con la estrategia de juego de roles con la finalidad de mejorar su nivel de logro de aprendizaje en personal social.

5.5.2. Aplicar la estrategia juego de roles en las sesiones de clases del área de personal social de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

Al inicio de la aplicación de las sesiones de aprendizaje del grupo experimental los estudiantes parten en nivel de inicio con 92,31% del nivel de logro en el área de Personal Social, luego de la aplicación de quince sesiones de aprendizaje con la aplicación de la estrategia juego de roles, se obtiene un nivel de logro esperado del 90,5%, (Tabla N° 3), obteniéndose la mejora en el nivel de logro del área de Personal Social, según el MINEDU (2016) Las sesiones de aprendizaje son secuencias pedagógicas que permiten alcanzar los propósitos propuestos, se aplica una evaluación formativa y de constante retroalimentación para poder lograrlos, por otro lado Chamorro (2015) considera al juego de roles como un conjunto de actividades que el niño desarrolla preparándose para las actividades de su vida futura, le permite socializarse, además tiene coincidencia con Córdova (2017), en su tesis el juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. Alitas de Jesús, Piura, 2017, cuyo objetivo fue determinar si el juego de roles con manipulación de títeres mejora la expresión oral de los alumnos de 5 años de la I.E.P.

Alitas de Jesús - Piura – 2017, quién luego de una decena de sesiones de aprendizaje de juego de roles mejoró en su investigación el nivel de coherencia, claridad, volumen de voz y vocalización, mejorando su expresión oral que a la postre le permite socializarse mejor. Esto nos indica cuando un docente planifica sus sesiones con la finalidad de alcanzar sus propósitos, se puede lograr como se muestra en la evolución de a lo largo de las quince sesiones de aprendizaje, esto motiva para que todos los docentes lo puedan utilizar en sus instituciones educativas para alcanzar los logros esperados.

5.5.3. Evaluar el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social luego de la aplicación de la estrategia juego de roles en estudiantes de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019.

Luego de evaluar, los resultados obtenidos por el grupo experimental después del post test el 86,67% de estudiantes alcanzan el nivel de logro previsto en personal social, luego de la aplicación de la estrategia de juego de roles, mientras que el grupo de control al cual no se le aplicó la estrategia de juego de roles el 70% se encuentra en proceso (Tabla N° 4), es decir se mejora las competencias de construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, construye su identidad como una persona cristiana, en su texto Martin (1992) señala que la estimulación y retroalimentación, por lo que el juego de roles es una estrategia que permite a los estudiantes asumir y representar roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional, obtener logro previsto, nos indica MINEDU (2016), cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado, asimismo coincide con Soto (2019), en su tesis: el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 3 años de la

I.E. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018. Donde el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo mejoró el desarrollo del lenguaje oral en un 100% en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 Sol Radiante. Aguas Verdes, Tumbes 2018”. De manera similar Manyavilca (2016), en su tesis: en su tesis: el juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho en el año académico 2018” Obtiene que el 100% de estudiantes como resultado de los juegos mejoran el pensamiento creativo y la credibilidad, la validación y regulación emocional, la empatía y la compasión que son habilidades sociales que permiten desarrollar el nivel de logro del área de Personal Social. Este resultado obtenido del trabajo de investigación sirve de base para continuar estudiando y seguir mejorando el nivel de logro en el área de Personal Social con la finalidad de contar con ciudadanos con desarrollo personal y ciudadanía activa, formar una sociedad con personas cada vez mejores, para alcanzar una convivencia armoniosa y en paz, que logre la felicidad de nuestra humanidad.

5.5.4. Resultados obtenidos de la prueba de hipótesis

Los datos obtenidos en las tablas N° 06 y N° 07 de acuerdo a la prueba de Wilcoxon, podemos afirmar que existe evidencia altamente suficiente para rechazar la hipótesis nula, por lo que se acepta la hipótesis alterna, por lo que se afirma que la estrategia juego de roles mejora significativamente el nivel de logro en el área de personal social de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1556, del distrito de Casma 2019. Con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. Hernández, Fernández y Baptista (2007) en su texto señalan que: “Wilcoxon es el equivalente no paramétrico Se utilizan en el caso de contar con dos grupos relacionados, como las puntuaciones de pre y pos test de un grupo de estudiantes, pero que no se cumplen las pruebas paramétricas”, difiere con Soto (2019), en su tesis: El juego de roles como estrategia

didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2018, en la prueba estadística de Pearson, nos dice que los estudios correlacionales discierne aquellos aprendizajes en los que permanecemos interesados explicar o clasificar en relaciones existentes entre las variables más reveladoras, por ende los resultados obtenidos nos dice que existe una correlación de 0,473 con una significancia de 0,030”, también se difiere con Cáceres (2015) que, mediante el estadístico de prueba de Spearman, con $\alpha =$ se tiene que: aprendizaje por competencias juegos de roles como estrategia motivadora correlación de Spearman 0,799, con significancia de 0,000”, de la prueba de hipótesis utilizada podemos concluir que en la investigación realizada para probar la hipótesis del equivalente no paramétrico mediante la medición de rangos por la prueba de Wilcoxon se señala que existe diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del nivel de logro en Personal Social aplicado al grupo experimental durante el pre test y el pos test, ya que hay variación del nivel de logro en inicio (C) a nivel de logro esperado (A).

