



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**TALLERES DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN LOS NIÑOS DE 3
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 221,
“VIRGEN DEL CAMINO”. TRANCA SASAPE. MORROPE.
LAMBAYEQUE. 2018**

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

AUTORA

GERALDINE MUNDACA GARCIA

ORCID: 0000-0003-2620-4880

ASESOR

Dra. MARLENE ELIZABETH CARDOZO QUINTEROS

ORCID: 0000-0002-0227-6620

CHICLAYO- PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

MUNDACA GARCIA GERALDINE

ORCID: 0000-0003-2620-4880

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pre Grado
Chiclayo, Perú.

ASESOR

Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0227-6620

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

JURADO

Mgtr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO

ORCID: 0000-0003-4468-1015

Mgtr. MARTINEZ CHEPE, ADRIANA CAROLINA

ORCID: 0000-0003-1879-4470

Mgtr. CRUZADO SILVA, PATRICIA LILIANA

ORCID: 0000-0001-5327-1005

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgtr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO
PRESIDENTE

Mgtr. MARTINEZ CHEPE, ADRIANA CAROLINA
MIEMBRO

Mgtr. CRUZADO SILVA, PATRICIA LILIANA
MIEMBRO

Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH
ASESOR

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme fuerzas para seguir adelante, a mi Universidad a mis maestros gracias por su dedicación por su tiempo y la paciencia que mostraron a lo largo de este proyecto de investigación.

A mi esposo Timo por estar apoyándome incondicionalmente, alentándome a seguir adelante y cumpla con mis ideales.

DEDICATORIA

En especial a mi madre Vilma, que es mi guía a seguir luchando por mis metas y su continua motivación a lo largo de mi camino y agradecerle por haberme formado una mujer de valores.

RESUMEN

La presente investigación, “Talleres de juego de roles para desarrollar habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape, Distrito de Morrope, región Lambayeque, se planteó como problema ¿Cómo influye la aplicación de talleres de juego de roles para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de I.E.I N°221 Virgen Del Camino, centro poblado Tranca Sasape, Distrito de Morrope, Departamento y Provincia de Lambayeque?. Siendo el objetivo general, Determinar si la aplicación de los talleres de juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en niños de tres años. El tipo de investigación es cuantitativo en su nivel explicativo, con un diseño es pre experimental. La muestra estuvo conformada por 20 estudiantes , se aplicó la técnica de la observación con una lista de cotejo. La metodología del trabajo en aula a través de los talleres con los siguientes pasos: Ensayo, modelado, Feedback, Reforzamiento, donde los estudiantes interaccionaron entre ellos mismos. Conclusión, al medir la eficiencia de los talleres de los juegos de roles se logró el significado que permitió desarrollar las habilidades sociales básicas en niños de 3 años , al comparar el desviación estándar entre el pre test y post test, logrando alcanzar la diferencia entre el 2,80 al 3,63, con un Coeficiente de variación inicial del 24,64 % a un 16,48%.

Palabras claves: Cortesía y amabilidad, habilidades sociales básicas, Hacer favores, Juegos de roles, presentarse, saludar, Sonreír y reír,

ABSTRACT

This research paper, entitled “Role play workshops in the development of basic social skills in three-year-old boys and girls of IEI N ° 221 “Virgen del Camino”, Tranca Sasape populated center of the Morrope District, in the Lambayeque region, 2019. Being the general objective, Determine if the application of role-play workshops develops the basic social skills in three-year-old boys and girls of the IEI N ° 221 “Virgen del Camino”. The type of research is quantitative in its explanatory level, with a design being pre-experimental. The sample was conformed by 20 students of initial education, the observation technique was applied with a checklist. The methodology of classroom work was also explained through the workshops with the following steps: Essay, modeling, Feedback, Reinforcement, where students interacted with each other. Having as a conclusion when measuring the efficiency of the role-play workshops, the meaning that allowed the development of basic social skills in 3-year-old children IEI N ° 221 “Virgen del Camino, when comparing the standard deviation between the pre test was achieved and post test, achieving the difference between 2.80 and 3.63, with an initial variation coefficient of 24.64% to 16.48%, will ensure that role play workshops achieve significance in the development of Basic social skills.

Keywords: Role plays, basic social skills, Smile and laugh, greet, introduce yourself, Do favors, Courtesy and kindness.

INDICE

TITULO DE LA TESIS.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRAC.....	vii
NDICE.....	viii
INDICE DE CUADROS.....	x
INDICE DE GRAFICOS	xi
I. INTRODUCCION.....	13
II.REVISION DE LA LITERATURA.....	19
2.1. Antecedentes.....	20
2.2. Bases teóricas de la Investigación	23
2.3.Marco Conceptual	
III HIPÓTESIS	39
IV.METODOLOGÍA.....	40
4.1. Diseño de la investigación.....	41
4.2. Población y muestra	42
4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores.....	45
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	45
4.5. Plan de Análisis	45
4.6. Matriz de consistencia.....	46
4.7. Principios éticos.....	47

V. RESULTADOS	48
5.1. Resultados	49
5.2. Análisis de los resultados.....	55
VI. CONCLUSIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
ANEXOS	66

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1:	30
-----------------	----

INDICE DE TABLAS

Tabla 1:	49
Tabla 2:	50
Tabla 3:	51
Tabla 4:	52
Tabla 5:	54

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1:	50
Grafico 2:	53

I. INTRODUCCION

La investigación lleva como propósito desarrollar las habilidades sociales básicas, utilizando el taller de juego de roles como el medio de aprendizaje. Las habilidades sociales (HHSS) constituyen una herramienta imprescindible nos refiere Torres (2014), para obtener éxito personal en todas las facetas de la vida. El ser humano pasa gran parte de su tiempo interactuando con otras personas, por lo que resulta fundamental que disponga de unas HHSS favorables para que estas interacciones sean de calidad. Aunque somos seres sociales “por naturaleza”, las habilidades sociales no son una característica innata ni predeterminada genéticamente, sino un conjunto de conductas que mediante un entrenamiento adecuado pueden adquirirse. El niño se conecta con cualquier elemento y lo hace algo suyo e irrepetible no sabe de normas establecidas, no existe algún requerimiento para hacerlo bien.

En la actualidad, el aprendizaje de las habilidades sociales reviste gran importancia en el comportamiento y desenvolvimiento social infantil, ya que al interactuar en la familia o sociedad, y especialmente en la escuela, el niño deberá expresar un conjunto de conductas con la finalidad de lograr óptimamente su desarrollo personal y social. Siendo la familia la primera unidad social, nos dice Suarez y Vélez. (2018) es donde el niño se desarrolla y tienen lugar las primeras experiencias de socialización. Si se tiene en cuenta que la escuela es el segundo hogar para el niño, esta juega una función importante, pues garantiza la formación integral de los niños y favorece el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la socialización de la persona.

Por otro lado los problemas de conducta han existido siempre en las Instituciones Educativas, sin embargo, en los últimos años, han alcanzado una generalización y protagonismo especial. Recientes informes de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OECD) (2017) respecto a la educación en México, indican que, en opinión de los profesores, uno de los tres obstáculos más

relevantes que dificultan el aprovechamiento escolar es la presencia cada vez más frecuente y grave de los problemas de disciplina o ajuste social en todos los niveles de Educación Básica. Resulta lógico que un alumno que no cuenta con las competencias mínimas para adecuarse a las normas básicas de interacción social en la escuela, expresa en el 2015 Lamas: comience a ver mermado su desempeño académico, sobre todo cuando el único recurso estratégico que utiliza la comunidad escolar para “adaptar” a estos niños es el castigo: expulsarlo del salón, reprenderlo verbalmente, eliminarle beneficios, recluirlo en la dirección, impedirle la convivencia con otros compañeros etc.

Es una preocupación permanente el desarrollo de las habilidades sociales del niño, se han experimentado diversas estrategias para impulsarlo y es en Aguas calientes, México, donde Vásquez (s/f) viene aplicando un programa de juegos dirigida al área afectiva, dada la problemática que vienen pasando con la delincuencia, especialmente con los carteles de la droga, que involucra a niños y jóvenes de ese país. De cada 10 niños o jóvenes 3 a 4, pertenecen ya grupos que tienen que ver con la delincuencia, situación que son llevadas a las escuelas. Refieren los maestros que desde edades tempranas se deben ir preparándolos en las habilidades sociales que conllevan a ver las funciones emocionales, motivacionales y personales, a modo de prevención. Estas tienen que ver con el individuo, dentro del área psicosocial, las mismas se componen de las funciones o capacidades psicológicas que se asocian a la vida de relación, a la vida en sociedad, como las funciones afectivas. Cuando se utiliza el término “socio afectivo” se hace referencia a esa relación indisoluble que existe entre ambas y cuya separación es en realidad artificiosa.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (2019), ante un déficit del desarrollo psicosocial del niño y el adolescente. Iniciado el año 1993 con el programa de bienestar físico, mental y social, y en el 2012, se presentan las cifras sobre el desarrollo social como parte de la formación integral, hasta la actualidad, cuya posibilidad de satisfacer sus necesidades psicosociales están dirigidas a saber intervenir sus emociones, relaciones de amistad y optimar los espacios sociales.

En la actualidad, el Perú desarrolló una Guía de orientación es para el buen trato a niños y niñas en el Nivel Inicial. Esta guía busca promover procesos de aprendizaje que se centren en las posibilidades y asimetrías en las relaciones socioculturales de los niños, se propone afirmar sus identidades, de manera que se desarrollen en un clima de respeto y equidad, que es sinónimo de horizontalidad, aceptación, inclusión, reciprocidad y solidaridad (MINEDU 2017)

En nuestro país, Ministerio de Educación (2018) en el actual programa curricular, gracias a los enfoques de desarrollo personal y ciudadanía activa, atiende el desarrollo del niño desde sus dimensiones: personal y social. Desde esta realidad, indica que algo está fallando. Por ello su página SISEVE dejar ver que existe un total de 19, 997 casos alcanzados de violencia entre ellos violencia verbal, psicológica, por internet/celular, física, entre otros. De este informe 1, 527 se dieron en los ciclos I y II de educación inicial.

Actualmente se viene prestando en los últimos años mucha importancia a estos temas, habiéndose desarrollado algunas experiencias tal como: En Perú, Montalvo (2019) comenta la situación que se presenta en Lima, específicamente en una de las en las aulas del nivel inicial de cinco años de una institución educativa estatal del distrito de San Juan de Lurigancho se observa que algunos niños presentan dificultades para relacionarse unos a otros, entre compañeros manifestando acciones tales como: inadecuada capacidad para escuchar, hablar, pedir ayuda, esperar su turno, seguir ordenes, compartir sus cosas, jugar adecuadamente, expresar sus emociones, necesidades, admitir sus errores, poco afectuosos con sus compañeros y adultos. En estos niños que presentan dificultades en las habilidades sociales, se observa que también tienen dificultades en el aspecto cognitivo demuestran inseguridad, dependencia y desconfianza generalizada al realizar una actividad en el aula de clase. Todo esto repercute en gran medida del proceso de desarrollo efectivo de su aprendizaje cognitivo.

En el 2016, Mendoza en la ciudad de Chiclayo cita una investigación realizada en los niños de 03 años de la I.E.I.P. Pasito a Paso, donde se observó dificultades

relacionadas con las habilidades de interacción social. Presentando la siguiente problemática. Los niños no se comunicaban adecuadamente, se ponían apodos, iniciaban peleas, no respetaban turnos para jugar con los materiales, no sabían saludarse con cortesía y amabilidad de manera espontánea, no sabían ser empáticos y asertivos, no sabían pedir espontáneamente favores ni decir gracias, resolvían sus problemas a gritos y no se desenvolvían con facilidad. Estas actitudes negativas a veces son la forma en cómo responden los niños a las cosas que están fuera de su control, tales como los cambios en su vida: una nueva escuela, mudarse de casa o incluso un cambio en la familia. Las actitudes negativas son a menudo el resultado del entorno familiar, escolar o social que envuelve al niño. Frente a esta problemática, se propone un taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social en los niños de 3 años.

Frente a estas situaciones, que fueron también observadas por la investigadora se realizó una observación en la Institución Educativa Inicial N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope, en la provincia de Lambayeque, en la región del mismo nombre, adonde se generaron ciertas búsquedas y diálogos sostenidos con la docente de los niños de 3 años, para conocer las dificultades cuando se relacionan con sus compañeros, durante sus aprendizajes.

Al observar de forma específica la realidad en el plano local de la Institución Educativa Inicial N° 221, “Virgen del camino”. Tranca Sasape en el distrito de Morrope”, en el aula de 3 años, cuya población fue de 20 niños, se diseñó y se aplicó una lista de cotejo para identificar el nivel de desarrollo de sus habilidades sociales básicas, tales como: sonreír y reír, saludar, presentarse, hacer favores, cortesía y amabilidad. Según los resultados, se determinó que el 100% de los niños sometidos al estudio se encontraban en un nivel medio del desarrollo de sus habilidades sociales básicas.

Es pertinente plantearse ante este contexto plantearse la siguiente cuestión científica. ¿Cuál será la influencia de los talleres de juego de roles en el desarrollo de

las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope?

En esta investigación se ha planteado los siguientes objetivos : objetivo general :

Determinar si la aplicación de los talleres de juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope, Provincia de Lambayeque, Región Lambayeque, 2018. Y los objetivos específicos son :

- Identificar las habilidades sociales básicas de acuerdo con sus dimensiones en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope, a través del pre test.
- Seleccionar los juegos de roles que mejoran las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope.
- Aplicar los talleres de juegos de roles basadas en el enfoque socio-cultural para desarrollar las habilidades sociales básicas en los estudiantes del grupo experimental.
- Medir la eficiencia de los talleres de los juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope

La metodología es tipo cualitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental

Este trabajo de investigación estuvo estructurado de la siguiente manera:

Introducción, revisión de literatura, resultados, conclusiones .

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes:

- **A nivel Internacional**

Lacunza (2017) en su tesis titulada Las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de edad en colegios públicos de Tucumán, Argentina, llevando como objetivo fue describir y analizar una serie de habilidades sociales en 318 niños de 3 a 5 años de S.M. de Tucumán (Argentina) en situación de pobreza.

Tipo de investigación fue cuantitativo ,Se aplicó una Escala de Habilidades Sociales a los padres y una encuesta sociodemográfica, considerándose el nivel socioeconómico.

Los resultados no identificaron diferencias estadísticas significativas según los niveles de pobreza y el sexo de los niños. Posteriormente se analizó la cualidad de las habilidades sociales descritas. Los resultados permiten afirmar que a pesar del contexto de pobreza, los niños participantes mostraron una serie de habilidades sociales positivas, por lo que se las considera un recurso de salud.

Se trabajó con una población conformada por 120 niños de 5 años 22 asistentes a Jardines de Infantes de 24 escuelas públicas de zonas urbano-marginales de la ciudad de Tucumán. A los padres de familia de los niños se les otorgó una Escala de Habilidades Sociales, comprendida en la Guía de Observación Comportamental y una encuesta sociodemográfica. Obteniéndose los siguientes resultados donde se identificaron diferencias estadísticas en las habilidades sociales de acuerdo al género como en las dimensiones conformadas por las agresiones y transgresiones de la escala comportamental. De los resultados obtenidos, donde la práctica de comportamientos sociales favorece la adaptación, la aceptación de los otros, los refuerzos positivos, el bienestar. La presente investigación guarda relación con la variable de estudio.

- **A nivel Nacional**

Después de haber consultado repositorios para la investigación se obtuvieron las siguientes tesis:

Lacunza (2017) en su tesis *Habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho* tuvo como objetivo determinar los niveles de habilidades sociales en los niños del nivel inicial de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. El tipo de investigación es básica, descriptiva, no experimental de corte transversal. Una muestra de 60 niños de cinco años del nivel inicial una escuela estatal de San Juan de Lurigancho. Instrumento el Test de Habilidades de Interacción Social de Shadia Abugattas y Maklouf, el cual fue elaborado en el año 2016, es un test que mide las habilidades sociales en niños de tres a cinco años y determina si el niño presenta niveles alto, regular o bajo, en el desarrollo de sus habilidades sociales. Como resultado se determinó que la muestra alcanza el nivel regular en el desarrollo de habilidades sociales. En las conclusiones se puede decir que el análisis por dimensiones, se observa la predominancia del nivel alto en la habilidad de relacionarse; el nivel regular en la autoafirmación del niño y un preocupante nivel bajo en el desarrollo de la expresión de emociones.

