



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2127, DISTRITO DE
PICHANAKI-PROVINCIA DE CHANCHAMAYO,
JUNIN-2021**

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

AUTOR

ESPIRITU CAMIÑIRI YANINA NELIDA

ORCID: 0000-0002-5219-1051

ASESOR

VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

CHIMBOTE - PERÚ

2022

Equipo de trabajo

AUTOR

Espiritu Camiñiri Yanina Nelida

ORCID: 0000-0002-5219-1051

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

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Ciencias e Ingeniería,
Escuela Profesional de Contabilidad, Chimbote, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Hoja de firma del jurado y asesor

Muñoz Pacheco, Luis Alberto
Presidente

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro
Miembro

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
Miembro

Velásquez Castillo, Nilo Albert
Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios, por su infinita misericordia.

A mis padres y familiares por su constante apoyo.

A la universidad, por cobijarnos en sus aulas.

A los profesores que compartieron sus enseñanzas.

La autora.

DEDICATORIA

El presente trabajo en primer lugar lo dedico a Dios a mí familia y a mis padres y sobre todo a mi hija con mucho cariño.

La autora.

Resumen

El objetivo principal del trabajo señalaba: Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2022. El tipo de investigación realizada fue una investigación aplicada, de nivel explicativo. Se utilizó el diseño pre experimental. La técnica de recolección de datos fue la observación, para lo cual se ha diseñado una ficha de observación como instrumento de recolección de datos. La muestra de estudio estaba conformada por 20 niños y niñas de 5 años de edad. El resultado más importante es que existe una influencia positiva del juego de roles en las habilidades sociales de los niños $P \text{ valor} = ,000$. En la observación de entrada el 100,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas. Y en la evaluación de salida el 100,00% de los niños demostraron un nivel alto de habilidades sociales básicas. Con la investigación, se ha logrado determinar la influencia positiva de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

Palabras Clave: *estrategia, habilidades, juego, niños, roles.*

Abstract

The main objective of the work indicated: To determine the influence of the role play in the development of the basic social skills of the students of the educational institution No. 2127, Chanchamayo, Junín - 2022. The type of research carried out was an applied research, of explanatory level. The pre-experimental design was used. The data collection technique was observation, for which an observation sheet has been designed as a data collection instrument. The study sample consisted of 20 5-year-old boys and girls. The most important result is that there is a positive influence of role play on children's social skills P value = .000. At the entry observation, 100.00% of the children demonstrated a medium level of basic social skills. And in the exit evaluation, 100.00% of the children demonstrated a high level of basic social skills. With research, it has been possible to determine the positive influence of role-playing in the development of children's social skills.

Key words: *strategy, skills, game, children, roles.*

Contenido

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de Trabajo	ii
3. Hoja de firma de jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria).....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de Figura, tabla y cuadros.....	x
I. Introducción.....	13
II. Revisión de literatura	16
2.1 Antecedentes.....	16
2.1.1 Internacionales.....	16
2.1.2 Nacionales	18
2.2. Bases teóricas de la investigación	23
2.2.1 El Juego de roles.....	23
2.2.2 Importancia de los juegos de roles en la educación.....	26
2.2.3 Tipos de juego de roles.....	29
2.2.4 Dimensiones de los juegos de roles.....	29
2.2.5 Importancia del juego de roles en la educación infantil	31
2.2.6 Habilidades sociales	32
2.2.7 ¿Dónde se aprenden las habilidades sociales?.....	35
2.2.8 Desarrollo de las Habilidades Sociales.....	38
2.2.9 Componentes de las habilidades sociales	41
2.2.10 Tipos de habilidades sociales	42