VI. CONCLUSIONES.

- El nivel de logro de aprendizaje en el área de personal, de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa 1556 del distrito de Casma, Ancash – 2019, antes de aplicar la estrategia juegos de roles la mayoría de los estudiantes se encuentran en un alto porcentaje en el nivel de inicio.
- Con la aplicación de las sesiones de aprendizaje con las estrategias de los juegos de roles, mejoró el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social alcanzando el nivel de logro esperado, en estudiantes de 5 años de Institución Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash-2019.
- Después de la evaluación de la estrategia juego de roles se mejoró el nivel de logro de Aprendizaje en el área de Personal Social alcanzando alcanzando el nivel de logro esperado la mayoría de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash-2019.
- Con la aplicación de la estrategia de juegos de roles se mejoró la el nivel de logro de aprendizaje en el área de Personal Social, en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1556 del distrito de Casma, Ancash-2019, la prueba de hipótesis donde p-valor $p=0,000 < 0,05$ fue aceptada según la prueba de Wilcoxon, con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

VII. RECOMENDACIONES.

- Se recomienda a nivel de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se difunda la investigación y que sirva de base para ejecutar otras investigaciones para conocer las bondades del juego de roles en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes en los diferentes niveles de la Educación básica.
- A nivel de la jurisdicción de la UGEL Casma a promover en todas los docentes del nivel inicial el uso de la estrategia de juegos de roles para mejorar el nivel de logro en el área de personal social.
- A nivel de la Institución Educativa N° 1556 se debe difundir el uso de la estrategia de juegos de roles para mejorar el nivel de logro en el área de personal social, en todas las edades para observar los cambios a nivel institucional.

VIII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Armas, A. (2008). *Influencia de un programa de juegos infantiles en el fortalecimiento de la autoestima en niños de cinco años de edad en el jardín n° 324 Bruces*. Tesis para optar el título de licenciado en educación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote – Perú.
- Cáceres, C. (2015) “*Juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos*”. Tesis
- Carrasco, J. (2004) “*Una didáctica para hoy*”. España: RIALP
- Cobo, G. & Valdivia, S. (2017). *Juego de Roles. Pucp, I(978-612-47489-3-6)*, 1–14.
- Córdova, C. (2006). *El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas de Jesús”, Piura, 2017*. Tesis para optar el título de licenciado en educación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Piura – Perú.
- Díaz, F. (2002) *Didáctica y Currículo: Un enfoque constructivista*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla.
- Estebaranz, A. (1999) *Didáctica e innovación curricular*. 2ed. España: Universidad de Sevilla.
- Folkman, S. (2010). *Privacidad y confidencialidad*. Madrid, OEI.
- Gonzales (2016). “*El juego de roles sociales como medio de formación de la función simbólica en niños preescolares*”. Tesis
- Hernández, Fernández y Baptista (1998) *Metodología de la investigación*. 3 ed. México. McGraw Hill.
- Klein, M. (1929) *La personificación en el juego de los niños*. Buenos Aires.
- Manyavilca, E. (2016). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región Ayacucho en el año académico 2018*. Tesis para optar el título de licenciado en educación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Ayacucho – Perú.
- Martin, (1992). “*Estimulación y retroalimentación*”. Editorial Paidós. Buenos Aires. Argentina.
- MINEDU. (2016) *Currículo Nacional para la Educación Básica*. Lima: Ministerio de Educación.
- Moreno y Pallo (2017). *El juego de roles sociales en educación inicial. Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas. UTC. Latacunga*. Tesis para obtener el grado de maestro en pedagogía. Ciudad de Loja. Ecuador.
- Murillo, F. y Román, M. (2009) *Mejorar el desempeño de los estudiantes de América Latina*. Redalyc.; 14 (41): 451-484.
- Piaget, J. (1971). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Santiváñez, R. (2010) *Estrategia didáctica*. Chimbote. ULADECH.

Scott-Jones, D. (2010). *Ética en la investigación educativa*. Madrid: biblioteca Nueva.

Soto, A. (2019). *El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E N° 205 SOL RADIANTE AGUAS VERDES - TUMBES 2018*. Tesis para optar el título de licenciado en educación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tumbes – Perú.

Wallon, H. (1942). *El juego en la evolución psicológica del niño*. Buenos Aires, Psique.

ANEXOS.

Anexo 1. Instrumento de Recolección de datos

GUIA DE OBSERVACIÓN DEL PRE Y POST EST

FINALIDAD.- La presente guía de observación tiene por finalidad determinar el nivel de logro de los aprendizajes adquiridos por los niños y niñas de la sección de 5 años de la **I.E.I. N° N° 303-Casma 2019**; dentro de lo que corresponde a la ejecución del trabajo de Investigación titulado **El juego de roles permite mejorar el nivel de logro en personal social en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1556, Casma 2019.**

INSTRUCCIONES:

Marque con un aspa la opción que usted considere conveniente de Acuerdo a la leyenda.

A = Logró el aprendizaje

B = En proceso de logro C = En inicio de logro

Nº	ITEMS	A	B	C
C PERSONAL SOCIAL				
C.1 CONSTRUYE SU IDENTIDAD				
1	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones			
2	• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.			
3	• Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.			
4	• 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.			
5	• 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.			
6	• Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención			
C.2. CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN				
7	• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
8	• Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.			