Ríos (2016) en su trabajo de investigación manifiesta: *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa” del Distrito de Calleria-Ucayali*. Universidad Católica Los Ángeles. Chimbote. Siendo su objetivo, Determinar si la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres, desarrolla la

expresión oral. Tipo de investigación fue cuantitativo, Nivel de investigación fue explicativo, diseño fue pre-experimental, de un solo grupo pre test y post test. Población conformada por 28 estudiantes de 5 años de educación inicial, arribando a la siguiente conclusión, Se acepta la hipótesis planteada, que la aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, mejora significativamente la expresión oral en el área de Comunicación de los niños y niñas en estudio. Se puede concluir que este trabajo el aporte teórico y metodológico de la utilización de los Juegos de roles, generando el apoyo a mejorar no solo la expresión oral, sino a la vez el desarrollo de las habilidades sociales básicas.

Arcaya (2016) manifiesta: *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la I.E “Santa Rita de Casia”, Región Tumbes. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.* Investigación es de tipo cuantitativo – Experimental con un Diseño de estudio utilizado en esta investigación es Pre experimental, se centra en el nivel explicativo. La población son los estudiantes de 5 años, aula Roja, representada por 30 estudiantes educación inicial, con la técnica de observación con un instrumentos denominado lista de cotejo. Se concluye que se estableció que el estudio de los juegos de roles basado en la orientación de un aprendizaje colaborativo manejando títeres ha contribuido a corregir en forma significativa el nivel de la comunicación oral en los estudiantes de 5 años. El uso de los juegos de roles como manifiesta el autor es sustancial para ser aplicado no solo a una determinada edad de niños, sino que ya desde los 3 años como es nuestra población de estudio pueden dramatizar actividades de su vida cotidiana y con ello plantear soluciones que brinden un buen desarrollo de las habilidades sociales básicas.

Olivares (2016) en la investigación *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. Univ. De Piura.* Trabajo de investigación está ubicado dentro del paradigma cualitativo y el tipo de

investigación que rige este estudio es la investigación acción participativa. La población estuvo constituida por 32 estudiantes, La técnica seleccionada para este estudio es la observación, escala de actitudes. El objetivo es Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa. En los resultados de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula. El rol preponderante que damos al juego como parte innata del niño para su aprendizaje es importantísimo como diría Pérez (2009, citado en Torres. 2014) la competencia social tiene importancia en el desarrollo futuro de todo ser humano. Se puede concluir de esta manera, al mostrar habilidades sociales positivas, mejora las relaciones interpersonales en ámbitos como el educativo, donde lo social y emocional generando reacciones positivas en su entorno.

Mamani y Paja (2017) su trabajo presenta a los *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno*, con objetivo general Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales, con una Investigación de tipo experimental. Paradigma cuantitativo. El método y diseño es de carácter cuasi experimental, utiliza estas características debido a la necesidad de probar un caso de forma experimental, por eso utiliza como técnica la observación, a través de esta técnica se recogerá los datos. En los resultados se admite con respecto a la aplicación de los juegos de roles para la mejora de la habilidad social se concluye que ha permitido que los niños y niñas tengan un mejor relacionamiento asertivo con sus pares y/o adultos empleando lo aprendido como por ejemplo daban a conocer o comunicar lo que les incomodaba. Se concluye que la investigación para generar el apoyo al presente trabajo indicando que el juego en el niño es un agente que aporta aprendizaje significativo en todas las áreas, mas aún en las competencias sociales que son parte del desarrollo integral de los niños, con ello.

afirmamos que nuestro trabajo permitirá resaltar el manejo de los juegos roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas para niños de 3 años.

Huertas(2017) de su investigación titulada : *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos - Piura, su objetivo es Caracterizar las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001-Universidad de Piura*, La investigación se plantea desde el paradigma positivista, enfoque Cuantitativo. Investigación no experimental, específicamente descriptiva de acuerdo a su nivel de profundidad. Diseño transversal o transeccional. 35 estudiantes del aula Solidaridad de 4 años, a través de técnica de encuesta, concluye en: Los resultados demuestran que los niños de 4 años del aula solidaridad, de la Institución Educativa N° 001-Piura, tienen desarrolladas las habilidades sociales en diferentes niveles de logro. Resultados : En el nivel competente han desarrollado las primeras habilidades sociales, habilidades relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas con los sentimientos; y en el nivel promedio han desarrollado las habilidades alternativas a la agresión y las habilidades frente al estrés. De la caracterización efectuada como conclusión de la investigación es un aporte a nuestra investigación, indicando que la conducta social puede renovarse a medida que el niño crece, al aumentar el contacto con los modelos que le proporciona su grupo de compañeros, en nuestro caso su grupo etario son los niños de 3 años donde irán aprendiendo en su integración social pero siempre con el modelo del adulto, como es la docente, y a partir de ella conducirá a los padres en mantener el buen desarrollo de las habilidades sociales básicas.

- **A nivel Local**

Espinoza (2016) realizaron un trabajo de investigación: *Relación entre la estructura familiar y el desarrollo de habilidades sociales, en niños y niñas de cinco años, del PROCEI “CAPESOL”. Asentamiento humano 18 de febrero, de la ciudad de Lambayeque*. Objetivo fue Determinar la relación que existe entre la estructura familiar y el desarrollo de habilidades sociales, en los niños de cinco años.

Integración sistemática de los métodos cuantitativos y cualitativos, tipo correlacional, igualmente su diseño correlacional, debido a que su finalidad es determinar el grado de relación, por tanto en sus resultados : El desarrollo de habilidades sociales, de niños y niñas, en términos cuantitativos, se refleja en el puntaje promedio obtenido de 12, 5; cifra que indica un nivel deficiente de desarrollo de habilidades sociales, expresado en respuestas negativas ante diversas circunstancias de la vida. La estructura familiar,

en el caso de las familias materia de estudio se caracteriza por: la presencia mayoritaria de las madres en los hogares, el número promedio de hijos por hogar es de tres, existe mayor presencia de hijas mujeres, etc En las conclusiones . el aporte de esta investigación, se demuestra que el niño tiene una deficiencia en el desarrollo de las habilidades sociales, en relación con mi trabajo la utilización del juego como una metodología de trabajo con los niños contribuirá a internalizar el buen uso de las habilidades sociales básicas, aprendiendo a ser mejores con ellos mismos y de los demás a saber expresar sus ideas, crean vínculos afectivos y sociales y se relacionan con sus iguales.

Delgado (2017) en su tesis titulada :*El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de cinco años del aula "Las Ardillitas", en I.E.I. N° 206 del distrito de San José –Lambayeque.* ejecución del programa experimental basado en juegos cooperativos se caracterizó por ser netamente participativo, dinámico y placentero; lo que permitió promover habilidades sociales en el grupo experimental, evidencio en los resultados del post test: 49.22 puntos ascendió el promedio aritmético y ubicó al grupo en el nivel Alto. La mediana fue de 50.00, la moda que más se repitió fue 50.00 y la desviación estándar de 3.541 reflejó la homogeneidad del grupo de trabajo. Las dimensiones fortalecidas después del programa experimental fueron: habilidades sociales primarias, avanzadas, sentimentales, alternativas a la agresión y para enfrentar el estrés. 61.1% representó el incremento de niños que se ubicaron en nivel Alto en el post test, demostrando la eficacia y efectividad del programa desarrollado con mediación de la tesis.

El aporte de este trabajo para elaborar mi programa es que los niños y niñas se desarrollen por medio del juego y fortalezcan sus habilidades sociales para incentivar el desarrollo óptimo de capacidades cognitivas, logrando tener una buena comunicación, lo cual sirve para convivir en armonía, ya que a través del juego, el

niño adquiere una mejor comprensión del mundo que lo rodea, afirma su identidad y lo vuelve independiente.

2.2.Bases teóricas

2.2.1. Talleres de juego de roles

2.2.1.1. Definición de talleres:

El taller refiere Schiefelbein-Chapter (s/f) se constituye en la actividad más importante desde el punto de vista del proceso pedagógico, pues además de conocimientos aporta experiencias de vida que exigen la relación de lo intelectual con lo emocional y activo e implica una formación integral del alumno.

El proceso pedagógico adscrito al taller tiene su punto de partida en dos variables fundamentales: la situación inicial de los alumnos, cada uno es diferente a los otros; y las necesidades o problemas que estos tienen y que pueden ayudarse a superar por medio del taller. Hay diferencias, lo sabemos bien desde la psicopedagogía y la sociología: de alumno a alumno y de grupo a grupo. Una cosa es la situación de un niño de preescolar, y otra la de un adolescente o de un adulto; igualmente una cosa es la realidad y situación de un grupo escolar y otra la de un grupo de una comunidad.

2.2.1.2. Definición de juegos de roles.

El juego de roles, expresado por en Cobo y Valdivia. (2017 citando a Martín, 1992, p.5), “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 transportar realidades a las aulas. En el juego de roles es apropiado que los estudiantes se ajusten a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del

personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

2.2.1.3. Teoría del juego de roles

Para Vigotsky (1896 – 1934, citado en Tripero. 2017), afirma que el Juego es un medio que ofrece un papel gozoso de relaciones interpersonales. Para este, se torna voluble sobre su realidad, fomentando su creatividad e invención, es también propulsora del desarrollo mental del menor, ayuda a su concentración, favorece su atención y memoria, siendo de manera consciente, divertida y sin conflicto alguno, a lo que su teoría llamara zona de desarrollo próximo.

La "zona de desarrollo próximo" es una distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. En ella se presenta la evolución del juego en la que se establece dos periodos, el primero de dos a tres años, donde centra los juguetes como parte de su socialización, influyentes de su entorno familiar, delega las funciones de los juguetes a su grupo etario, adquiriendo su lenguaje social.

En la segunda fase de tres a seis años, que toma el nombre de juego socio-dramático, tomando interés por el mundo del adulto, imitándolo en el intercambio lúdico de roles, donde se permite representar a los adultos de su entorno, como lo realizara en los talleres de juegos de roles, excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

2.2.1.4. Clases de juego de roles.

- 1. Juegos de roles controlados** Reside en realizar una lectura de un texto para que después se realice el juego de representaciones fundamentados en un coloquio del texto. Luego de ensayar el diálogo, solicitar a los diversos dúos de

estudiantes que por turnos, deberán producir sus creaciones al mismo tiempo. Asimismo podrán realizar juegos de roles a manera de entrevistas, basadas en un relato o libro, solicite al estudiante que asuma un papel de los personajes del libro o relato. Cobo y Valdivia. (2017).

2. Juego de roles libres Se organiza el aula: Se analiza con todos los estudiantes del aula, lo que van a decir y van anotándolo en la pizarra. Deben practicar en pareja el papel que les corresponde. Luego solicite a una o dos parejas que escenifique, frente al aula de clase; divida la clase en grupos, previa preparación en casa. Dar diversas situaciones a cada grupo para que puedan preparar la actividad o juego, fuera del horario de clase, utilizando un tiempo extraescolar, los papeles que les corresponden interpretar deben hacerlo en turnos diferentes, respetando horarios. Cobo y Valdivia. (2017).

2.2.1.5. Los Características del juego de roles.

Menciona Romero (2019) las características más resaltantes son; Los argumentos: Es desempeñar las obligaciones que se le designan y que reconozca y valore los derechos que lo vinculan con los otros integrantes. Carácter simbólico: Es la acción lúdica, donde utiliza un objeto y tiene en cuenta otro. Los contenidos: Son hechos o circunstancias en la que cada participante elige que papel desempeñar. Las situaciones lúdicas: Los argumentos se definen por el interés de cada uno de los participantes.

2.2.1.6. Utilizando los juegos de roles.

Dentro de un procedimiento a la actividad colectiva, algunos de estos objetivos usados en los juegos de roles es capacitar a los participantes (por ejemplo, mostrar el problema y discutirlo en grupo sin interrumpir por dificultades personales que se presenten y así llegar a un acuerdo común). Cobo y Valdivia. (2017), indican que debemos incentivar a los participantes a que intervengan a resolver problemas que afecten al grupo, después de una preparación.

2.2.1.7. El juego de roles en la actitud del niño preescolar.

El juego de roles, que surge en los límites de la edad temprana y la preescolar, se desarrolla intensamente y alcanza su nivel más alto en el final de la edad preescolar e inicios de la escolar. (D.B.Elkonin, citado en Franco s/a). Concordando con Papalia (2004) quien presenta aspectos como: La empatía (Ponerse en el lugar del otro), la socialización (relacionarse y apoyarse mutuamente, dándose un trato igualitario), la tolerancia (aceptar las cosas tal como son, sin rechazar lo que no le agrada o lo extraño, mejorando sus experiencias). El apoyo mutuo entre amigos, de las relaciones improvisadas de empatía, agrupados a los componentes de esos juegos ajenos a los que está acostumbrado, esto le va ayudar a pensar sobre lo que le conviene para relacionarse con sus semejantes, aceptando sus culturas, raza o creencias. Chiriboga (1993). En el momento de actuar debemos hacerlo de manera sociable y tolerante, poniéndonos en el lugar del otro, para que el niño actúe de manera reflexiva.

2.2.1.8. Finalidad del juego de roles.

Una de las funciones más importantes del pensamiento es crear imágenes y símbolos. A esto se le conoce como la función simbólica que tiene que ver con las representaciones que se realizan en los juegos de roles que permite a las personas a desarrollar su lenguaje crear cultura y resolver problemas Minedu (2019), a través de la imitación de roles o papeles. Unizar, (2011). Manifiesta que se debe dar un tiempo para razonar, elaborar, proyectar con libertad porque el juego de representaciones es una acción colectiva; incrementa las probabilidades de la dicción del niño, brindando la posibilidad de expresar sus emociones, indagaciones y sus experiencias por medio de un lenguaje oral o gestual; ayudando el proceso de socialización, motivar en el niño un trabajo en grupo, basándose en el respeto mutuo, sin resentimientos, ni rivalidades , solicitando expresen de manera abierta sus emociones, permitiendo así favorecer ciertas habilidades personales e interpersonales.

2.2.2. Habilidades sociales básicas.

2.2.2.1. Definición habilidades sociales.

Algunas definiciones de los diversos autores que asignan a la expresión habilidades sociales son:

Caballo (1989) define las habilidades sociales como “un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación”.

Igualmente Monjas (1999) dice que las habilidades sociales “son capacidades específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea. Son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y adultos de forma afectiva y mutuamente satisfactoria”.

Habilidad social, lo expresa Alberti (1997) “es la conducta que permite a una persona actuar en base a sus intereses más importantes defenderse de la ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer sus derechos personales sin negar los derechos de los demás”. Igualmente se puede concluir que las habilidades sociales son formas de comportamiento que cada individuo presenta al interrelacionarse con los demás en un contexto social determinado. También se puede decir, que es el desenvolvimiento asertivo del ser humano en situaciones interpersonales.

Gismero (2000, citado en Mardones, 2016) explica que es el “Conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes y situacionalmente específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva, respetando todo ello en los demás, que trae como consecuencia el auto reforzamiento y maximiza la probabilidad de conseguir refuerzo externo”.(p 26).

2.2.2.2. Definición de las habilidades sociales básicas.

La capacidad de relacionarnos con los demás, expresa Velásquez (2015) es la forma tal que consigamos un máximo de beneficios y un mínimo de consecuencias negativas, tanto a corto, como a largo plazo, refiriéndose a las habilidades sociales básicas en el infante.

En los años preescolares, las habilidades sociales implican interacción con pares, por ello son denominadas básicas, por ser las primeras manifestaciones prosociales, la exploración de reglas, la comprensión de emociones entre otros (Lacunza. 2017). La interacción en los niños con pares suelen ser más frecuentes y duraderas a partir de la actividad lúdica. El niño realiza una transición desde un juego solitario o en paralelo hacia otro más interactivo y cooperativo, donde la simbolización y el ejercicio de roles le permite la superación del egocentrismo infantil y la paulatina comprensión del mundo social. Otro punto de vista es aludido en Griffa y Moreno (2005, citado en Velásquez, 2015) sostienen que a los cinco años, por ejemplo, los juegos grupales se caracterizan por una activa participación y comunicación, donde ya es definido el liderazgo y todos los integrantes cooperan para mantener la cohesión. Desde el punto de vista Hatch (1987, citado en Velásquez. 2015) analizó diversas investigaciones sobre el desarrollo de la competencia social infantil y encontró que, a los cuatro años aproximadamente, los niños ya suelen tener un concepto de sí mismos, formando su autonomía y su relación con los demás.