2.2.11	Importancia de las habilidades Sociales	43
2.2.12	Dimensiones de las habilidades sociales	46
2.2.13	Habilidades sociales básicas.....	47
III.	Hipótesis	50
IV.	Metodología	51
4.1	Diseño de la investigación.....	51
4.2	Población y muestra	52
4.3	Definición y operacionalización de variables e indicadores	54
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
4.5	Plan de análisis	57
4.5	Matriz de consistencia	59
4.7	Principios éticos.....	60
V.	RESULTADOS	62
5.1.	Resultados.....	62
5.2.	Análisis de resultados.	82
VI.	CONCLUSIONES.....	87
	Recomendaciones.....	88
	Anexos.....	94

INDICE DE CUADROS

Tabla 1: Distribución de la población de estudio.....	52
Tabla 2: Distribución de la muestra de estudio.....	53
Tabla 3: Resultados de la validación de Juicio de Expertos	56
Tabla 4: Estadística de confiabilidad Alfa Cronbach.....	57
Tabla 5: Baremo para establecer la confiabilidad del resultado Alfa Crombach.....	57
Tabla 6: Baremo para establecer los niveles de habilidades sociales de los niños de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020.....	57
Tabla 7: Nivel de desarrollo de las habilidades básicas a través del pre test	62
Tabla 8: Resultado de aplicación de juego de roles, como estrategia para desarrollar las habilidadessociales básicas por sesiones.....	63
Tabla 9: Resultados de la sesión N° 1: Me divierto jugando a la casita.....	64
Tabla 10: Resultados de la sesión N° 2: Construyendo mi biblioteca.....	65
Tabla 11: Resultados de la sesión N° 3: me divierto jugando a la tiendita	66
Tabla 12: Resultados de la sesión N° 4: Jugamos a la sinfonía con las manos.....	67
Tabla 13: Resultados de la sesión N° 5: Creamos nuestros pasos de baile	68
Tabla 14: Resultados de la sesión N° 6: jugando a los músicos modernos.....	69
Tabla 15: Resultados de la sesión N° 7: Jugamos al zoológico	70
Tabla 16: Resultados de la sesión N° 8: Jugamos a los doctores	71
Tabla 17: Resultados de la sesión N° 9: Jugamos el restaurant de mi vecina.....	72
Tabla 18: Resultados de la sesión N° 10: Jugamos a los transportistas	73
Tabla 19: Resultados de la sesión N° 11: Jugamos a los pregoneros.....	74
Tabla 20: Resultados de la sesión N° 12: Jugamos a los ambulantes del mercado....	75
Tabla 21: Comparación de los resultados de la observación de entrada y salida	77

Tabla 22: Estadísticos descriptivos de la hipótesis general	78
Tabla 23: Prueba de normalidad.	79
Tabla 24: Estadísticos de la prueba P valor	81

INDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Resultados de la observación de entrada	62
Gráfico 2: Resultado de aplicación de juego de roles, como estrategia para desarrollar las habilidades sociales básicas por sesiones.....	64
Gráfico 3: Resultados de la sesión N° 1	65
Gráfico 4: Resultados de la sesión N° 2.....	66
Gráfico 5: Resultados de la sesión N° 3	67
Gráfico 6: Resultados de la sesión N° 4.....	68
Gráfico 7: Resultados de la sesión N° 5	69
Gráfico 8: Resultados de la sesión N° 6.....	70
Gráfico 9: Resultados de la sesión N° 7	71
Gráfico 10: Resultados de la sesión N° 8.....	72
Gráfico 11: Resultados de la sesión N° 9.....	73
Gráfico 12: Resultados de la sesión N° 10.....	74
Gráfico 13: Resultados de la sesión N° 11	75
Gráfico 14: Resultados de la sesión N° 12.....	76
Gráfico 15: Comparación de los resultados	77
Gráfico 16: Diferencia de medias de las variables juego de roles y habilidades sociales.....	80

I. Introducción

La investigación aborda un tema muy importante, la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades blandas. Un tema muy apasionante en la educación infantil.

El juego de roles es un tipo de juego en el que el niño imita la conducta de los adultos en sus diferentes modos de vida, sea esta profesional, de trabajo diario, su convivencia, sus aventuras, etc. Pero también imitan a personajes como animales, plantas, u otros seres imaginarios. He allí la importancia del juego de roles, porque induce al niño a desarrollar una serie de habilidades y destrezas que le servirán en su vida como adulto.