9	<ul style="list-style-type: none"> Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 			
10	<ul style="list-style-type: none"> Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. 			
11	<ul style="list-style-type: none"> Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos. 			
<p>C.3. CONSTRUYE SU IDENTIDAD, COMO PERSONA HUMANA, AMADA POR DIOS, DIGNA, LIBRE Y TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO CON LAS QUE LE SON CERCANAS.</p>				
12	<ul style="list-style-type: none"> Expresa por propia iniciativa el amor y cuidado que recibe de su entorno, como un indicio del amor de Dios. Lo hace a través de la interacción con los otros, al realizar acciones como compartir, ayudar y colaborar. 			
13	<ul style="list-style-type: none"> Participa en las prácticas de la confesión religiosa de sus padres o comunidad –como rituales y fiestas–, y lo comparte con sus compañeros. 			
14	<ul style="list-style-type: none"> Participa del uso responsable de los recursos creados por Dios en su entorno. 			
15	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual. 			

Anexo 2.

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Formulario de Consentimiento informado

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “.....”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los estudiante de años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencialidad y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo....., padre de familia de la Institución Educativacon DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada“.....”, realizado por la estudiante ...(nombre completo de la estudiante, ciclo, escuela profesional).....

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante (Padres de familia)

Firma del participante (Padre de familia)

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento (estudiante)
(estudiantes)

Firma de la persona que
obtiene el consentimiento

Fecha: ____/____

**Anexo 3
RESULTADOS**

Consolidado de la lista de cotejo PRE TEST Grupo Control

N°	CONSTRUYE SU IDENTIDAD										TOTAL		CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE										TOTAL		CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA															TOTAL		PROMEDIO	
	P1		P2		P3		P4		P5		Si	No	P6		P7		P8		P9		P10		Si	No	P11		P12		P13		P14		P15		Si	No	Si	No					
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No					Si	No			
1	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
2	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
3	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
5	X		X			X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	3	2	7	8					
6	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
7	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
8	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
9	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
10	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
11	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
12	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
13	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
14	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
15	X		X			X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	3	2	7	8					
16	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
17	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
18	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
19	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
20	X		X			X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	3	2	7	8					
21	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
22	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
23	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
24	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
25	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
26	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
27	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
28	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
29	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12					
30	X		X			X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	3	2	7	8					

Fuente: Resultados de la pre test

Escala	Valor	Escala	Valor
14 – 15	AD	5 – 9	B
10 – 13	A	0 – 4	C

Consolidado de la lista de cotejo PRE TEST Grupo Experimental

N°	CONSTRUYE SU IDENTIDAD										TOTAL		CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE										TOTAL		CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA										TOTAL		PROMEDIO	
	P1		P2		P3		P4		P5		Si	No	P6		P7		P8		P9		P10		Si	No	P11		P12		P13		P14		P15		Si	No	Si	No
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No				
1	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
2	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
3	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
5	X		X			X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	3	2	7	8
6	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
7	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
8	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
9	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
10	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
11	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
12	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
13	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
14	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
15	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
16	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
17	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
18	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
19	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
20	X		X			X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	3	2	7	8
21	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
22	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
23	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
24	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
25	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
26	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
27	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
28	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
29	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12
30	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	X			X		X		X		X	1	4	3	12

Fuente: Resultados de la pre test

Escala	Valor	Escala	Valor
14 – 15	AD	5 – 9	B
10 – 13	A	0 – 4	C

Consolidado de la lista de cotejo POS TEST Grupo Control

N°	CONSTRUYE SU IDENTIDAD										TOTAL		CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE										TOTAL		CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA															TOTAL		PROMEDIO	
	P1		P2		P3		P4		P5		Si	No	P6		P7		P8		P9		P10		Si	No	P11		P12		P13		P14		P15		Si	No	Si	No					
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No					Si	No	Si	No	
1	X		X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X		X	4	1	12	3				
2	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
3	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
4	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
5	X		X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X		X	4	1	12	3				
6	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
7	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
8	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
9	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
10	X		X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X		X	4	1	12	3				
11	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
12	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
13	X		X		X		X		X		X	1	4	X		X		X		X		X	1	4	X		X		X		X		X		X	1	4	3	12				
14	X		X		X		X		X		X	1	4	X		X		X		X		X	1	4	X		X		X		X		X		X	1	4	3	12				
15	X		X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X		X	4	1	12	3				
16	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
17	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
18	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
19	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
20	X		X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X		X	4	1	12	3				
21	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
22	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
23	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
24	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
25	X		X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X		X	4	1	12	3				
26	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
27	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
28	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
29	X		X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X	2	3	X		X		X		X		X		X	3	2	7	8				
30	X		X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X	4	1	X		X		X		X		X		X	4	1	12	3				