Esta breve autodefinición posibilita que el niño desarrolle relaciones de amistad, principalmente con pares que les sonrían, saludan, les ofrecen una mano o tienen un mayor acercamiento físico. Indistintamente Semrud-Clikeman (2007, citado en Betina, y Contini. 2011) sostiene que la integración del niño al ámbito escolar constituye una segunda socialización. La educación se produce en un contexto social, con sus características propias, donde los comportamientos sociales de los alumnos, de los maestros y la interacción entre ambos resultan de una

primordial importancia para el proceso educativo como para el desarrollo de la competencia social infantil.

2.2.2.3. Teorías que sostienen a las habilidades sociales:

a. Teoría del aprendizaje sociocultural Lev Vygotsky

Teoría basada en el enfoque histórico cultural para la convivencia y la formación de la personalidad. Teniendo como fundamento teórico – metodológico la dialéctica materialista, coloca al ser humano en su medio social y analiza el origen y desarrollo de la personalidad en el contexto histórico – cultural, lo expresa Regader. (2018).

Este enfoque concibe la unidad de fenómenos diversos, en cuyo interior existe la personalidad de un espacio – tiempo en el que interactúan los hombres como una formación histórico – cultural, creada por la propia actividad de producción y transformación de su realidad.

Esta concepción no desconoce el cuerpo biológico, portador de la personalidad; más bien, está es síntesis superior del cuerpo orgánico del hombre, su peculiar relación consigo mismo, mediatizada a través de la relación con otros hombres, con la ayuda de objetos. Este planteamiento pone en evidencia la necesidad de una educación que contribuya al desarrollo integral de la personalidad, tiene como misión educar seres humanos para una sociedad concreta partiendo de la consideración del carácter activo y transformador de la enseñanza y del aprendizaje, de los sujetos que participan en ellos.

Para Vigotsky (200, citado en Regader. 2018) La personalidad del educando se forma en la interacción entre lo que el individuo trae biológicamente conformado y las relaciones sociales que establece, o lo que es lo mismo, a través de la relación entre lo interno y externo; pero en última instancia depende del factor histórico – social, intencional e integrado que garantiza la formación y el desarrollo de la

personalidad consciente a través del redimensionamiento de lo social en el proceso de formación personal.

En el proceso educativo por su naturaleza social y como resultado de las relaciones interpersonales el individuo transforma la naturaleza y se transforma así mismo. Esto enfatiza el carácter socio histórico de la educación, se desarrolla como sistema para influir en todos los miembros de una sociedad implicando la formación en estos, de todos los rasgos cognitivos, afectivos y volitivos de la personalidad, formando sus pensamientos, sentimientos, capacidades, habilidades, intereses, valores, convicciones, etc. que sean coherentes con las demandas de formación que impone el contexto socio – histórico.

Lev Vigotsky (citado en Regader. 2018). representante importante de la pedagogía constructivista considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. La mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En su modelo del aprendizaje, el contexto ocupa un lugar importante. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

Según Lev Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su

imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

b. La teoría del aprendizaje social (Bandura, 1982).

La relación entre la persona y el ambiente está mediada por procesos de aprendizaje (procesos de modelado y moldeamiento) que pueden capacitar al sujeto para actuar de un modo socialmente competente. Esta Teoría hace especial hincapié en la influencia del aprendizaje en la adquisición de un desempeño social competente. Esta perspectiva debe complementarse con la consideración de factores biológicos como el temperamento (inhibido o desinhibido).

Por otro lado, la Psicología Social, que expresa Bandura (1982, citado en Jara, Olivera, y Yerrén, 2018), enfatiza la importancia de la percepción, la atracción y la comunicación interpersonal, en ella explica que al aprender nuevas conductas deviene de la observación a otros individuos, llegando a imitarlas en su comportamiento, siendo modelos de su vida en acciones apropiados o inapropiados, esto es la fuente del refuerzo vicario.

Para Bandura (1982, citado en Jara, Olivera, y Yerrén, 2018) la mediación son procesadores activos de información, que le dan un valor a su comportamiento por tener relación con sus procesos cognitivos de la observación, gracias ello estos factores mentales median con el aprendizaje y adquiriendo una respuesta. Existe cuatro procesos que detallamos a continuación: primero la atención donde se observa el comportamiento del otro para imitarlo, el segundo es la retención, donde la conducta aprendida de la observación se fija para su imitación, una tercera es la reproducción, capacidad de imitar los comportamientos físicos e incluso mentales, de las acciones repetitivas donde el sujeto muestra la acción que representa. La cuarta es la motivación, viene de la voluntad de realizar la conducta, implicando recompensas y castigos, que logran ser valorados antes de imitarlos, teniendo una valoración de acuerdo con su importancia.

2.2.2.4. Clasificación de las habilidades sociales básicas.

Monjas (1993, citado en Torres, 2014) clasifica las habilidades sociales básicas de la siguiente manera:

- Habilidades básicas de interacción social:

- **Sonreír y reír:** son conductas que acompañan en determinadas ocasiones o las interacciones que se establecen con otras personas. La sonrisa suele mostrar aceptación, agradecimiento, agrado y gusto. La risa señala que está disfrutando y gozando de la interacción, que se están divirtiendo.

- **Saludar:** son conductas verbales y no verbales que generalmente preceden de las interacciones del niño reconocen, aceptan, y muestran amplitud positiva a la persona que lo saluda. Dentro de estas habilidades se incluyen las despedidas.

- **Presentaciones:** son conductas que se utilizan frecuentemente cuando nos relacionamos con otras personas. Sirven para darse a conocer o hacer que se conozcan otras personas, entre sí.

- **Favores:** se contemplan en una doble vertiente de pedir y hacer un favor. Pedir un favor significa solicitar a una persona que haga algo por ti. Hacer un favor, implica hacer a otra persona algo que nos ha pedido. Los niños que piden y sobre todo hacen favores de modo correcto, son queridos y aceptados por sus iguales.

- **Cortesía y amabilidad:** conjunto de conductas muy diversas que las personas utilizamos cuando nos relacionamos con otros, con el fin de que la relación sea cordial, agradable y amable. Entre ellas está decir gracias, decir lo siento, pedir perdón, pedir disculpas, decir por favor y pedir permiso.

2.2.2.5. Técnicas del entrenamiento de habilidades sociales.

Monja (2002, citado en Ortega 2012) nos dice que para la enseñanza de las habilidades sociales se debe de utilizar un conjunto de técnicas que eviten las debilidades de cada una de ellas por separado y aumente el impacto, la durabilidad, y la generalización de los efectos del entrenamiento.

Estos autores señalan que para lograr mejorar las habilidades sociales, es preciso que cada unidad del programa contenga los siguientes elementos:

- **Instrucción verbal**, exposición de la habilidad y discusión: Esto tiene como objetivo que los sujetos adquieran un concepto de la habilidad que se va a trabajar en esa sesión o taller; y conozcan las ventajas y desventajas de la ausencia o adquisición de la habilidad. Asimismo se identifican los componentes conductuales específicos de la habilidad, es decir, saber cómo se actúa, en que situación, dónde, cuándo, por qué, para qué y con quien y todo ello referido a cada una de las habilidades trabajadas.

- **Modelado**: También llamado aprendizaje por observación o aprendizaje vicario. Consiste en exponer al niño a uno o varios modelos que presentan las conductas que tiene que aprender. El profesor o los compañeros socialmente competentes en la habilidad a trabajar, deben dar un ejemplo en el cual están empleando dicha habilidad que se va a aprender, se espera que el niño aprenda la respuesta indicada a través de la observación de los comportamientos sociales competentes del modelo.

- **Práctica**: Esto se refiere a la puesta en práctica de la habilidad social que se ha aprendido, se realiza en pequeños grupos, en una situación, que se crea en el taller y también en situaciones naturales y cotidianas que se aprovechan oportunamente.

- **Retroalimentación o feedback:** esto consiste en dar retroalimentación de su ejecución al niño inmediatamente después del role – playing (ensayo conductual); es decir, informar al sujeto como ha realizado la práctica, como ha aplicado la habilidad social, etc. De esta manera el niño conoce lo que hizo bien, lo que debe mejorar, y lo que debería hacer de otra manera.

- **Reforzamiento:** Hace referencia al reforzamiento a conductas que se van acercando a la conducta deseada. El niño debe ser reforzado positivamente.

- **Tareas:** Son de gran utilidad ya que de este modo se refuerzan los conocimientos adquiridos en la clase. Esto consiste en encargar al niño que utilice lo aprendido en la clase con sus amigos y en su vida cotidiana, con las indicaciones y posterior supervisión del profesor del programa.

Estos son los momentos o procesos que serán utilizados en los talleres de juegos de roles, para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope.

2.2.2.6. Importancia de las habilidades sociales.

La importancia de las habilidades sociales, lo describe Monjas (2002, citada en Ortega, 2012) es consecuencia de una necesidad de buscar soluciones a los problemas y de disciplina que generan conflictos. Se seguirá en el futuro personas con un mayor conocimiento de sí mismo y de los demás, respetuosos, capaces de aceptar las contrariedades y promover soluciones.

Las habilidades sociales juegan un papel fundamental, pues ayudan a mejorar la convivencia, previenen y reducen previsibles conflictos de convivencia. Estos permitirán un aprendizaje mejor por parte del niño. Y además porque promueven:

- Calidad de vida y salud mental.
- Aumentar la competencia social.

- Fuente de autoestima y confianza.
- Favorecer éxitos personales.
- Prevenir problemas de relación social.
- Hacer nuevos amigos.
- Manifestar ordenadamente sus emociones.

2.2.2.7. Elementos y componentes de las habilidades sociales.

Vallés (2000, citado en Alonso, 2017) nos dice que los componentes que presentan las habilidades sociales se encuentran de manera integrada en los tres sistemas de respuesta:

- Conductual: son conductas referidas a acciones concretas como hablar, moverse, hacer, etc. (elementos verbales, paralingüísticos y no verbales).
 - Comunicación no verbal: Expresión facial, mirada, gestos, auto manipulaciones, proximidad, orientación, tono postural y apariencia.
 - Comunicación paralingüística: volumen de voz, inflexiones, tono, claridad, ritmo, fluidez y perturbaciones del habla.
 - Comunicación verbal: duración, generalidad, formalidad, variedad, humos y turnos de palabras.
- Cognitiva: compuestas por la percepción, auto lenguaje, pensamientos, interpretación del significado de las distintas situaciones de interacción social.
- Fisiológica: son aquellos elementos afectivos y emotivos tales como las emociones, sentimientos y los siguientes correlatos psicofisiológicos como ansiedad, ritmo cardiaco, etc.

2.2.3. Definición de términos:

2.2.3.1. Taller de Juegos de roles.

El taller de juego de roles viene siendo una dramatización en que los niños participantes asumen el papel de una situación previamente establecida como preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación lejana o antigua. La actividad puede formar parte de un taller de Educación para la Paz para adquirir nuevas actitudes o incluso para preparar una campaña de actividades. (Cobo y Valdivia. 2017).

2.2.3.2.Habilidades sociales básicas.

Las habilidades sociales constituyen una de las áreas más importantes en el desarrollo social de cualquier persona. Son aprendidas según las experiencias de cada uno, del contexto en el que nos movemos y de los modelos que nos rodean. A través de las habilidades sociales, obtenemos el refuerzo social del medio y adquirimos un autoconcepto óptimo y una autoestima positiva. Pero si tenemos comportamientos inadecuados, al contrario, se experimenta rechazo, infelicidad y aislamiento social (González-Pérez, 2003, citado en Alonso, 2017, p 164)

III. Hipótesis

La hipótesis es una guía que nos sirve para una investigación. La investigación indica lo que estamos buscando o tratando de probar y se define como una explicación tentativa del género investigado, formulada a manera de proposición (Hernández & Fernández y Batista, 2014, p.109).

La hipótesis de estudio es:

Los Talleres de juegos de roles desarrollarían significativamente las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope, durante el año 2018

IV. Metodología

4.1. Tipo y diseño de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio de la presente investigación es cualitativo. Por su enfoque: Bedregal & Besoain & Reinoso y Zubarew (2017) afirman que el método cualitativo permite entender en profundo el problema, así como saber cuáles serían ser sus factores desde la perspectiva de los propios actores sociales, brindando la opción, junto al método cuantitativo, de lograr el desarrollo de modelos explicativos (...) considerando perspectivas personales (pp. 373).

El tipo de investigación fue cuantitativo. Toda investigación se fundamenta en el marco metodológico. El cual según la concepción de Arias (2006), este marco es el cómo se realizó el estudio para responder el problema planteado. La metodología de un trabajo de investigación incluye las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la investigación, tomando en consideración el tipo de investigación, diseño, población y muestra, así como también, se describen las técnicas e instrumentos de recolección de los datos, los procedimientos darle validez y confiabilidad a fin de procesar y analizar los resultados y de esta manera obtener una conclusión que permita dar respuestas a los objetivos planteados.

Se puede ver como la herramienta de todo investigador científico para establecer las condiciones necesarias para la creación del conocimiento científico así como las vías de acceso y producción del mismo en la investigación “Los talleres de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en niños de 3 años” se enmarca en un enfoque cuantitativo. En el caso de las ciencias sociales el enfoque

cuantitativo parte de que el mundo social es intrínsecamente cognoscible y todos podemos estar de acuerdo con la naturaleza de la realidad social. Según Palella y Martins (2004, pág. 23) este asume la objetividad como única vía para alcanzar el conocimiento. Y su finalidad es explicar, predecir, controlar los fenómenos y verificar teorías, donde el investigador asume puntos de vista externos. Sus criterios de calidad son: validez, confiabilidad y la objetividad.

Según Sampieri et al (2014) la investigación cuantitativa utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y aprobar hipótesis establecida previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

4.1.2. Nivel de investigación:

El nivel de investigación es no experimental. Sanchez & Reyes & Mejía (2018) afirma que la metodología no experimental no busca manipular directamente las variables, solamente las analiza y describe tal como se encuentran en la realidad, es llamado asimismo como método descriptivo. (pp. 92). El Nivel de investigación se centra en el nivel explicativo, pre experimental pues esta se centró en el nivel explicativo porque van más allá de los conceptos; los cuales están dirigidos a responder las causas de los eventos físicos o sociales.

4.1.3. Diseño de investigación:

El diseño de la investigación es pre experimental porque su grado de control es mínimo (Hernández, Fernández y Baptista. 2014, p.136). Se ha considerado en este diseño una preprueba/ posprueba con un solo grupo. Consiste en que A es el grupo al que se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). A continuación se detalla este esquema de investigación:

Diseño Pre-experimental: Pre prueba, pos prueba

G: O1 X O2

G: Grupo de niños de 3 años en la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope

O1: Aplicación del Pre-test

X: Talleres de Juegos de roles para mejorar las habilidades sociales básicas.

O2: Aplicación del Post-test a los estudiantes, posterior al estímulo.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Según las características de la investigación, la población es muestral porque se trabajó con 20 niños de 3 años, de la sección Amistad, por ello en la muestra se seleccionó a todos los niños de la población.

Cuadro 01

Edad de los niños	Sección	Población		Total
		Femenino	Masculino	
3 años	Amarilla	12	08	20

..
Fuente: Nómima de matrícula I.E.I N°221 “Virgen del Camino” Población muestral de los niños de 3 años de la I.E. “”,.

Fecha marzo 2019.

De acuerdo con el cuadro 1, se trabajó con el aula de 3 años, con el propósito de mejorar las habilidades sociales básicas de los infantes, gracias a la docente de aula a quien he ido conociendo más a través de mis experiencias profesionales con los niños de esta edad.

4.2.2. Muestra

La muestra se seleccionó por muestreo del tipo no probabilístico, por ser una muestra muy pequeña, por este motivo es que se ha tomado a 20 (veinte) niños que asisten con regularidad, y que constituyen un porcentaje representativo de la población.