Fuente: Resultados de la pre test

Escala	Valor	Escala	Valor
14 – 15	AD	5 – 9	B
10 – 13	A	0 – 4	C

Consolidado de la lista de cotejo POS TEST Grupo Experimental

N°	CONSTRUYE SU IDENTIDAD										TOTAL		CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE										TOTAL		CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA										TOTAL		PROMEDIO	
	P1		P2		P3		P4		P5		Si	No	P6		P7		P8		P9		P10		Si	No	P11		P12		P13		P14		P15		Si	No	Si	No
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No				
1	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
2	X		X		X		X		X		2	3	X		X		X		X		X		2	3	X		X		X		X		X		3	2	7	8
3	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
4	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
5	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
6	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
7	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
8	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
9	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
10	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
11	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
12	X		X		X		X		X		2	3	X		X		X		X		X		2	3	X		X		X		X		X		3	2	7	8
13	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
14	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
15	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
16	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
17	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
18	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
19	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
20	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
21	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
22	X		X		X		X		X		2	3	X		X		X		X		X		2	3	X		X		X		X		X		3	2	7	8
23	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
24	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
25	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
26	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
27	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
28	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
29	X		X		X		X		X		4	1	X		X		X		X		X		5	0	X		X		X		X		X		4	1	13	2
30	X		X		X		X		X		2	3	X		X		X		X		X		2	3	X		X		X		X		X		3	2	7	8

Fuente: Resultados de la pre test

Escala	Valor	Escala	Valor
14 – 15	AD	5 – 9	B
10 – 13	A	0 – 4	C

Tabla 4. Resultado Pre y Pos test obtenido por los grupos de control y experimental sobre nivel de logro en Personal social **antes** y después de utilizar los juegos de roles

Nº	PRE TEST				POST TEST			
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	PUNT.	NIVEL	PUNT.	NIVEL	PUNT.	NIVEL	PUNT.	NIVEL
1	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
2	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
3	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	B	PROCESO
4	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
5	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
6	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
7	B	PROCESO	C	INICIO	A	PROCESO	B	PROCESO
8	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO	A	LOGRO
9	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
10	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
11	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
12	B	PROCESO	C	INICIO	A	LOGRO	A	LOGRO
13	C	INICIO	C	INICIO	A	LOGRO	A	LOGRO
14	B	PROCESO	C	INICIO	A	LOGRO	B	PROCESO
15	C	INICIO	C	INICIO	C	INICIO	A	LOGRO
16	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
17	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
18	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
19	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
20	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	B	PROCESO
21	C	INICIO	B	PROCESO	B	PROCESO	A	LOGRO
22	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
23	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
24	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
25	C	INICIO	C	INICIO	A	LOGRO	A	LOGRO
26	C	INICIO	C	INICIO	C	INICIO	A	LOGRO
27	B	PROCESO	C	INICIO	A	LOGRO	A	LOGRO
28	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
29	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
30	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
$\bar{\chi}_c = C$	INICIO	$\bar{\chi}_e = C$	INICIO	$\bar{\chi}_c = B$	PROCESO	$\bar{\chi}_e = A$	LOGRO	

FUENTE: Base de Datos del PRE y POST TEST (Anexo 1).

NIVELES	Puntaje
Logro Destacado	AD
Logro Previsto	A
Proceso	B
Inicio	C

Anexo 4.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

1. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: "QUE ES LO QUE MAS ME GUSTA DE MI JARDIN ".
2. DIRECTORA: CLAUDIA LEYVA GIRALDO.
3. I.E.I N°: 1556 "ANGELITOS DE JESUS ".
4. SECCION: LUCERITOS.
5. RESPONSABLE: EVA CALDERON HONCO.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE.

AREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION.
PERSONAL SOCIAL.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula de la I.E Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.	LISTA DE COTEJO.

II.- MATERIALES:

III.-DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS.

ESTRATEGIA DIDACTICA.

INICIO	-Los niños observan láminas de niños realizando diferentes actividades en su jardín. Les preguntamos ¿Qué hacen los niños? ¿Les gustaría hacer lo que están haciendo los niños? ANOTAMOS SUS RESPUESTAS EN UN PAPELOTE.
DESARROLLO.	¿Qué es lo que más te gusta de tu jardín? ¿Por qué te gusta venir a tu jardín? De acuerdo a las láminas observadas hacemos un listado con los niños de las diferentes actividades que se hace en el jardín y en los espacios que juegan. -Les repartimos la mitad de una hoja en el cual los niños dibujan que es lo que más les gusta de su jardín (los sectores, el patio, etc.). -Luego invitamos a los niños a expresar lo que dibujo y porque le gusta y pega en la pizarra su dibujo, todos los niños exponen su dibujo. -Al pegarlo los vamos agrupando, acá los que dibujaron el sector hogar, acá los del sector construcción, acá los que dibujaron los juegos el columpio, resbalón ...así hasta terminar con todos los niños. -Luego se les da una ficha en que colorean las actividades que más les gusta participar en su jardín. -En asamblea dialogamos con los niños que no debemos de faltar al jardín hay que asistir todos los días para poder compartir con todos nuestros compañeros, juegos y aprender muchas cosas lindas.
CIERRE	-Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron. Realizamos meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué me fue más fácil?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

1. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: "JUGAMOS A LOS ABRAZOS CARIÑOSOS".
2. DIRECTORA: CLAUDIA LEYVA GIRALDO.
3. I.E.I N°: 1556 "ANGELITOS DE JESUS ".
4. SECCION: LUCERITOS.
5. RESPONSABLE: EVA CALDERON HONCO.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN.	PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMUN.	PARTICIPA EN LA CONSTRUCCION COLECTIVA DE ACUERDOS Y NORMAS, BASADOS EN EL RESPETO, EN SITUACIONES QUE LO AFECTAN O INCOMODAN A EL O ALGUNOS DE SUS COMPAÑEROS. MUESTRA EN LAS ACTIVIDADES QUE REALIZA COMPORTAMIENTOS DE ACUERDO CON LAS NORMAS DE CONVIVENCIA ASUMIDOS.	LISTA DE COTEJO