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

4.3.1. Técnicas

Las técnicas que se emplearon para el desarrollo del presente trabajo de investigación se han considerado las siguientes técnicas:

4.3.2. Técnica de Observación

La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. Según Hernández, Fernández y Batista (2014) La observación es la técnica de investigación básica, no se limita al sentido de la vista, sino a todos los sentidos. Implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones (p 399), ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad.

4.3.3. Instrumento

4.3.3.1. Lista de cotejo:

Es un instrumento, lo expresa la UTEM. (2018), ya que permite identificar actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, la presencia o ausencia de la actuación de los estudiantes. Este instrumento permite recoger informaciones sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida. En la investigación se aplicó para identificar estas habilidades sociales básicas una adaptación de la lista de cotejo, “programa para mejorar las habilidades sociales en niños de tercer grado de preescolar” de los autores Luna y Canales (2006, citad en Silva, 2016), para dar una valoración a las respuesta a cada ítem se ha considerado la siguiente escala: 2.Siempre 1.A veces 0.Nunca.

4.3.4. Validez y confiabilidad de los instrumentos.

4.3.4.1. Validez.

Es preciso destacar que la lista de cotejo fue analizada y evaluada por un grupo de especialistas, como lo afirma. Hernández, Fernández y Batista (2014) ellos a través del juicio de expertos dieron sus aportes a fin de corregir eficientemente cada una de las dimensiones planteadas lo cual hizo posible la corrección de cada uno de los niveles de logro y un posterior análisis por parte de la investigadora. Los aportes de los expertos sobre la validez y confiabilidad del instrumento, se encuentran en el anexo 01.

4.3.4.2.Confiabilidad.

Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Es decir en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. De los resultados obtenidos en otras investigaciones siendo por ello confiable. (Menéndez, 2015).

4.4. Plan de análisis

En el presente trabajo se utilizó como plan de análisis la estadística descriptiva en el cual se registra los datos en tablas y se representa en gráficos. Los datos conseguidos son recopilados para ser ingresados en una hoja de cálculo del programa de Office Excel 2013.

4.4.1. Variables, Operacionalización

4.4.1.1.JUEGOS DE ROLES.

Definición conceptual. El juego de roles es una herramienta que posee una gran importancia en los procesos de educación superior ya que es una estrategia motivadora para que el aprendiz asuma sus propios retos de aprendizaje por medio del cual se busca su empoderamiento proyectado al aprendizaje significativo (Clavijo, Flores, García y Gutiérrez2016).

4.4.1.2.HABILIDADES SOCIALES BASICAS.

Definición conceptual: García (2011, citado en Valle, 2017) dijo que las habilidades sociales son comportamientos que podemos manifestar en diferentes contextos sin saber si estos serán apropiados, asegurando una buena conducta o inapropiada en nuestra conducta social. El supuesto que preside a esta definición es el lograr desarrollar la habilidad interpersonal,

la cual permite a uno experimentar relaciones con otras personas de manera satisfactoria

4.4.2. Métodos de análisis de datos

4.4.2.1. Medidas de tendencia central

A. Frecuencia Porcentual:

$$\% = \frac{f \cdot 100}{n}$$

Donde:

- % : representa signo porcentual
f : Frecuencia de datos
n : muestra
100 : valor constante.

A. Media Aritmética:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{n}$$

Dónde:

- \bar{X} : Promedio
 Σ : Sumatoria
f_i : Frecuencia
X_i . : Valores o puntajes
n : Muestra

4.4.2.2. Medidas de dispersión.

A. Desviación estándar: (s)

Esta medida indicó el grado en que los datos numéricos tienden a extenderse alrededor del valor promedio:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{N}}$$

Donde:

S	=	Desviación estándar
Σ	=	Sumatoria
f_i	=	Frecuencia de las puntuaciones X_i
X_i	=	Valor individual de la variable
\bar{X}	=	Media aritmética
N	=	Muestra

B. Coeficiente de variabilidad (C.V.)

Esta medida sirvió para determinar la homogeneidad del grupo en estudio que se analiza. La fórmula que permite realizar esta medida es la siguiente:

$$C.V. = \frac{S}{\bar{X}} \times 100\%$$

Donde:

C.V.	=	Coeficiente de Variabilidad
S.	=	Desviación estándar
\bar{X}	=	Media Aritmética
100%	=	Valor constante.

4.5. Matriz de consistencia

Título: Los Talleres de juegos de roles desarrollan significativamente las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope, provincia de Lambayeque, región Lambayeque.			
Problema	Objetivo	Tipo y Nivel y Diseño de investigación	Variable
<p>¿Cómo influye la aplicación de los talleres de juegos de roles de las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar si la aplicación de los talleres de juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope, Provincia de Lambayeque, Región Lambayeque. 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar las habilidades sociales básicas de acuerdo con sus dimensiones en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope, a través del pre test.</p> <p>Seleccionar los juegos de roles que mejoran las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope.</p> <p>Aplicar los talleres de juegos de roles basadas en el enfoque socio-cultural para desarrollar las habilidades sociales básicas en los estudiantes del grupo experimental.</p> <p>Medir la eficiencia de los talleres de los juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope</p>	<p>Tipo: cualitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: pre experimental</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Talleres de Juegos de roles</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Habilidades sociales básicas</p> <p>Población</p> <p>Se trabajó con una población de 20 niños.</p> <p>Muestra</p> <p>20 niños de 03 años</p> <p>Técnica</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cotejo</p>

Principios Éticos

4.5.1. Principios que rigen la actividad investigadora

4.5.1.1. **Protección a las personas.**- En el ámbito de la investigación en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio involucra el respeto de sus derechos.

4.5.1.2. **Beneficencia y no maleficencia.**- la responsabilidad del investigador debe responder a las siguientes normas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

4.5.1.3. **Justicia.**- la equidad se otorga a todas las personas que participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

4.5.1.4. **Integridad científica:** La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales

4.5.1.5. **Consentimiento informado:** La investigación se debe ser informada, libre e inequívoca mediante el cual los sujetos investigadores o titulares de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

V. RESULTADOS

Los resultados de esta investigación se presentan de acuerdo a los objetivos e hipótesis planteada en los resultados de los talleres de juegos de roles y el desarrollo de las habilidades sociales básicas, realizado sobre las muestra.

Tabla 1 *Resultados del Pre test aplicado a niños de 3 años en la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope.*

PUNTAJE	F	F%
5	1	5
8	2	10
9	1	5
10	5	25
11	1	5
12	3	15
13	1	5
14	5	25
17	1	5

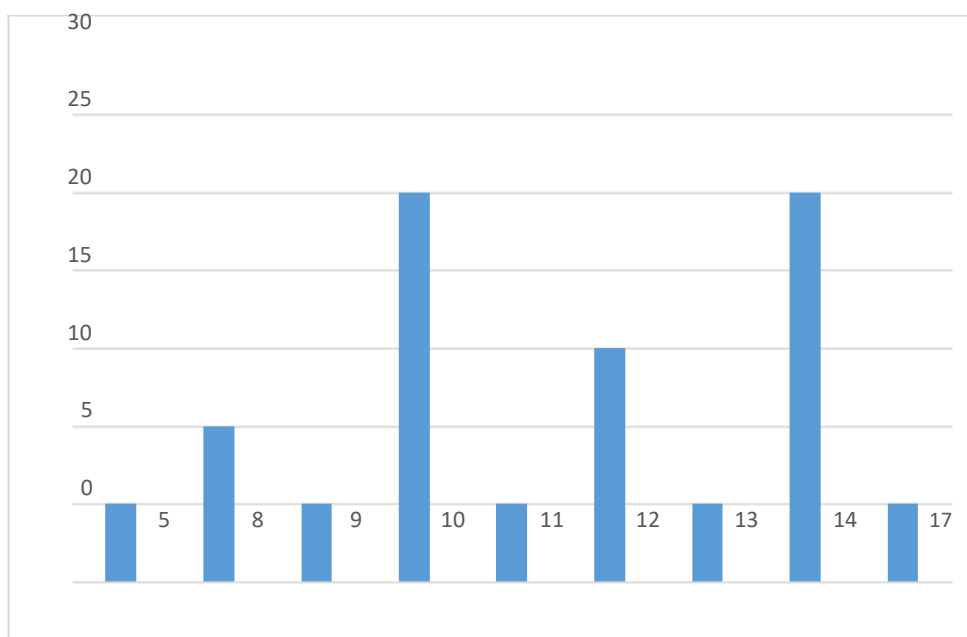
Fuente: Elaboración propia basada en las medidas estadísticas, Resultados de las medidas estadísticas del Pre Test.

Según la tabla1, el 100% de los niños sometidos al estudio se hallaron en un nivel medio del desarrollo de sus habilidades sociales básicas, ya que lograron puntajes de 10 a 15 puntos.

Tabla 2.- Resultados de la las medidas estadísticas de la aplicación del pre test a los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, centro poblado Tranca Sasape del Distrito de Morrope.

Media Aritmética	11,35
Moda	14
Mediana	11,5
Puntaje máximo	17
Puntaje Mínimo	5
Desviación Estándar	2,8
Coficiente de Var.	24,64%

Fuente: Elaboración propia basada en las medidas estadísticas, Resultados de las medidas estadísticas del Pre Test.



Grafica 1 Aplicación del pre test a los niños y niñas de 3 años

Fuente: Elaboración propia basada en las medidas estadísticas, Resultados de las medidas estadísticas del Pre Test.

De la Grafica N° 1. Las medidas estadísticas obtenidas en la aplicación del instrumento de observación son las siguientes:

Tal como se observa en la tabla 1 y la figura 1, de medidas estadísticas, los niños que conforman la muestra de estudio obtuvieron una media aritmética o puntaje promedio de 11.35%; cualitativamente corresponde a un nivel medio de las habilidades sociales que poseen. Así mismo, el puntaje que más se repitió fue de 14; siendo la mediana 11.5. Cabe resaltar que el puntaje máximo que obtuvieron fue de 17 y el puntaje mínimo fue de 5. La desviación estándar fue de 2, 8 puntos, que indica un grado de homogeneidad, siendo el C.V. 24,64% en el nivel del desarrollo de las habilidades sociales que los niños poseen.

Tabla 3 Resultados de la aplicación del Post test de la lista de cotejo para medir el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años,

PUNT	F	F%
15	1	5
16	1	5
17	2	10
18	1	5
21	2	10
22	2	10
23	2	10
24	4	20
26	5	25

Fuente: Elaboración propia basada en las medidas estadísticas Post Test.

En este apartado se presenta el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas que los niños obtuvieron gracias a la aplicación de los talleres de juegos de roles. Los logros se comprobaron mediante la observación y la aplicación de una lista de cotejo que consideraba 6 indicadores: sonreír y reír, saludar, presentarse, hacer favores, amabilidad y cortesía, con una escala de valoración

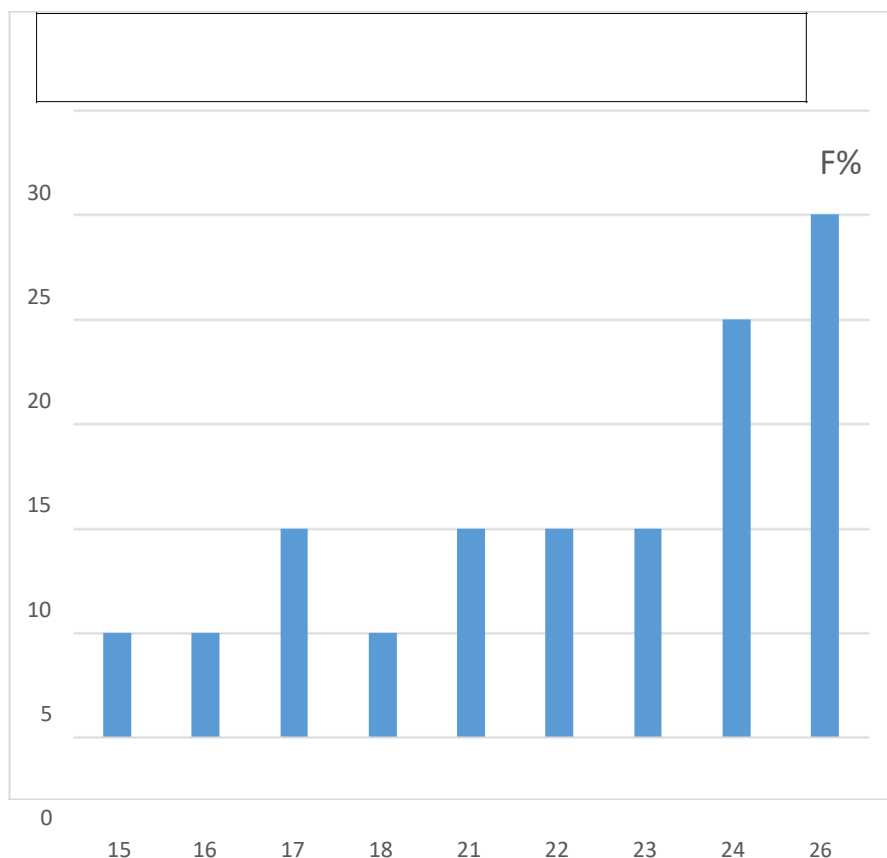
(0) Nunca (1) algunas veces y (2) siempre.

El 100 % de los niños sometidos al estudio al concluir con los talleres de juegos de roles, se encontraron en un nivel alto del desarrollo de sus habilidades sociales básicas, obtuvieron un puntaje entre 20 a 25 puntos. Lo cual indica que se logró potenciar el nivel de desarrollo de sus habilidades básicas (sonreír y reír, saludar, presentarse, hacer favores, amabilidad y cortesía) y que el programa de juegos de roles, dio frutos pues se pudo comprobar un incremento significativo del nivel de desarrollo de las habilidades mencionadas.

TABLA 4 Resultados de las medidas estadísticas de la aplicación del post test a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino de Tranca Sasape. Morrope,

Media Aritmética	22,05
Moda	26
Mediana	23
Puntaje máximo	26
Puntaje Mínimo	15
Desviación Estándar	3,63
Coefficiente de Var.	16,48%

Fuente: Elaboración propia basada en las medidas estadísticas Post test.



Grafica 2. Resultados de las medidas estadísticas del Post test
Fuente: Elaboración propia basada en las medidas estadísticas.

Gráfica. 2 Aplicaciones del post test a los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°221

Tal como se observa en la tabla de medidas estadísticas, los niños que conforman la muestra de estudio, obtuvieron una media aritmética o puntaje promedio de 22,05, cualitativamente corresponde a un nivel alto de las habilidades sociales que poseen. Así mismo, el puntaje que más se repitió fue de 29; siendo la mediana 23. Cabe resaltar que el puntaje máximo que obtuvieron fue de 26 y el puntaje mínimo fue de 15. La desviación estándar fue de 3,63 puntos, lo cual indica un grado de homogeneidad, siendo el C.V. 16,48 % sobre el avance de las habilidades sociales de los niños que conformaron la muestra de estudio de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino.

TABLA 5 Cuadro comparativo entre el pre test y post test a los niños de 3 años del nivel inicial.

MEDIDAS ESTADÍSTICAS	PRE TEST	POST TEST
Media aritmética	11,35	22,05
Moda	14	26
Mediana	11,5	23
Puntaje máximo	17	26
Puntaje mínimo	5	15
Desviación estándar	2,80	3,63
Coefficiente de var.	24,64 %	16,48%

Fuente: Elaboración propia basada en las medidas estadísticas.

Como se detalla en la Tabla 5, los resultados obtenidos dan a conocer que en el pretest la media fue de 11.35 y que gracias a la puesta en marcha del programa de juegos de roles, los niños elevaron el nivel de desarrollo de sus habilidades sociales básicas; alcanzaron en el postest una media de 22,05. Todo lo cual ayudó a que ellos demostraran buenos modales, sepan relacionarse con sus pares y desarrollaran empatía. Finalmente, tal como se aprecia, hubo un incremento de 11 puntos en comparación con el pre test. Por otro lado, desde la perspectiva de la Psicología Social, que expresa Bandura (1982, citado en Jara, Olivera, y Yerrén, 2018), enfatiza la importancia de la percepción, la atracción y la comunicación interpersonal. La teoría Vigostkiana logra revelar cómo las personas logran asimilar cosas nuevas y ampliar nuevas conductas mediante la indagación a otros individuos. Esto tienen otro basamento teórico como lo propuesto por Lev Vigotsky (citado en Regader. 2018). Representante importante de la pedagogía constructivista considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. La mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En su modelo del aprendizaje, el contexto ocupa un lugar importante. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo, que

funda en la aplicación de los talleres de juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en niños. Esto quiere decir, que a la edad de 3 años, los niños aún están adquiriendo poco a poco el desarrollo sus habilidades sociales básicas, además con la enseñanza que puedan recibir desde su hogar con el ejemplo de sus padres; ya que los niños aprenderán a través del modelado y la observación.