MATERIALES:

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

INICIO	<p>Observan láminas de niños jugando y otra lamina de un niño solo-. ¿Qué observamos en la lámina? ¿Por qué estará el niño triste? ¿Por qué no juega con sus amigos? ¿Qué haremos si vemos un niño así?</p> <p>Recogemos toda la información anotándola a la pizarra.</p> <p>Mencionamos que hoy: Jugaremos al abrazo cariñoso.</p> <p>Recordamos los acuerdos del aula para desarrollar la actividad.</p>
DESARROLLO	<p>La maestra realiza la pregunta: ¿Cómo podemos darnos los abrazos? ¿Con quienes nos daremos los abrazos? ¿Cómo nos sentiremos?</p> <p>En forma ordenada salimos al patio.</p> <p>Se forman dos grupos con igual cantidad de niños, a cada grupo preguntamos cómo darán su abrazo al otro grupo.</p> <p>Se colocan frente a frente a una distancia, para luego el primer grupo avanzar al encuentro del compañero que tienen al frente.</p> <p>El otro grupo espera sin moverse a que lleguen sus compañeros.</p> <p>Se repite el juego, pero el grupo que recibió los abrazos ahora debe avanzar al encuentro de sus compañeros para devolverle los abrazos.</p> <p>Seguimos con el juego de los abrazos y todos caminan por el patio al sonido del silbato abrazan a sus compañeros, se repite el juego hasta que todos sin repetir hayan abrazado a sus compañeros.</p> <p>En el salón comentan como realizaron sus abrazos, con quienes lo realizaron y como se sintieron.</p>
CIERRE	<p>Concluimos preguntando: ¿todos participaron durante el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos servirá?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

1. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: "EN FAMILIA COMPARTIMOS RESPONSABILIDADES ".
2. DIRECTORA: CLAUDIA LEYVA GIRALDO.
3. I.E.I N°: 1556 "ANGELITOS DE JESUS ".
4. SECCION: LUCERITOS.
5. RESPONSABLE: EVA CALDERON HONCO.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	SE RECONOCE COMO PRTE DE SU FAMILIA, GRUPO DE AULA E I.E, COMPARTE HECHOS Y MOMENTOS IMPORTANTES DE SU HISTORIA FAMILIAR.	LISTA DE COTEJO.

MATERIALES:

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

INICIO	<p>-Repartimos por grupos laminas (laminas donadas por MINEDU) de las familias. Realizando diferentes actividades relacionadas con el lugar donde viven.</p> <p>-Cada grupo observa y sale al frente a decir que actividad realiza la familia.</p> <p>¿Tu familia que actividades realiza? ¿Te gusta participar en estas actividades?</p> <p>ANOTAMOS SUS RESPUESTAS Y ELEGIMOS NUESTROS ACUERDOS PARA DESARROLLAR ESTA ACTIVIDAD.</p>
DESARROLLO	<p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿tu familia que actividades realiza? ¿Qué pasaría si la familia no participa de estas actividades? ¿Cada integrante de la familia tiene obligaciones en casa?</p> <p>Dialogamos en grupo, las actividades que realizan las diferentes familias, pero también hay actividades que se realiza en casa.</p> <p>-Describen la lámina ayuda con los quehaceres de la casa.</p> <p>-¿Es importante ayudar en casa todos juntos compartiendo responsabilidades? ¿Por qué?</p> <p>-Anotamos las respuestas de los niños, luego comentamos estas actividades en familia hace que la familia este unida y se quieran cada uno de los integrantes y sea una familia muy feliz.</p> <p>-Ahora vamos a invitar a dos niños de cada grupo para que nos cuente que actividades realiza con su familia y en que ayuda en casa.</p> <p>-La docente escribirá en un papelote lo que los niños expresan, al final leemos y si algún niño aporta algo más lo escribimos.</p> <p>-Comentamos que papito trabaja para los gastos que hay en casa para la comida, para la ropa....todos tenemos obligaciones pero debemos ayudar en casa también.</p> <p>-Comentamos que con la familia nos divertimos mucho.</p> <p>Entregamos una ficha en la que todos ayudamos en casa.</p> <p>En asamblea dialogamos con los niños y niñas, sobre la importancia de realizar actividades familiares y lo importante que es participar en ellas.</p> <p>Nos comprometemos a cumplir con la responsabilidad en casa y si no la tenemos vamos a asumir una para poder apoyar y participar con toda la familia en los deberes de la casa.</p>
CIERRE	<p>Dialogamos sobre el trabajo en la actividad y como se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición ¿Qué realizamos, que aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

1-NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: "EL DADO DE LAS EMOCIONES".

2-DIRECTORA: CLAUDIA LEYVA GIRALDO.

3-I.E.I N°: 1556 "ANGELITOS DE JESUS ".

4-SECCION: LUCERITOS.