5.3. Análisis y discusión.

En cuanto al objetivo general, los talleres de juegos de roles generó cambios importantes en la evolución de las habilidades sociales básicas de los niños. De una media de 11,35, después de la aplicación de talleres de juego de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas, la media se elevó a 22,05, un incremento importante de 11 puntos en dos meses de trabajo.

En cuanto al primer objetivo específico, identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes de la aplicación de los talleres, los resultados indican que los niños se encontraron en un nivel medio, pues el 100 % logró el puntaje para alcanzar este nivel. Esto indica que hubo un déficit medio de las habilidades sociales básicas en los niños, lo cual se vio reflejado en diversos momentos. Así, no hubo un saludo al ingresar ni al salir del aula, no solicitaban las cosas con un “por favor”, algunos niños no compartían sus juguetes, otros se aislaban de los demás y no utilizaban expresiones tales como: disculpa, gracias, permiso etc. Lo descrito indica que se encontraron en un proceso de amoldar el desarrollo de estas habilidades sociales básicas.

Por otro lado, con referencias al segundo objetivo específico, se seleccionó Los talleres de juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”. Los resultados demostraron que la enseñanza y el reforzamiento que se realizó a través de talleres de juegos de roles, permitieron un mejor desenvolvimiento en los niños logrando afirmar poco a poco la adquisición de una positiva competencia social que todo niño requiere. Los talleres tiene como base las teorías del aprendizaje socio cultural de Vigostky y el

aprendizaje social de Bandura, cuya finalidad fue lograr a través de los del modelado y ensayo, según el modelo del programa de Monjas, M^a I. (1999), mejoras sustanciales en sus habilidades sociales básicas. Monja dio esta denominación a su Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar (PEHIS). Estos talleres están basados en juegos dinámicos, que acompañan a cada habilidad social básica. Permitió que a través del modelado, los niños copien modelos positivos y asertivos a seguir, de tal manera que refuercen la práctica del desarrollo de sus habilidades sociales básicas que ya poseen. Además es un programa confiable y pertinente para la edad de los niños. En Huertas (2017) se obtuvo caracterizar las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001, en Piura, mejorando su conducta social la misma que puede renovarse a medida que el niño crece, al aumentar el contacto con los modelos que le proporciona su grupo de compañeros, en nuestra muestra estudio son los niños de 3 años, que a través de los talleres de juego de roles se alcanzó superar la problemática de sus habilidades sociales básicas, y que gracias a la integración social bajo el modelo del adulto, como es la docente, conllevó a desarrollar en forma significativa.

En cuanto al tercer objetivo, estimar el logro de las habilidades después de la aplicación de los talleres de juegos de roles, han logrado poseer los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, los 22 infantes obtuvieron puntajes entre 15 a 26 puntos, ubicándose el 100 % en el nivel alto. Con ello se confirma de acuerdo con Vigotsky (citado en Tripero. 2017). Afirmando que el juego se da en un contexto cambiante, propulsor del desarrollo mental del niño, que integra a la concentración, la atención, memorizar y recordar es parte consciente, divertida y sin ninguna dificultad, del juego que atraerá a otros, lo llamaremos zona de desarrollo próximo. Ubicándose vendría a ser una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático".

En el objetivo cuarto. Medir la eficiencia de los talleres de los juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tres años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”. Esto significa que los talleres de juegos de roles ha permitido desarrollar las habilidades sociales básicas que los niños de 3 años I.E.I

N°221 “Virgen del Camino, al comparar el desviación estándar entre el pre test y post test, logrando del 2,80 al 3,63, con un Coeficiente de variación del 24,64 % a un 16,48%, lograran que los talleres de juego de roles alcanzaran significación en el desarrollo de las habilidades sociales básicas, gracias a los objetivos usados en los juegos de roles como es la de capacitar a los participantes, en nuestro caso los niños y niñas de 3 años, mostrado el problema y discutirlo en grupo sin interrumpir por dificultades personales que se presenten y así llegar a un acuerdo común. Cobo y Valdivia. (2017), indican que debemos incentivar a los participantes a que intervengan a resolver problemas que afecten al grupo, después de una preparación. Igualmente Unizar, (2011). Manifiesta que se debe dar un tiempo para razonar, elaborar, los talleres con libertad porque el juego de representaciones es una acción colectiva; incremente las probabilidades de la dicción del niño, incrementando la expresión de sus emociones, indagaciones y sus experiencias por medio de un lenguaje oral o gestual; ayudando el proceso de socialización a través de un trabajo en grupo, basándose en el respeto mutuo, sin resentimientos, ni rivalidades , solicitando expresen de manera abierta sus emociones, permitiendo así favorecer cierta habilidades personales e interpersonales, como son las habilidades sociales básicas .

VI. CONCLUSIONES

A continuación, se detallan las siguientes conclusiones del informe de investigación:

Se identificó de acuerdo con los resultados que los niños se encontraron en un nivel medio, pues el 100 % logró el puntaje para alcanzar este nivel. Esto indica que se obtuvo un déficit medio en su desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años

Con la selección adecuada de los talleres de juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”. Se utilizó una metodología a través de la secuencia: Instrucción verbal con la exposición de la habilidad y discusión, Modelado, Práctica, Retroalimentación o feedback, Reforzamiento y Tareas, el desenvolvimiento en cada una de los talleres gracias a los juegos y dinámicas acompañaron a cada habilidad social básica, y través del modelado los niños copiaron modelos positivos y asertivos.

En cuanto a la estimación del progreso de las habilidades sociales básicas después de la aplicación de los talleres de juegos de roles se logró variar su desarrollo a medio de los resultados del pre test, por un nivel alto logrado en el post test, siendo los 20 infantes, quienes obtuvieron puntajes entre 15 a 26 puntos, ubicándose el 100 % en el nivel alto, que poseen los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”.

Finalmente, cuando se mide la eficiencia de la aplicación de los talleres de juegos de roles al elevar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas de la muestra de estudio, todos alcanzaron el logro, es decir nivel satisfactorio.

RECOMENDACIONES

- A las autoridades de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, es conveniente que la Institución Educativa continúe aplicando de los talleres de juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas, en los diferentes años de inicial, dentro del programa anual, pues ya se conocen su efectividad.

- A las estudiantes de carrera profesional de Educación Inicial, se recomienda utilizar los juegos de roles a través de talleres para desarrollar las habilidades sociales básicas en otras realidades o unidades de observación similares o diferentes a las referidas en este estudio, dado que es una investigación pre experimental, elaborado con validez y rigor científico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahumada, P. (2001). *La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo*. (200 pp.). Chile: S.E. Ediciones Universitarias de Valparaíso.
- Alonso, D. (2017). El desarrollo de las habilidades sociales de las personas con diversidad funcional a través del proceso creativo, recuperado en: <file:///C:/Users/Miss%20Cordova%20Pissani/Downloads/57568-Texto%20del%20art%C3%ADculo-116293-3-10-20191011.pdf>
- Álvarez, A., Álvarez-Monteserín, M., Cañas, A., Jiménez, S. & Petit, M. (1990). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3-6 años. Guía práctica para padres y profesores*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Arcaya, M.(2016). Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la I.E “Santa Rita de Casia”, Región Tumbes. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Facultad de Educación y Humanidades, recuperado en: 2- http://www.takey.com/Thesis_260.pdf
- Arias, F. (2006). *Proyecto de investigación. Introducción a la Metodología Científica*. (Quinta Edición). Caracas: Editorial Epitesme, C.A.
- Bandura, A. (1982). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid, España: Editorial Espasa-Calpe.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación (2da. Edición)*. México: Ed. Pearson.
- Betina, A; Contini, N. (2011) *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*, recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Bowlby J. (1998). *La Pérdida Afectiva*. Buenos Aires: Paidós.

- Caballo, V. (1983). *Manual de entrenamiento y evaluación de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Castillejo, C. (1989). *La atención a la primera infancia*. Madrid: Santillana.
- Clavijo, A.; Flores, F.; García, B. y Gutiérrez, E. (2016). El juego de roles en la educación: su importancia en procesos de investigación científica aplicada. Portal de revista, recuperado en: <http://revistas.sena.edu.co/index.php/Tecnorev/article/view/280>
- Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). *Juego de Roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Publicación del Instituto de Docencia Universitaria, recuperado en: <http://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf> [16/11/19].
- Cook, T.D. y Campbell, D.T. (1986). *The causal assumptions of quasi- experimental practice*. (pp 141-180). Synthese.
- Darrigrande, J. (2010). *Aportes del constructivismo al desarrollo moral en el contexto socio-educativo actual: de Piaget a Maturana*, *Revista Exemplum*. 1, pp. 11. Recuperado el 4 de julio del 2012, de <http://edu.uamericas.cl/psicologia/files/2011/04/articulo-revista-exemplum-vol-1-ano-3-pp237-249-2010.pdf>
- Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Madrid: Visor
- Flavell, J. (1993). *El desarrollo cognitivo*. Madrid: Visor.
- Fernández, R. (1994). *Evaluación conductual hoy. Un enfoque para el cambio en psicología clínica y de la salud*. Madrid: Pirámide.
- Fernández, R. (1992). *Introducción a la evaluación psicológica, vol. I*. Madrid: Pirámide.
- Fernández, J. y Garaigordobil, M. (2004). *Relaciones de la socialización con inteligencia, autoconcepto y otros rasgos de la personalidad en niños de 6 años*. *Apuntes de Psicología*, 22 (2), 153-169.
- Figuroa, J. (2007). *Efectividad del Método Global vs. La lectoescritura en la Enseñanza del Español en Primer Grado desde la Perspectiva del Maestro*. Tesina no publicada. San Juan, Puerto Rico Universidad Metropolitana, Recinto de Cupey.

Franco, O. (s/a). El desarrollo del juego de roles en la edad preescolar, recuperado en:

http://preescolar.cubaeduca.cu/media/preescolar.cubaeduca.cu/medias/pdf/desarroll_o-juegos-roles.pdf [16/11/19]

Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.

Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco Olea.

Ghersì, E. (2006). *Estudio de patrones y prácticas de crianza para optimizar la intervención docente en el desarrollo infantil*. Lima: MINEDU.

Hernández, R. & Fernández, C. & Batista, P. (2014). Metodología de la investigación 6ta. Edic. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V. México., recuperado en:

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf> [17/11/19]

Huertas, R. (2017). Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos – Piura, recuperado en:

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE_EDUC_362.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jara, M. (2001). *Las Revoluciones de paciencia o una ciencia revolucionaria. Convergencias y contrapuntos, antes y después de Kuhm*. Moebio. Chile.

Jara, M; Olivera, M y Yerrén, E.(2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. Revista de Investigación de estudiantes de Psicología “JANG” Vol. 7 (2), 2018, pp. 22-35 (ISSN 2307-4302), recuperado en:

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:bok0gNynHEgJ:revistas.ucv.edu.pe/index.php/JANG/article/download/1710/1389/+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe> [16/11/19]

Lacunza, Castro y Contini (2017) realizaron una investigación sobre “Habilidades sociales preescolares: para niños de contextos de pobreza”. Centros de Atención

Primaria de Salud en San Miguel de Tucumán, Argentina. Recuperado en:
http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006 (8/11/2019)

Lema, C., Victoria, M., Neyra, K., Ramos, A. y Romani, C. (2006). *“Estudio del comportamiento de las Habilidades Sociales*. Tesis de licenciatura, Escuela Normal de Monterrico, Lima.

Mardone, C.(2016). *Tipologías modales multivariadas en habilidades sociales en el marco de la personalidad eficaz en contextos educativos de educación secundaria chilenos y españoles*. Universidad Complutense de Madrid
<https://eprints.ucm.es/40551/1/T38154.pdf>

Martin L. (2002). *Desarrollo moral y empatía*. Barcelona: Idea Books, S.A.

Martínez, A. (2011). *Reformulación de la teoría del desarrollo moral de Kohlberg realizada por Habermas*. Revista Persona y Sociedad / Universidad Alberto Hurtado. (25), pp. 24. Recuperado el 4 de julio de 2012, de
<http://www.personaysociedad.cl/wp-content/uploads/2012/01/PyS-XXV-2-11-352.pdf>.

McGinnis, E. y Goldstein, A. (s/a). *Programa de habilidades para la infancia temprana*, recuperado en:
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:DpMNnJIFG4UJ:https://www.oei.es/historico/inicial/articulos/habilidades_infancia.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe

Mendoza, R. (2016). Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los Sectores para desarrollar habilidades de interacción social. Revista de Investigación y Cultura, Universidad César Vallejo, Filial Chiclayo. Recuperado en:
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:sXpopuDYlygJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5681734.pdf+&cd=7&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe> [17/11/19]

Ministerio de educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores*. Lima. Recuperado en: <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c->

[documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf](#) [16/11/19]

Monjas, C. (2002). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y adolescentes.* (p.37). Madrid: Ed. Ciencias de la educación preescolar y especial.

Monjas, I. (1998). *Programa de sensibilización en el ámbito escolar contra el maltrato infantil.* Valladolid: REA y Junta de Castilla y León.

Monjas, M^a I., González, B.P. (Dir.). (1998). *Las Habilidades Sociales en el Currículo.* Valladolid: Secretaria General Técnica.

Monjas, I. (1999). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar* (PEHIS). 4^a Edición Madrid: CEPE. (1^a Ed. en 1993). Recuperado en: <https://es.scribd.com/doc/25265209/HABILIDADES-SOCIALES-Y-CURRICULUM-ESCOLAR>

Montalvo, M. (2019). Habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho. Maestría en Educación con Mención en Psicopedagogía de la Infancia, recuperado en: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019_Montalvo-Suarez.pdf [17/11/19]

Morice, E. (1974). *Diccionario de Estadística. (Primera Edición).* México: Compañía Editorial Continental, S.A.

Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OECD).(2017). Panorama de la educación, recuperado en: <https://www.fundacionsantillana.com/PDFs/PANORAMA%20EDUCACION%202017.pdf>

Organización Mundial de la Salud (OMS) (2019). Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente, recuperado en: https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/

Ortega, M., López, S., Álvarez, L. (s/f). Las habilidades sociales, Universidad de Cantabria. , recuperado en:

https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_07.pdf

Ortega, V. (2012). Programa de entrenamiento de habilidades sociales para fomentar las mejoras de las relaciones interpersonales, dirigidos a un grupo de sexto grado de Educación Primaria. Universidad Pedagógica Nacional: México, recuperado en: <http://200.23.113.51/pdf/28617.pdf>

Paula, I. (2000). *Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación*. Barcelona: Ice-Horsori.

Patton, Q. (1982). *Métodos de evaluación cualitativa*. Traducción realizada con fines didácticos, no comerciales. (Título Original: Qualitative evaluation methods. Tercera Impresión. SAGE Publications.

PANP (1999). *Conductas agresivas y pro-sociales entre niños de tres a cinco años*. Proyecto de prevención de agresiones entre niños pequeños. Ministerio de Educación- Fundación Bernard Van Leer. Lima, Perú.

Piaget, J. (1983). *El Criterio Moral en el Niño*. Barcelona: Editorial Fontanella.

Pulaski, M. (1978). *El desarrollo de la mente del niño según Piaget*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.

Romero, A. (2019). *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol en Barcelona*. DOI: <http://doi.org/10.5565/rev/periferia.683>. Universitat Autònoma de Barcelona., recuperado en: https://ddd.uab.cat/pub/periferia/periferia_a2019v24n1/periferia_a2019v24n1p104.pdf

Ríos, M. (2016). *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa” del Distrito de Calleria-Ucayali*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Facultad de Educación y Humanidades. Escuela Profesional de Educación, recuperado en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1684/JUEGOS>

_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_RIOS_SANCHEZ_MILAGRO
S_DE_JESUS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, F., León Rubio, J., & Jarana, L. (Eds). (1995). *Habilidades sociales y salud*. Madrid: Pirámide.