5-RESPONSABLE: EVA CALDERON HONCO.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	.SE VALORA A SI 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 DEMAS Y MUESTRA SU SIMPATIA, DESACUERDO O PREOCUPACION.	LISTA DE COTEJO

MATERIALES:

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

INICIO	<p>Entonan la canción " si te sientes muy feliz"</p> <p>Luego se pregunta a los niños que expresen libremente sus respuestas. ¿Cómo se sienten hoy? ¿Todos sentimos lo mismo?</p> <p>Para ayudar a otros niños a expresar e identificar sus emociones se coloca la tarjeta de las emociones. Luego se pregunta. ¿Cómo se sentirán los animalitos cuando no le dan cariño, comida, abrigo, etc.?</p> <p>Se enfatiza sobre las emociones que manifestaron cada uno y se les pregunta ¿Saben que es el dado de las emociones? ¿Cómo creen que será ese juego? ¿Les gustaría jugar con el dado?</p>
DESARROLLO	<p>. Se motiva a los niños para formar un semicírculo.</p> <p>.Lanza el dado y expresa mediante palabras, gesto y movimiento la emoción que le salió al lanzar el dado, luego lo realizan todos a partir de sus emociones presentadas, lanzaran el dado todos los niños en forma individual para realizar la consigna dada.</p> <p>.Luego dialogan sobre el juego realizado respondiendo interrogantes como ¿Qué emoción no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué emoción les gusto? ¿Por qué?</p> <p>.Dibujan las emociones para diferenciarlos.</p>
CIERRE	<p>Responden interrogantes :</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué emoción te gusto más? ¿Por qué?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

1-NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: "EN QUE TRABAJA MI MAMA".

2-DIRECTORA: CLAUDIA LEYVA GIRALDO.

3-I.E.I N°: 1556 "ANGELITOS DE JESUS ".

4-SECCION: LUCERITOS.

5-RESPONSABLE: EVA CALDERON HONCO.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION.
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	SE RECONOCE COMO PARTE DE SU FAMILIA, GRUPO DE AULA E I.E. COMPARTE HECHOS Y MOMENTOS IMPORTANTES DE SU HISTORIA FAMILIAR	LISTA DE COTEJO.

MATERIALES:

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

INICIO	-Los niños observan un video: "como mi mamá" - https://www.youtube.com/watch?v=qft-JOJUYYQ -Preguntamos a los niños y niñas, ¿De qué trato la canción?, ¿Qué cosas hace mama? En un papelote escribimos todo lo que dicen los niños.
DESARROLLO	-Leemos todo lo que hace mama según la canción. -Mama nos dio la vida, nos cuida, me enseñó a jugar, me lee cuentos. -Qué cosas más hace mama por nosotros. _Escuchamos los aportes de los niños. _Mostramos láminas de los quehaceres de mamá en casa. -Todas las mamas trabajan solo en la casa, hay mamitas que tienen que trabajar para ayudar a papito con los gastos. -Invitamos a niños voluntarios que nos comenten que hace mamita. -Se acuerdan cuando visitamos la casa de nuestro compañero. Observamos a mamita que estaba cocinando, limpiando la cocina y nos comentó que iba preparar el almuerzo. -Haber cerremos los ojos, imaginemos a mamita que estará haciendo ahora en casa, pedimos a los niños que nos cuente que creen que está haciendo mamita en casa. -Damos un fuerte aplauso a nuestras mamitas trabajadoras que hacen mucho por nosotros y nos ama. En una ficha colorea lo que hace mamita en casa. -En asamblea, dialogamos sobre la importancia del trabajo de las mamitas de yodo lo que hace por nosotros. Nos comprometemos a obedecer a mamita y ser cariñosos con ella, vamos a abrazarla y besarla así ella será muy feliz.
CIERRE	Concluimos: Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron. Responden a las interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Qué necesite? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil?



“Angelitos de Jesús”

Dirección: Av. César Vallejo s/n – El Palmo

ACTIVIDAD N° : “¿En que trabaja mi familia?”

1.-Propósito de aprendizaje

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
Personal social	Construye su identidad	Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar..	Menciona los trabajos que realiza papá y mamá

2. Materiales:

- Laminas. imagenes
- papelote, plumones

3. Descripción de la actividad:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	TIEMPO
RUTINA	Actividades permanentes uso de los carteles hábitos de higiene loncheras	
INICIO	- Los niños observan una lamina de papa y mama realizando muchos trabajos o labores - Preguntamos a los y niñas, ¿De qué se trata lo que observamos?, ¿Qué cosas hace mama y papa? En un papelote escribimos todo lo que dicen los niños. Comunicamos el propósito del día, dialogaremos sobre los trabajos que realiza mi familia Elegimos nuestro acuerdo	10 min.
DESARROLLO	Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué pasaría si mamá y papá no haría todo lo que hace en casa y fuera de casa por amor a su familia? - Leemos todo lo que hace mamá y lo que hace papá observando laminas. - que cosas hace mamá por nosotros. - Que cosas hace papá por nosotros - Escuchamos los aportes de los niños.	

	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos láminas de los quehaceres de mamá y papá para que los niños los identifiquen y lo relacionen con actividades de su vida cotidiana identificados con cada una de ellas - Luego trabajan por grupos y exponen comunicando lo que realiza papa y mama en sus casas - Todas las familias trabajan? - ¿para que creen ustedes que trabajaran? - ¿ustedes pueden trabajar? - Invitamos a niños voluntarios que nos coméntenlo que hacen sus padres que son parte de su familia. <p>En una ficha reconoce los trabajos de papa y mama y les pone carita feliz a cada una de las acciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea, dialogamos sobre la importancia del trabajo delas familias y de todo lo que hace por sus hijos <p>Nos comprometemos a obedecer a nuestros padres y de ser agradecidos y respetuosos con ellos.</p>	30min.
CIERRE	<p>Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué realizamos , que aprendimos el día hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar?</p>	5min.

Bibliografía:

currículo nacional

Guía de planificación

[www.pag.web. google](http://www.pag.web.google)

SESION Nº : ELABORAMOS MURAL: DÍA DE LA CANCIÓN CRIOLLA

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
P.S	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente	Participa con satisfacción de actividades y fiestas características de su pueblo o comunidad.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>Planificación: Los niños deciden en que sector jugar.</p> <p>Organización: Deciden a que van a jugar. Como van a jugar.</p> <p>Ejecución: los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan a que jugaron, quienes jugaron, etc...</p>	Uso de los sectores.	60 min.
	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a la docente y amiguitos del aula. • Oración a la hora de entrada. • Hacemos uso de los diferentes carteles: Asistencia, tiempo, calendario 	Rutinas	15 min.
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Se reparte a cada grupo un rompecabezas, con las figuras de: guitarras, cajón peruano. -Arman y descubren la imagen. -¿Qué imagen salió?¿para qué nos sirven?¿los han visto en alguna parte? -¿Qué música cantaremos con estos instrumentos?¿conocen la música criolla?¿cómo se baila? -Escuchan el propósito de la sesión: Elaboramos mural: Día de la Canción Criolla 	<p>Rompecabezas de laminas</p> <p>Dialogo</p>	10 min.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -Con ayudas de láminas explicamos que es la música criolla y porque se celebra este dia. - En grupos colorean imágenes, letras, referentes a la música criolla para elaborar nuestro mural. -Decoran con huellas el panel. - Pegan las imágenes y letras en el panel. -Ubicamos un lugar en el patio para pegar nuestro mural y los demás estudiantes puedan observarlos. <p style="text-align: center;"><i>Viva nuestra música criolla</i></p> 	<p>Laminas</p> <p>Colores</p> <p>Crayolas</p> <p>Gomas</p> <p>temperas</p>	30 min.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Manifiestan como se sintieron con la actividad ¿Quiénes trabajaron? ¿Quiénes aportaron ideas? ¿Qué sabían antes y que saben ahora? -Dialoga con papá y mamá sobre la actividad realizada. 	Dialogo	5 min.



ACTIVIDAD N° : “aprendiendo a ser un buen amigo”

1.-Propósito de aprendizaje

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
Personal social	convive y participa en la búsqueda de un bien común	+ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

2. Materiales:

- Papelote, plumones
- Laminas, hojas, goma, colores

3. Descripción de la actividad:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	TIEMPO
RUTINA	Actividades permanentes uso de los carteles hábitos de higiene loncheras	
INICIO	Los niños observan unas láminas de comportamiento de algunos niños.  - Los niños opinan de lo que observan. - la maestra anota en el pizarrón	10 min.
DESARROLLO	¿Ustedes creen que está bien lo que hacen estos niños? - ¿Así se deben comportar los niños? ¿Qué pasa cuando los niños se portan así? - Los niños opinan como debemos ser y que no hay que pelear con nuestros compañeritos. - Con los amigos se juega, se comparte. Comentamos la importancia de ser buenos amigos y no pelear, para que todos seamos felices compartiendo muchos juegos - Finalmente se les entrega una ficha para que pinten y recorten el rompecabezas de niños que son buenos amigos.	30min.

	- Los niños se ubican en asamblea observan sus trabajos y recordamos juntos lo importante de ser buenos amigos.	
CIERRE	Concluimos: ahora que ya descubrimos que actitudes debemos de tomar para ser buenos amigos ¿mejorara nuestros comportamientos, y en qué lugares debemos de actuar correctamente y por qué? Evaluamos juntos la integración de los niños y niñas en las actividades grupales	5min.

SESION Nº 0 : Tengo un lindo nombre y soy peruano

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DÉSEMPEÑO
P.S	Convive respetándose a sí mismo y a los demás"	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Pide que lo llamen por su nombre.

MOMENTOS	PPROCESOS PEDAGOGICOS	MEDIOS Y MATERIAL ES	TIEMPO
	<p>Planificación: Los niños deciden en que sector jugar. Organización: Deciden a que van a jugar. Como van a jugar. Ejecución: los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer. La docente observa sin alterar la dinámica del juego. Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan a que jugaron, quienes jugaron, etc...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo a la docente y amiguitos del aula. • Oración a la hora de entrada. • Hacemos uso de los diferentes carteles: Asistencia, tiempo, calendario 	Uso de los sectores.	60 min.
INICIO	<p>Se sientan en semicírculo para escuchar el cuento: el niño sin nombre Responden a interrogantes: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quién encontró al niño sin nombre? ¿Por qué estaba triste el niño? ¿A dónde se fueron? ¿qué le dio la hada? ¿Qué pasaría si no tuviéramos nombre? ¿Por qué el niño no tenía nombre? ¿Quién nos pone el nombre? ¿solamente debemos tener nombre? La maestra comunica el propósito de la sesión: Derecho a un nombre.</p>	Canción Carteles DNI Dialogo	10 min.
DESARROLLO	<p>La docente brinda la información sobre el derecho a un nombre propio. También muestra el DNI y que todo niño o niña tiene que tener y con el cual se pueden identificar. Cada niño saca un cartelito donde escribirán sus nombres y apellidos, comentan quien les puso sus nombres. Decoran sus cartelitos de sus nombres. Pegan en un papelote y lo exponen con la técnica del museo.</p> <div style="text-align: center;"> <p>Yo me llamo Fabricio.</p> <p>Yo me llamo Sofia.</p>  <p>¡Ya tenemos nombre!</p> </div>	Laminas Papelotes Crepe Goma Lápiz	30 min.
CIERRE	<p>¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué importante son los derechos? ¿les gusto el tema de hoy? En casa comentan sobre los derechos.</p>	Dialogo	5 min.