Samaniego, C. (2004). *Prevalencia de trastornos psíquicos en población escolar de 6 a 11 años de edad. Memorias de las XI Jornadas de Investigación Psicología, sociedad y cultura*. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, Tomo II, 226-228.

Schiefelbein-Chapter (s/f) *Taller educativo*, recuperado en:
http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf

Silva, (2016). Influencia del programa rolen playing para el fortalecimiento de las habilidades sociales básicas en los niños de 2 años de la I.E.Rafael Narvaez Cadenillas, UNT, recuperado en:

[http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5164/CUADRA%20GUZ
MAN-CARRUITERO%20VILLANUEVA..pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5164/CUADRA%20GUZ%20MAN-CARRUITERO%20VILLANUEVA..pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Suarez, P. y Vélez, M. (2018). *El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental1*. Recuperado en: file:///C:/Users/aula_audiovisual/Downloads/Dialnet-ElPapelDeLaFamiliaEnElDesarrolloSocialDelNino-6573534.pdf [15/11/19]

Tripero, A. (2017). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. La revista electrónica E-Innova BUCM, recuperado en:

<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.XdCURdJKjIU>
[16/11/19]

Torres, M. (2014). *Las habilidades sociales. Un programa de intervención en Educación Secundaria Obligatoria*. Universidad de Granada, recuperado en:

[http://masteres.ugr.es/psicopedagogica/pages/info_academica/trabajo_fin_de
master/tfmhabilidadesociales/!](http://masteres.ugr.es/psicopedagogica/pages/info_academica/trabajo_fin_de_master/tfmhabilidadesociales/)

- Valle, K. (2017). Aplicación del programa conociéndonos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. 2053 Francisco Bolognesi cervantes del distrito de Independencia, recuperado en: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/6278/Valle_BK.pdf?sequence=1&isAllowed=y [17/11/19]
- Universidad Tecnológica Metropolitana (2018). Uso de listas de cotejo. como instrumento de observación una guía para el profesor. Vicerrectoría académica. Unidad de Mejoramiento Docente, recuperado en: https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Velásquez, G. (2015). *Propuesta de un programa para trabajar habilidades sociales en educación infantil*. UNIR, recuperado en: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4269/VELAZQUEZ%20RODRIGUEZ%2C%20GIOVANNA.pdf?sequence=1>
- Vera, E. (2011). *Contravención al Código de los Niños y Adolescentes*. 3° Juzgado Familia de Cusco - S.exmeson Urb. La Florida C-14.
- Wellman, H. (1990). *The child's theory of mind*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Zapata, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria: didáctica de la psicología genética*. Pax. D.F. México.
- <https://core.ac.uk/download/pdf/53103451.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

A continuación, se presenta los aportes de los expertos sobre la validez y confiabilidad del instrumento de la lista de cotejo para identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años.

LISTA DE COTEJO PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BASICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS.

DATOS INFORMATIVO:

Nombre:

Edad: Fecha:

Institución Educativa:

El objetivo de aplicación para esta lista de cotejo es para identificar y analizar las habilidades sociales básicas que tienen los niños de 3 años de la I I.E.I N°221 “Virgen del Camino, en Tranca Sasape. Morrope. Por lo tanto, los resultados obtenidos beneficiarán para llevar a cabo el proyecto de investigación titulado: Programa lúdico para la enseñanza de habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”.

I. INSTRUCCIONES:

Para identificar estas habilidades sociales básicas el investigador de este proyecto observará a cada niño para dar una valoración.

Para dar respuesta a cada ítem se ha considerado la siguiente escala:

- 2. Siempre
- 1. A veces
- 0. Nunca

II. ITEMS:

N°	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACION		
			2	1	0
1.	SONREIR Y REIR	1. Sonríe en situaciones de sociabilización y diálogo con sus compañeros.			
		2. Disfruta riéndose durante el juego.			
2.	SALUDAR	3. Saluda a la docente y auxiliar al ingresar al aula.			
		4. Saluda a sus compañeros al ingresar al aula.			
3.	PRESENTARSE	5. Dice su nombre cuando se le pregunta.			
4.	HACER FAVORES	6. Ayuda y coopera con sus compañeros a ordenar los juguetes.			
		7. Presta sus útiles escolares a sus compañeros cuando se lo piden.			
5.	AMABILIDAD	8. Invita con agrado parte de su lonchera a su compañero(s).			
		9. Da las gracias.			
		10. Pide permiso.			
		11. Dice por favor al solicitar cosas.			
6.	CORTESÍA	12. Invita a sus amigos del aula a jugar.			
		13. Juega con otros niños en la hora del recreo.			

Fuente: Instrumento Adaptado “programa para mejorar las habilidades sociales en niños de tercer grado de preescolar” de los autores Luna y Canales (2006, citad en Silva, 2016).

ANEXO 2. Se presenta el taller de Juegos de roles de talleres para el desarrollo de habilidades sociales básicas:

TALLER DE JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°221 “Virgen del Camino”. Tranca Sasape. Distrito de Morrope. Provincia de Lambayeque.



**TALLER DE JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE
LA I.E.I N°221 “VIRGEN DEL CAMINO. MORROPE.**

I. Datos Informativos:

1. Denominación: Taller de Juego de roles para desarrollar las habilidades Sociales Básicas.
2. Institución: I.E.I N°221 “Virgen del Camino
3. Lugar: Centro poblado de Tranca Sasape. Distrito de Morrope.
4. Edad: 3 años
5. N° de niños: 22
6. Turno: mañana
7. Nivel: Inicial
8. Duración: 12 sesiones / 6 semanas
9. Responsable:

II. Fundamentación:

Hoy en día la práctica de valores, respeto y las relaciones sociales, han ido perdiendo sentido, ya que las personas no logran desarrollar buenas relaciones con los demás, y esto conlleva a una mala integración con la sociedad. Es por eso que en las Instituciones Educativas, muchos niños y alumnos no logran desarrollar estas habilidades, ya que se prefiere aplicarse en ellos más conocimientos de enseñanza – aprendizaje, dejando un vacío en el desarrollo de su autoconfianza, autoestima y las habilidades sociales básicas para su interacción social de acuerdo con su grupo etario.

En los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino” en el centro poblado de Tranca Sasape en el distrito de Morrope, se ha observado que los niños no han desarrollado aquellas habilidades sociales básicas, debido a que no saludan a la maestra, no pronuncian las palabras mágicas (por favor, gracias, permiso), no comparten los materiales y otros se aíslan durante el juego. Es así que se ve una

deficiencia en el desarrollo de sus habilidades sociales básicas. Por tal motivo se elaborará y desarrollará en los niños la aplicación de un programa de Juegos de roles ha desarrollado las habilidades sociales básicas, ya que permitirá la adquisición de buenas relaciones intrapersonales, lo cual conllevan a un cambio de actitudes a partir de la enseñanza de estas habilidades, considerando potencializar estas habilidades y la práctica de saber convivir en armonía, ya que las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.

Estas habilidades son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Todo esto va a provocar una gran influencia en las conductas y actitudes que tenga la persona en su relación e interacción con los demás.

Se planificará 12 talleres que contengan juegos de roles para que cada niño y niña logre participar voluntariamente y en grupo, lo cual les permitirá comunicar sus necesidades e intereses, se relacionen con facilidad y aprendan desde pequeños a respetarse a uno mismo, a los adultos, a cooperar y ser amable en el mundo en que interactúan con sus pares, logrando que los niños practiquen día a día el nivel de sus habilidades sociales básicas.

Esta propuesta se basa en las teorías como la Sociocultural de Lee Vigostky y la del aprendizaje social de Bandura, estos autores llegaron a la conclusión que los niños aprenden a comportarse tanto por medio de la instrucción como de la observación. La enseñanza de habilidades para la vida requiere copiar los procesos naturales por los cuales los niños aprenden conductas (modelos, observación, interacción social).

III. Objetivos:

3.1 Objetivo general:

- Aplicar un Taller de juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas que poseen los niños del nivel inicial de la Institución educativa I.E.I N°221 “Virgen del Camino”. En Morrope.

3.2 Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas que poseen los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, antes de la aplicación de los talleres de juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas.
- Caracterizar de los talleres de juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”, después de la aplicación del programa juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas.
- Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas, después de la aplicación de los talleres de juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la I.E.I N°221 “Virgen del Camino”.

IV. Metodología:

El taller de juegos de roles para desarrollar de habilidades sociales básicas está dirigido a los niños y niñas de 3 años de edad y se ha considerado las siguientes habilidades sociales como, por ejemplo: Sonreír y reír, saludar, presentarse, Hacer favores, Cortesía y amabilidad. Para llevar a cabo el programa lúdico se trabajará talleres con una duración de 30 minutos y dos veces por semana. Para esto se desarrollará con la metodología sobre las habilidades sociales tal cual menciona la autora Inés Monja (2006).

La secuencia didáctica y los pasos a seguir el Taller de juegos de roles para el desarrollo de las habilidades sociales básicas que se aplicará en los niños es la siguiente:

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS
<p>1. Objetivos</p> <p>2. Indicador</p>	<p>En este punto lo que se quiere es que el niño logre desarrollar y poner en práctica aquella habilidad básica partiendo desde su vivencia significativa, lúdica e integrándose con los demás.</p>
<p>3. Motivación:</p>	<p>Despertar la atención en los niños, utilizando diversas técnicas o estrategias para llegar hacer lo que se ha propuesto.</p>
<p>4. Desarrollo:</p>	<p>En esta fase la docente desarrollará o dará una demostración de cómo trabajar la actividad o el juego de roles, siguiendo estos pasos, como, por ejemplo:</p> <p>Paso 1: Ensayo y Modelado</p> <p>Paso 2: Feedback.</p> <p>Paso 3: Reforzamiento: Aquí los niños deberán realizar individualmente o grupal, constatando de lo que aprendieron.</p>
<p>5. Evaluación:</p>	<p>La evaluación ayudará a reforzar la enseñanza de aquella habilidad adquirida o transmitida a través de los talleres que se trabajará con los niños. Se puede trabajar de diferentes formas, como, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una hoja de trabajo para casa. - Una pequeña dramatización en grupo. <p>Y finalmente se invita a los niños a sentarse en semicírculo para reflexionar de lo que aprendieron y como se han sentido.</p>

V. Cronograma de talleres:

Número de talleres	Nombre del taller	Habilidades sociales básicas	Fechas
01	¡La cara seria!	Sonreír	11/09/2019
02	¡Jugando a reír!	reír	16/09/2019
03	¡Yo sé, saludar!	Saludar	18/09/2019
04	¡Me gusta saludar!	Saludar	20/09/2019
05	¡Hola! ¿Mi nombre es?	Presentarse	25/09/2019
06	¡Conozcámonos más!	Presentarse	27/09/2019
07	¡Jugamos a hacernos favores!	Hacer favores	01/10/2019
08	¡Jugando con las palabras por favor y gracias!	Hacer favores	04/10/2019
09	¡Somos amables!	Amabilidad	08/10/2019
10	¡Quiero ser Amable!	Amabilidad	11/10/2019
11	¡Yo tengo buenos modales!	Cortesía	15/10/2019
12	¡Me gusta ser amigos!	Cortesía	18/10/2019

Evaluación:

- Técnicas: observación.
- Instrumentos: Lista de cotejo.

Juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas:

TALLER NÚMERO 01

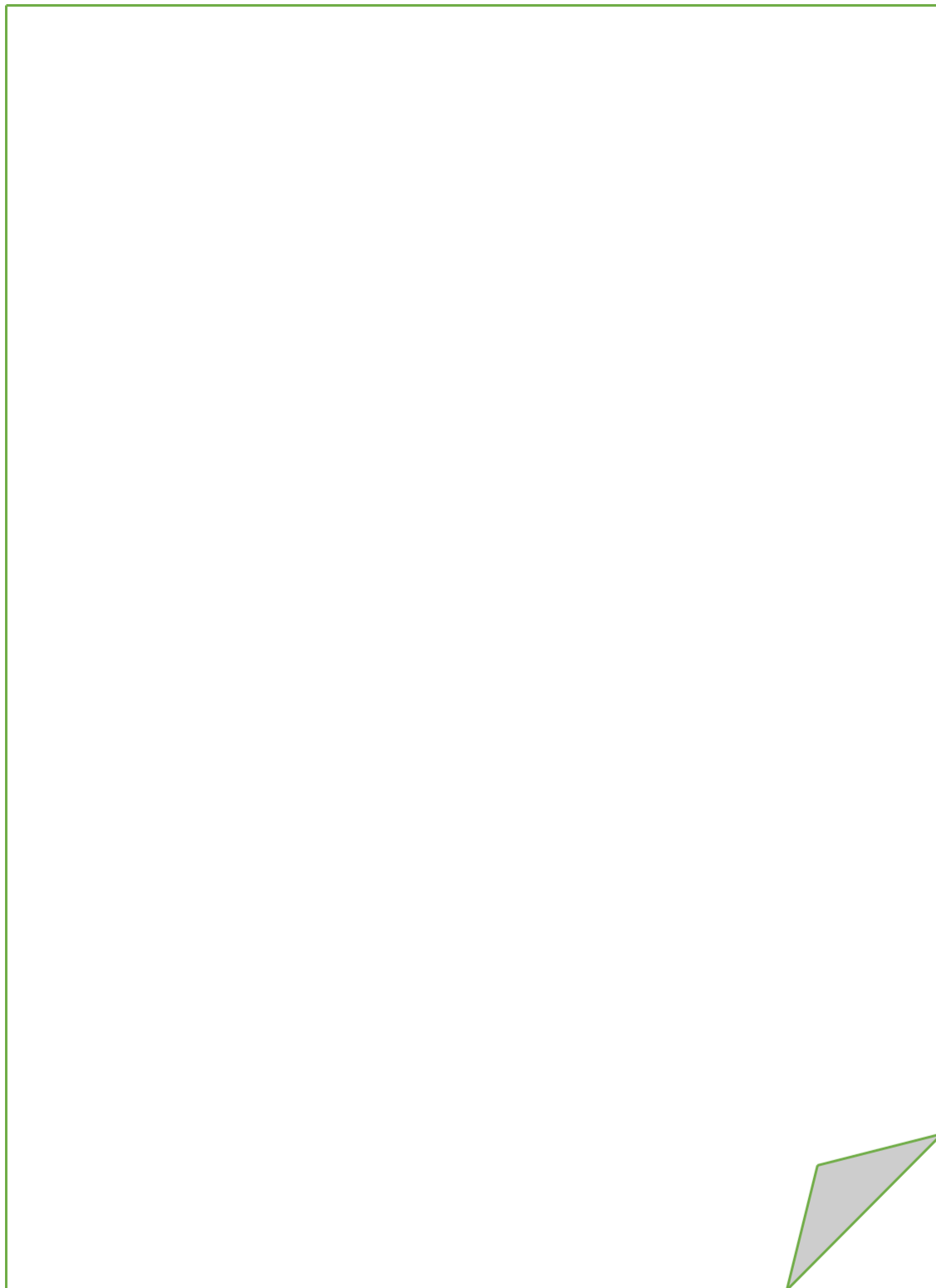
“La cara seria”

HABILIDAD NÚMERO 1: Sonreír		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Interactúa sonriendo con sus compañeros durante el juego.	
Motivación	En una caja sorpresa se les muestra a los niños un espejo grande y se pregunta: ¿para qué me sirve el espejo? ¿Qué les parece si jugamos a mirarnos en el espejo? Para eso vamos a poner diferentes estados de ánimos de nuestra cara; al decir carita feliz, deberán de sonreír y mostrar su mejor sonrisa y así sucesivamente de los demás estados de ánimos.	Caja sorpresa Espejos
Desarrollo - Ensayo - modelado - Feedback - Reforzamiento	Ahora vamos a jugar a algo divertido que se llama: La cara seria. Las profesoras ensayan la habilidad de sonreír, mirándose fijamente al espejo si bajar la mirada. Y la que ríe primero será la que pierde. Se invita a los niños a agruparse de a dos y mirarse fijamente sin parpadear los ojos y el que se ríe primero será el que pierde. Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar. Se invita a los niños agruparse de a dos y a la cuenta de tres, deberán hacerse cosquillas, uno al otro.	
Evaluación	Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido. Además, que en casa se miren al espejo y dibujen su sonrisa.	Hoja de trabajo para casa

HOJA DE TRABAJO

NOMBRE:

- Mírate al espejo y con ayuda de tus papis dibuja tu sonrisa.



LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 1: Sonreír.

N°	Indicador Apellidos y Nombres	Interactúa sonriendo con Sus compañeros durante el juego		
		2.Siempre	1.A veces	0.Nunca
01	GREISY		X	
02	ALEISKA	X		
03	TAIANA BRILLI	X		
04	TATIANA ANALI	X		
05	ARIANA	X		
06	DANITZA	X		
07	THIAGO VIDAL	X		
08	IKER	X		
09	ANTHONY	X		
10	THIAGO		X	
11	LIONEL	X		
12	XIOMARA		X	
13	BRAYAN	X		
14	HANNER	X		
15	MAYLIN	X		
16	DEIBBIE	X		
17	EMILIANA	X		
18	FRANCO	X		
19	GÉNESIS	X		
20	REYSER	X		

Reflexión:

En este primer taller donde por primera vez tuve la oportunidad de desarrollar con los niños la habilidad de sonreír, fue muy agradable para mí, ya que logré entablar una buena confianza con los niños y despertar el interés por aprender. Esta habilidad permite que los niños individualmente expresen su sonrisa y la compartan con sus demás compañeros. Por otro lado, el material que llevé me sirvió mucho para trabajar y conseguir lo que quería, así mismo, poco a poco fui conociendo las cualidades y características de los niños.79

TALLER NÚMERO 02
“Yo se Saludar”

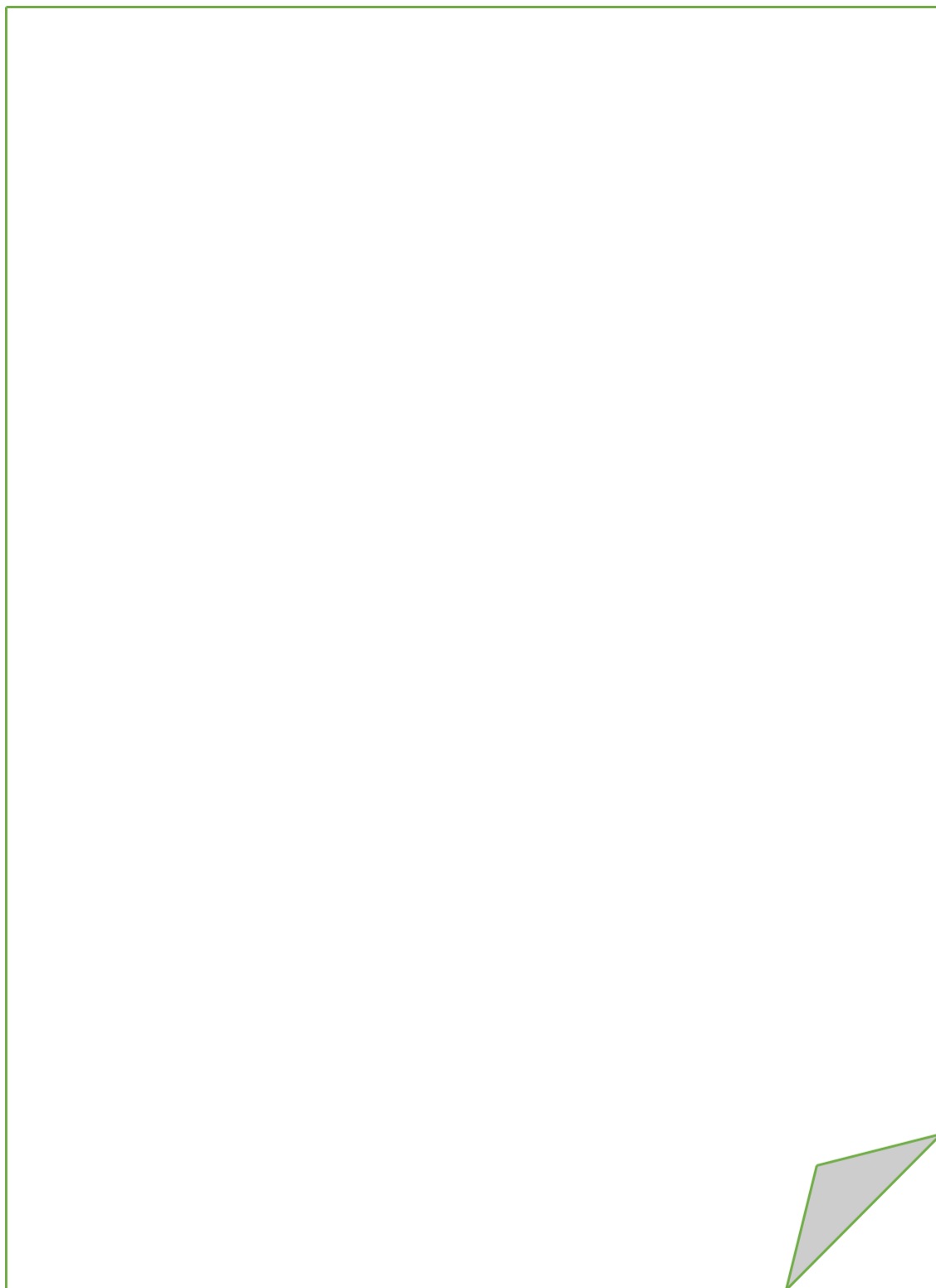
HABILIDAD NÚMERO 2: Saludar		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Participa con entusiasmo la habilidad de saludar.	
Motivación	<p>La profesora muestra a los niños un muñeco y les dice: ¡miren niños el día de hoy he venido con un amigo, pero él este tímido porque nadie lo ha saludado! ¿Qué debemos hacer para que se sienta bien?</p> <p>Y luego se preguntará: Cuándo ingresamos al aula ¿Quién saluda? ¿Y a quienes saludan? ¿Cómo lo hacen?</p>	Muñeco.
Desarrollo	<p>Ahora vamos a jugar a algo divertido llamado: ¡Yo sé, saludar!</p> <p>- Ensayo</p> <p>Las profesoras ensayan la habilidad de saludar. Para eso una de ellas deberá acercarse a la otra persona sonriendo y mirándola a la cara. Decir frases de saludo como: ¡Hola!, ¡Buenos días!, ¿cómo estás?, utilizar gestos como dar una palmada, un beso, estrechar la mano”</p> <p>- Modelado</p> <p>Mostrar un gesto positivo donde se traslade el sentimiento de alegría que nos produce encontrar a esa persona.</p> <p>Se les invita a la mitad de los niños a ubicarse fuera del aula. Cada uno ingresará individualmente al aula practicando el saludo (saludando a las profesoras y auxiliares y a cada uno de sus compañeros), diciendo las frases como: ¡hola!, ¡Buenos Días amigo! ¿Cómo estás? Acompañada de un beso, dándose un abrazo o palmada.</p> <p>- Feedback</p> <p>- Reforzamiento</p> <p>Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar.</p> <p>En semicírculo se les hará una dinámica sobre la canción titulada ¡Saludar las manos compañeros!</p>	Cd Grabadora

Evaluación	<p>Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido.</p> <p>Y finalmente se llevarán a casa una hoja de trabajo donde deberán pegar imágenes donde los niños identifiquen el saludo a las personas (papá y mamá, profesoras, amigos etc.).</p>	Hoja de trabajo.
-------------------	---	------------------

HOJA DE TRABAJO

NOMBRE:

- Con ayuda de tus papis pega imágenes donde identifiques el saludo de las personas (papá y mamá, profesoras y amigos) y practícalos en casa.



LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 2: Saludar

N°	Apellidos y Nombres	Indicador	
		Participa con entusiasmo la habilidad de saludar	
		SI	NO
01	GREISY	X	
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI	X	
04	TATIANA ANALI	X	
05	ARIANA	X	
06	DANITZA	X	
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER	X	
09	ANTHONY	X	
10	THIAGO	X	
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN		
14	HANNER	X	
15	MAYLIN		X
16	DEIBBI	X	
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO		X
19	GENESIS	X	
20	REYSER	X	

Reflexión:

Trabajar la habilidad del saludo es muy importante, porque demuestra las buenas costumbres y modales que desde pequeños recibimos en casa, es así que, al enseñar a los niños a saludar, permitirá un buen desarrollo de sus habilidades sociales básicas. Yo como modeladora enseñé a los niños a saludar a través de un muñeco didáctico que llamó mucho su atención. Como el muñeco se sentía avergonzado porque no conocía a nadie, los niños tenían que saludarlo para que entrara en confianza y pueda jugar con nosotros. Es así que algunos niños, siguieron las instrucciones del como saludar e hicimos una simulación al ingresar al aula, ingresando saludando a las profesoras y a los amigos. Note algunos niños afuera del aula ansiosos por esperar su turno para ingresar saludando, y los otros niños que estaban sentados esperando, note su curiosidad por llegar el turno de ellos.

TALLER NÚMERO 03
¡Me gusta saludar!

HABILIDAD NÚMERO 2: Saludar		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Saluda a las personas de su comunidad educativa.	
Motivación	Se les motiva a los niños mostrándoles unas imágenes y a la vez se les comenta una pequeña historia sobre el saludo. Luego se pregunta: ¿Por qué debemos saludar? ¿Quién de ustedes saluda? ¿Cómo lo hacen? ¿Cómo se sienten las personas cuando saludan? Y las respuestas se escribirán en la pizarra.	Imágenes Plumón.
Desarrollo	<p>Ahora vamos a jugar a algo divertido que se llama: ¡Me gusta saludar!</p> <p>Para este taller se propone llevar a los niños a la dirección del colegio, en ir a visitar a la señora del Quiosco o algunos profesores para que el taller sea más vivencia etc.</p> <p>Las profesoras ensayan la habilidad de saludar, una de ellas saludará a los trabajadores o profesores de la Institución Educativa empelando la frase de: ¡Hola! ¡Buenos Días Profesor! ¿Cómo está? expresando conductas con gestos o posturas, como alegría, asombro, tristeza, sospecha etc. Así mismo se irá saludando a las demás personas.</p> <p>Luego que los niños han observado el saludo de la profesora, cada uno de ellos deberá imitar la habilidad del saludo.</p> <p>Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar o como se han sentido.</p> <p>Sentados en sus mesas, se les entregará dos hojas de trabajo, donde en la primera deberán recortar las imágenes, ordenar según lo que indica el saludo y pegar en la otra hoja.</p>	
Reforzamiento		Hoja de trabajo Goma Tijera
Evaluación	<p>Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido.</p> <p>Además, llevarán una hoja de trabajo para casa según la consiga: Pinta la imagen.</p>	Hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO

NOMBRE:

- Colorea la imagen.



LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 2: Saludar

N °	Indicador Apellidos y Nombres	Saluda a las personas de su comunidad educativa	
		SI	NO
01	GREISY	X	
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI	X	
04	TATIANA ANALI	X	
05	ARIANA	X	
06	DANITZA	X	
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER	X	
09	ANTHONY	X	
10	THIAGO	X	
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN	X	
14	HANNER		X
15	MAYLIN	X	
16	DEIBBIE	X	
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO	X	
19	GENESIS	X	
20	REYSER		X

Reflexión:

En este día invite a los niños a saludar a algunos profesores y directivos que se encontraban laborando dentro de la institución educativa. Y la pregunta que hice fue: ¿Quién quiere saludar primero? Y todos los niños respondieron entusiasmados que sí, pues la enseñanza del taller anterior fue significativa para que los niños reconozcan que es el saludo y que aspectos debemos de tener en cuenta como por ejemplo (mirar fijamente a los ojos, dar la mano, un abrazo o saludando con un beso. En este día me sentí agradable al ver que los niños se esmeraban por que llegue su turno y saludar a los profesores del plantel.

TALLER NÚMERO 04

¡Hola! ¿Mi nombre es?

HABILIDAD NÚMERO 3: Presentarse		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Participa jugando diciendo su nombre, gustos, preferencias y su edad etc.	
Motivación	La profesora ingresa al aula muy entusiasmada y saluda a los niños: ¡Hola niños! ¡Buenos Días! ¿Cómo están? , así mismo la profesora invita a los niños a que la saluden y la llamen por su nombre. Al ver que han olvidado su nombre, la profesora al frente de los niños, hará su presentación. Y nuevamente pregunta: ¿quisieran saber algo más de mí? ¿Cómo que cosas? Como por ejemplo.... etc. Así mismo la profesora irá contando sus gustos, preferencias y la edad que tiene.	
Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> - Ensayo - modelado - Feedback - Reforzamiento 	<p>Ahora vamos a jugar a algo divertido que se llama: ¡Hola! ¿Mi nombre es?</p> <p>Las profesoras ensayan la habilidad de Presentarse: sentadas en su círculo, se irán lanzando la pelota, individualmente dirán su nombre, lo que más les gusta, su juguete favorito, su comida favorita y cuántos años tienen.</p> <p>Se invita a los niños a sentarse en un círculo acompañadas de las profesoras y al primer niño se le dará una pelota para que se presente siguiendo el ensayo de las profesoras, al terminar de presentarse, lo lanzará a cualquier compañero y así sucesivamente.</p> <p>Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar.</p> <p>Se invita a los niños a caminar o bailar por todo el espacio del aula al ritmo de una canción y al parar la música, el niño que este alado o frente de él, tendrá que presentarse y así sucesivamente el otro niño.</p>	<p>Pelota de trapo.</p> <p>Pelota de trapo.</p> <p>CD Grabadora</p>
Evaluación	<p>Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido.</p> <p>Además, se llamará a un niño para que salga adelante para que nos cuente lo que recuerda del nombre de su amigo, sus gustos, preferencias y edad.</p>	

LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 3: Presentarse.

N°	Apellidos y Nombres	Indicador	
		SI	NO
01	GREISY	X	
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI		X
04	TATIANA ANALI	X	
05	ARIANA	X	
06	DANITZA	X	
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER	X	
09	ANTHONY	X	
10	THIAGO	X	
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN	X	
14	HANNER	X	
15	MAYLIN	X	
16	DEIBBIE	X	
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO		X
19	GENESIS	X	
20	REYSER	X	

Reflexión:

En este taller algunos niños entraron en confianza a través del juego con la pelota, note que les falta más capacidad de expresar con soltura sus propias palabras. Lo que logre escuchar fue de ellos: mi nombre es Luis, tengo 4 años y me gusta comer arroz con pescado. Para mí eso fue gratificante poder escuchar una pequeña presentación de ellos. Para que los niños estén más atentos, les dije que luego de escuchar la presentación de sus amigos, vamos a recordar la presentación de cada amiguito. Y algunos niños si recordaron la presentación de aquellos amigos.

TALLER NÚMERO 05

¡Busca a tu pareja!

HABILIDAD NÚMERO 3: Presentarse		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Participa jugando diciendo su nombre, gustos, preferencias y su edad etc.	
Motivación	<p>La profesora ingresa al aula muy entusiasmada y saluda a los niños: ¡Hola niños! ¡Buenos Días! ¿Cómo están? , así mismo la profesora invita a los niños a que la saluden y la llamen por su nombre.</p> <p>Luego pregunta: ¿Quién me puede traer mi juguete favorito? O ¿Qué es lo que más me gusta hacer? Los niños al no recordar o dar con las respuestas, se le propone a jugar algo divertido.</p>	
Desarrollo	<p>Ahora vamos a jugar a algo divertido que se llama: ¡Busca a tu pareja!</p> <p>Las profesoras ensayan la habilidad de presentarse: Llevamos al aula cartas con pares de animales. Se le entrega una carta a cada una de las profesoras y decimos que no pueden mirarlo ni enseñárselo a nadie. A nuestra señal deben mirar qué animal les ha tocado y buscar su pareja, ¡pero no pueden hablar! Sólo pueden moverse y hacer los sonidos de su animal. Cuando encuentran a su pareja se sientan juntos y deberán preguntarse cosas como, por ejemplo: ¿Cuántos años tienes? ¿Cuál es tu juguete favorito? ¿Qué es lo que más te gusta hacer? ¿Cómo te llamas? Etc.</p> <p>Se invita a los niños a ponerse de pie y se les entregará las tarjetas de animales, a nuestra señal deben mirar qué animal les ha tocado y buscar su pareja, ¡pero no pueden hablar! Sólo pueden moverse y hacer los sonidos de su animal. Cuando encuentran a su pareja se sientan juntos y deberán preguntarse cosas como, por ejemplo: ¿Cuántos años tienes? ¿Cuál es tu juguete favorito? ¿Qué es lo que más te gusta hacer? ¿Cómo te llamas? Etc.</p>	<p>Imágenes de animales.</p> <p>Imágenes de animales.</p> <p>Tarjetas.</p>

	<p>Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar.</p> <p>La monitora enseña a los niños 4 tarjetas con imágenes del tema que se está trabajando. Luego se invita a cada niño a que se presente utilizando las tarjetas y guiándose de la imagen. Por ejemplo: en una tarjeta estará la imagen de un juguete y el deberá decir: Mi juguete favorito es el rompecabezas etc. Y así sucesivamente.</p>	
Evaluación	<p>Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido.</p> <p>Además, se llamará a un niño para que salga adelante para que nos cuente lo que recuerda del nombre de su amigo, sus gustos, preferencias y edad.</p>	

LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 3: Presentarse.