Institución Educativa Inicial No 1556

“Angelitos de Jesús”

Dirección: Av. César Vallejo s/n - El Palmo

ACTIVIDAD N° : “Participamos del simulacro de sismo”

1.-Propósito de aprendizaje

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos

2. Materiales:

- Periódicos
- Textos informativos
- Goma
- Colores
- Pinturas hojas

3.- Descripción de la actividad:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	TIEMPO
RUTINA	<p>Actividades permanentes</p> <p>uso de los carteles</p> <p>hábitos de higiene</p> <p>loncheras</p>	
INICIO	<p>Los niños y niñas, observan las láminas, dialogamos al respecto ¿Qué estará pasando?, ¿Por qué la gente está agrupada? ¿por qué corren? Anotamos todas las respuestas de nuestros niños en un papelote.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	10 min.

DESARROLLO	<p>Ustedes saben ¿qué es un desastre natural? ¿Qué debemos hacer cuando ocurre desastre natural? ¿porqué se producen los desastres naturales?</p> <p>En asamblea dialogamos acerca de cada uno de los desastres: como el aluvión, el huayco, temblor, erupción, etc.</p> <p>Luego en la biblioteca buscamos algún libro que tenga información sobre estos desastres. (periódicos, libros o folletos que la docente coloca en la biblioteca)</p> <p>La docente lee la información del libro encontrado por los niños.</p> <p>El temblor o terremoto. La tierra es redonda y gira en su eje y alrededor del sol y está conformada por tierra y mar estas dos masas están siempre en constante movimiento, algunas veces chocan entre si y por eso se producen los sismos cuando el choque es fuerte se produce un terremoto.</p> <p>Otro grupo nos muestra el sismo (este sismo (está referido a la tierra) y sus señalizaciones observamos que se debe hacer en caso de sismos, como salir a formar nuestro círculo, las señales que debemos conocer.</p> <p>Realizamos un simulacro, salimos al patio y nos colocamos en el círculo pintado en el patio.</p> <p>En forma ordenada, sacamos nuestra mochila salvadora, botiquín esto lo hacen los niños de defensa civil.</p> <p>Regresamos al aula</p> <p>En asamblea hacemos repaso de los desastres y que acciones debemos de tomar para nuestro cuidado personal, que debemos hacer para ponernos a salvo. ¿los bomberos solo apagan incendios? No los bomberos ayudan no solo en incendios lo hacen en diferentes situaciones como accidentes de automóviles, desastres naturales. Como el terremoto o sismo</p> <p>Trabajan en una ficha las señalizaciones con diversas técnicas grafico plásticas.</p>	30min.
CIERRE	<p>Concluimos: ahora que ya podemos organizar y planificar en nuestro salón ¿Qué otra cosa podemos organizar y en que otros lugares para ayudar a los demás?</p> <p>Evaluamos juntos la participación colectiva en las actividades desarrolladas orientadas al cuidado del espacio y los materiales</p>	5min.

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

DIRECTORA: CLAUDIA LEYVA GIRALDO

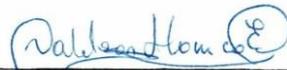
PRESENTE:

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado Lista de cotejo. Que corresponde a mi proyecto de investigación titulado: **Estrategia Juego de Roles para Mejorar el Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Personal Social en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1556 del Distrito de Casma.**

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente;


EVA COTSERON HORCO.



M. CLAUDIA LEYVA GIRALDO
DIRECTORA: DIRECTORA

DNI: 32111446


DOCENTE: CARMEN VASQUEZ HUACAN.

DNI: 40394754



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

Chimbote, 20 de Setiembre del 2019

Profesora.

CLAUDIA LEYVA GIRALDO.

Directora de la I.E.I.N°1556 Angelitos de Jesus.

Presente.

De mi consideracion:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educacion de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Eva Betzabe Calderon Honco** ejecutara el proyecto de investigacion titulado Estrategia Juego de roles para mejorar el nivel de logro de aprendizaje en el area de personal social en los estudiantes de cinco años de la I.E.I.N°1556, del distrito de Casma, año 2019. Durante los meses de Setiembre y Octubre del 2019

Por este motivo, mucho agradecere brindar las facilidades a la alumna en mencion a fin culminar satisfactoriamente su investigacion el mismo que redundara en el beneficio de los niños de su Institucion Educativa.

Es espera de su amable atencion, quedo de usted.

Atentamente,



CLAUDIA LEYVA GIRALDO
DIRECTORA: DIRECTORA
DNI: 32111446