N°	Indicador Apellidos y Nombres	Participa jugando diciendo su nombre, gustos, preferencias y su edad etc.	
		SI	NO
01	GREISY		X
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI	X	
04	TATIANA ANALI	X	
05	ARIANA	X	
06	DANITZA	X	
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER	X	
09	ANTHONY	X	
10	THIAGO	X	
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN	X	
14	HANNER	X	
15	MAYLIN	X	
16	DEIBBIE	X	
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO	X	
19	GENESIS	X	
20	REYSER		X

Reflexión:

A través de las tarjetas relacionadas al tema, me ayudó mucho a que los niños salgan uno por uno y nos diga su nombre, cuántos años tienes y su comida favorita es.... También tuve que enseñarles a esperar su turno, porque todos querían salir a la misma vez, algunos niños lograron recordar lo que sus demás compañeros habían dicho. Lo que quise lograr es que los niños puedan expresar frente a los demás niños y conocer que cada niño tiene un nombre y llamarlo como tal. Además, poco a poco se sentirán más seguros de sus palabras.

HOJA DE TRABAJO

NOMBRE

Con la ayuda de mamá o papá, identifica en que consiste cada palabra mágica, practícala y colorea.



LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 4: Hacer favores.

N°	Indicador	Participa activamente pidiendo favores a través del juego.	
		SI	NO
01	GREISY	X	
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI	X	
04	TATIANA ANALI	X	
05	ARIANA	X	
06	DANITZA		X
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER	X	
09	ANTHONY		X
10	THIAGO	X	X
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN		
14	HANNER		
15	MAYLIN	X	
16	DEIBBI	X	
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO	X	
19	GENESIS		
20	REYSER	X	

Reflexión:

Pude notar que la mitad de los niños, lograron pedir las cosas de por favor, mientras la otra mitad aún les costaba mencionar la palabra por favor para solicitar las cosas, pues no es de tanta urgencia, ya que poco a poco irán acostumbrándose a estos buenos modales; con la ayuda continua y enseñanza de estas habilidades sociales básicas.

TALLER NÚMERO 07

¡Jugando con las palabras por favor y gracias!

HABILIDAD NÚMERO 4: HACER FAVORES		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Participa activamente pidiendo favores a través del juego.	
Motivación	Se les motiva a los niños mostrándoles materiales lúdicos como por ejemplo (caja de crayolas, juguetes, hojas de colores) Y se le pregunta a los niños: ¿Qué podemos hacer con estas cosas? ¿Solo un niño puede utilizar esto? ¿Cómo se debe compartir? Y las respuestas se escribirán en la pizarra.	Crayolas Juguetes Colores
Desarrollo	<p>Ahora vamos a jugar a algo divertido que se llama: ¡Jugando con las palabras por favor y gracias!</p> <p>- Ensayo Las monitoras ensayan la habilidad de hacer favores. Sentadas en una mesa con los materiales a un lado, una de ella le pedirá de por favor a la otra profesora que le alcance algún material para que dibuje o juegue, al dárselo ella deberá de decir gracias y así sucesivamente se intercambiaran los papeles.</p> <p>- modelado Los niños sentados por grupos de 4 deberán realizar la demostración de las profesoras, se les colocará los materiales y para que logren obtenerlos, deberán pedirle de por favor a algún compañero para que se lo pueda dar siempre cuando digan la frase de por favor y gracias.</p> <p>- Feedback Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar.</p> <p>- Reforzamiento Luego se les invita a los niños a que guarden las cosas en equipo, antes de eso, entre compañeros deberán pedirse ayuda, como, por ejemplo: por favor ayúdame a ordenar los colores etc.</p>	<p>Materiales didácticos.</p> <p>Materiales didácticos.</p>
Evaluación	<p>Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido.</p> <p>Además, llevaran una hoja de trabajo con su respectiva consigna: “Pinta la imagen”.</p>	Hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO

NOMBRE :

Con la ayuda de mamá o papá identifica en que consiste pedir un favor y dar las gracias, luego colorea y practícala.





LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 4: Hacer favores.

N°	Apellidos y Nombres	Indicador	
		Participa activamente pidiendo favores a través del juego.	
		SI	NO
01	GREISY	X	
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI		X
04	TATIANA ANALI	X	
05	ARIANA	X	
06	DANITZA	X	
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER		X
09	ANTHONY	X	
10	THIAGO	X	
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN	X	
14	HANNER	X	
15	MAYLIN		X
16	DEIBBI	X	
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO	X	
19	GENESIS	X	
20	REYSER	X	

Reflexión:

Pude notar que algunos niños les cuestan decir la palabra por favor para solicitar las cosas, lo cual, al terminar mi taller, realice una pequeña practica para que logren entender lo que significa pedir un favor y de una u otra manera se les quede en ellos la palabra mágica como se dice “por favor”, y gracias. En mi taller llevé muchos juegos didácticos y eso les llamo mucho la atención, y todos vinieron a coger sin mi permiso y tuve que decirles que regresen a sus lugares para poder trabajar nuestra actividad, todos ellos corrieron a sus sillas y empecé a desarrollar mi taller, rápidamente algunos niños captaron la idea y por turnos y voluntariamente, comenzamos a trabajar. Pues estaban motivados por aprender la palabra mágica “por favor y gracias”.

TALLER NÚMERO 08

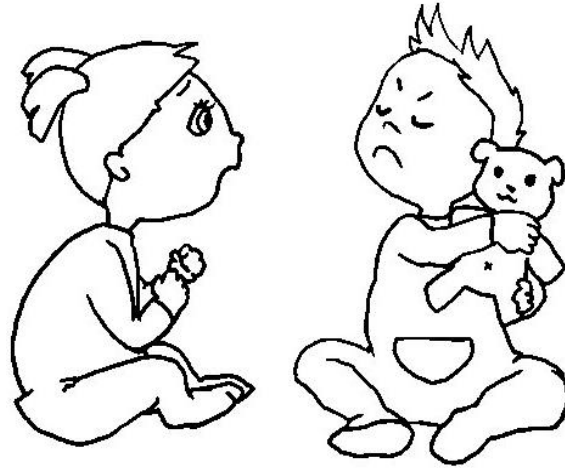
Somos amables

HABILIDAD NÚMERO 5: Amabilidad		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Participa activamente siendo amable durante el juego.	
Motivación	Se les motiva a los niños, invitándoles a ver un video acerca de la amabilidad. Al terminar se pregunta: ¿Cómo se portaba la niña? ¿Es amable? ¿Qué les hacía a sus amigos? ¿Cómo se sienten sus amigos? Y las respuestas se escribirán a la pizarra.	Aula multimedia.
Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> - Ensayo - modelado - Feedback - Reforzamiento 	<p>Ahora vamos a jugar a algo divertido que se llama: ¡Somos amables!</p> <p>Las profesoras ensayan la habilidad de amabilidad: Una de ellas mostrará unas imágenes donde las escenas se muestran a niños jugando, dándose cariño, invitando algo de su comida, prestando sus materiales, y las dos profesoras deberán realizar esas acciones con la ayuda de los materiales previstos.</p> <p>Se invita a los niños a trabajar por quipos, se les mostrará las imágenes por turnos y todos deberán realizar las acciones. Por ejemplo: si la imagen es de un niño triste y se aprecia que otro niño lo abraza etc., ellos deberán dramatizar lo mismo. Explicándoles lo que se significa ser amables.</p> <p>Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar.</p> <p>Jugamos a rey manda: todos caminando por el espacio del aula, la monita hará un pedido como, por ejemplo: el rey manda a que le digas a tu amigos “te quiero mucho” y los niños se mirarán fijamente y se dirán entre sí “te quiero mucho” y así sucesivamente se pedirá: “que los abracés” etc.</p>	Imágenes.
Evaluación	<p>Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido.</p> <p>Además, se les entregará una hoja para que la trabajen en el aula con su respectiva consigna: Pinta la imagen donde ves la amabilidad en los niños.</p>	Hoja de trabajo. Crayolas.

HOJA DE TRABAJO

NOMBRE:

Colorea la imagen donde ves la amabilidad en los niños.



LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 5: Amabilidad

N°	Indicador	Participa activamente siendo amable durante el juego.	
		SI	NO
01	GREISY	X	
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI	X	
04	TATIANA ANALI	X	X
05	ARIANA	X	
06	DANITZA	X	
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER	X	
09	ANTHONY	X	
10	THIAGO	X	
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN	X	
14	HANNER	X	
15	MAYLIN		X
16	DEIBBI	X	
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO	X	
19	GENESIS	X	
20	REYSER	X	

Reflexión:

En este taller pude notar que algunos niños les gusta jugar con quienes tienen más afinidad, pero poco a poco iban integrando a su grupo más amigos. Lo cual fue muy significativo para mí porque participaban casi la mayoría. Más aun en el juego del rey manda, vi aquellas sonrisas y miradas de los niños que disfrutaban jugar. El ser amable desde muy pequeño permite al niño a desenvolverse en su contexto, en su día a día y tener buenas relaciones sociales con su entorno.

TALLER NÚMERO 09

¡Quiero ser Amable!

HABILIDAD NÚMERO 5: Amabilidad		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Participa activamente siendo amable durante el juego.	
Motivación	Se les motiva a los niños, invitándoles a ver un video acerca de la amabilidad titulado “cuando soy amable”. Al terminar se pregunta: ¿Cómo se pipo? ¿Es amable? ¿Qué les hacía a sus amigos? ¿Cómo se sienten sus amigos? ¿Qué le gustaba hacer? Y las respuestas se escribirán a la pizarra.	Video
Desarrollo - Ensayo - modelado - Feedback - Reforzamiento	<p>Ahora vamos a jugar a algo divertido que se llama: ¡Quiero ser Amable!</p> <p>Las profesoras ensayan la habilidad de la amabilidad: cada una estará sentada en sus mesas y con una hoja y un color empezaran a dibujar, al ver que no tienen más colores, se para una y va hacia la otra mesa de su amiga, a pedirle de por favor si le puede prestar algunos colores.</p> <p>Sentados los niños en sus mesas se les repartirá una hoja a cada uno y un par de colores para que dibujen, al ver que necesitan más, deberán ir a cualquier compañero a pedirselo de por favor y así mismo diciendo gracias a la hora de devolvérselo.</p> <p>Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar.</p> <p>La monitora invita a los niños a dramatizar las escenas del video visto titulado: cuando soy amable.</p>	Juguetes.
Evaluación	<p>Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido.</p> <p>Además, se les entregará una hoja para que dibujen a los amigos amables y lo deberá hacer en equipo, respetándose y compartiendo los materiales.</p>	Hoja de trabajo. Crayolas.

LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 5: Amabilidad

N°	Indicador	Participa activamente siendo amable durante el juego.	
		SI	NO
01	GREISY	X	
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI	X	
04	TATIANA ANALI	X	
05	ARIANA	X	
06	DANITZA	X	
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER	X	
09	ANTHONY	X	
10	THIAGO	X	
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN	X	
14	HANNER	X	
15	MAYLIN	X	
16	DEIBBI	X	
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO	X	
19	GENESIS	X	
20	REYSER	X	

Reflexión:

Gracias al video visto con los niños, pudieron comprender lo que significaba ser amable con las personas. Luego los invite a que dramaticen la amabilidad, lo hacían tal como estaba en el video. Además, escuche sus comentarios acerca del cómo debo de saber comportarme con mis amigos y quererlos.

En el desarrollo de su taller, cumplieron con lo establecido, invitaron a sus amigos parte de los alimentos y además a jugar. Por otro lado, me sentí contenta cuando vi a los niños abrazándose, ayudándose hacer favores y a compartir sus juguetes, verbalizando las palabras: por favor, gracias, permiso y disculpa.

TALLER NÚMERO 10
¡Me Gusta ser amigos!

HABILIDAD NÚMERO 6: Cortesía.		
SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS	MATERIALES
Objetivo/Indicador	Participa activamente siendo cortés durante el juego.	
Motivación	La monitora invita a los niños a al aula multimedia a ver unos videos de reflexión llamado: “Respeto a mis amigos” al terminar de ver el video, la monitora pregunta a los niños: ¿Cómo se portaba la niña? ¿Será cortés? ¿Qué les hacía a sus demás amigos? ¿Cómo se sienten sus amigos? ¿Por qué? Y las respuestas se escribirán en la pizarra. Así mismo se pregunta: ¿Quién se porta igual a esta niña?	Video
Desarrollo	<p>Ahora vamos a jugar a algo divertido que se llama: ¡Me Gusta ser amigos!</p> <p>Las profesoras ensayan la habilidad de la cortesía: dos de ellas estarán jugando sentadas en una mesa, y la otra estará sentada sola sin hacer nada, una de las dos profesoras, se pondrá de pie e ira a la mesa de la profesora que está sentada sola y le dice: ¿quieres venir a jugar conmigo? y juntas se eran a jugar muy feliz.</p> <p>Se divide a los niños en dos grupos, primero la fila A, invitará a la fila B a jugar a sus mesas o en algún espacio del aula. Diciendo lo siguiente: ¿amigo quiere venir a jugar conmigo? Si, vamos. Etc.</p> <p>Después de la participación de los niños se les elogiara lo que hizo bien y si hay algo que deba mejorar.</p> <p>Se les muestra a los niños unas imágenes en la pizarra para que vayan describiendo lo que ven y decir si los niños son cortés con sus amigos o notan lo contrario, además de como poder corregir eso.</p>	<p>Juguetes didácticos del aula.</p> <p>Juguetes didácticos del aula.</p> <p>Imágenes.</p>
Evaluación	<p>Los niños sentados en semicírculo se les preguntará de lo que han aprendido el día de hoy y como se han sentido.</p> <p>Además, se les entregará una hoja para que dibujen a los amigos amables y lo deberá hacer en equipo, respetándose y compartiendo los materiales.</p>	Hoja de trabajo. Crayolas.

LISTA DE COTEJO

HABILIDAD NÚMERO 6: Cortesía.

N°	Indicador	Participa activamente siendo amable durante el juego.	
		SI	NO
01	GREISY		
02	ALEISKA	X	
03	TATIANA BRILLI	X	
04	TATIANA ANALI	X	
05	ARIANA		
06	DANITZA	X	
07	THIAGO VIDAL	X	
08	IKER	X	
09	ANTHONY	X	
10	THIAGO	X	
11	LIONEL	X	
12	XIOMARA	X	
13	BRAYAN		
14	HANNER		
15	MAYLIN	X	
16	DEIBBI		
17	EMILIANA	X	
18	FRANCO	X	
19	GENESIS	X	
20	REYSER		X

Reflexión:

En este último taller, algunos niños demostraron ser amables y cortés al invitar a sus amigos a jugar o prestarse algún material. Se originó un ambiente agradable en el aula y se promovió una enseñanza significativa.

EVIDENCIAS



TALLER : LA CARA SERIA

EVIDENCIAS



TALLER "YO SE SALUDAR"

EVIDENCIAS



TALLER ¡ME GUSTA SALUDAR!



TALLER ¡Hola! ¿Mi nombre es?



TALLER ¡BUSCA A TU PAREJA!



TALLER ¡JUGANDO CON LAS PALABRAS POR FAVOR Y GRACIAS!



TALLER SOMOS AMABLES



TALLER ¡QUIERO SER AMABLE!

EMPASTADO

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 4%