Moreno (2013), sostiene: La tendencia del niño a realizar una vida conjunta con los adultos no puede ser satisfecha en base a un trabajo compartido. Los pequeños comienzan a dar satisfacción a esta necesidad en el juego, donde no solo reproducen la vida laboral, sino también las relaciones sociales, asumiendo el papel de adultos. Por eso, el lugar especial del niño en la sociedad pasa a ser la base para que surja el juego de roles como forma peculiar de su incorporación a la vida de los mayores (p. 3)

Cuando el niño juega a convertirse en un ingeniero, un granjero, un médico, etc. no sólo está imitando el comportamiento de los adultos en aquellos rubros de la vida. Si bien es cierto, que el niño va superar los límites de esa conducta, lo importante es que, mediante el juego de roles, ellos desarrollan su creatividad.

Según Vigotski (2014), el aprendizaje es un curso provechoso de cambio mental y social que ocurre en un entorno cooperativo, es decir, avanzamos al notar

y participar con otros y mediante la intercesión de la curiosidad social en ejercicios objetivos coordinados. (p.34)

La teoría sociocultural, afirma que el niño aprende por imitación de la vida adulta. Y justamente, el juego de roles es una imitación que el niño realiza de la vida adulta. El juego es un medio de interacción social, mediante el juego, el niño imita, aprende, y supera la vida de un adulto.

La justificación teórica de nuestra investigación, radica en que, brinda aportes conceptuales muy importantes acerca de las variables juego de roles y habilidades sociales básicas. En el campo metodológico, nuestra investigación, brinda un aporte muy importante acerca de la estrategia del juego de roles para generar aprendizajes significativos en los niños.

El problema planteado señalaba: ¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2022? Para lo cual nos trazamos el siguiente objetivo: Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2022. La Investigación fue de tipo aplicada, de nivel explicativo; se utilizó el diseño pre experimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento se utilizó la ficha de observación, que previamente fue sometido a juicio de expertos, la muestra de estudio estuvo integrada por 30 Estudiantes de la institución educativa N° 2127, del distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo.

Los resultados demostraron que, existe una influencia positiva del juego de roles en las habilidades sociales de los niños (P valor= ,000). Dicho puntaje es

menor al nivel de significancia $\alpha= 5\%$. Con lo que se logró alcanzar el objetivo propuesto.

Se ha logrado determinar la influencia positiva de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Los niños han mejorado sus habilidades sociales durante el periodo que duró la implementación del juego de roles. Mejoró la conducta de los niños, se incrementó el conocimiento de las principales habilidades que deberían de prácticas. Y sobre todo, los niños aprendieron a controlar sus reacciones fisiológicas en situaciones de presión y estrés.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Forero (2018), investigó: *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado de transición de la Universidad de Bogotá. Universidad Libre de Colombia*, Trabajo de grado para optar al título de: Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas. Para lo cual se trazó como objetivo: Contribuir al aprendizaje del inglés de los estudiantes del grado transición del colegio de la Universidad Libre. la población objeto de la presente la constituyeron los estudiantes del grado Transición A; integrado por un grupo de 20 niños, 12 niñas y 8 niños entre los 5 y 6 años de edad. La mayoría de los estudiantes pertenecían a los estratos socioeconómicos 3 (medio) y 4 (alto). La técnica de recolección de datos fue la técnica de la observación y los instrumentos utilizados fueron la ficha de observación y las pruebas objetivas. Entre las principales conclusiones podemos señalar: Para lograr una participación activa durante las clases es importante tener en cuenta que para los estudiantes en especial, los niños pequeños, el juego es fundamental durante su proceso de aprendizaje. Se involucró el juego de roles ya que cumple un papel importante dentro del ámbito educativo y de acuerdo con los resultados de los talleres, fue muy llamativo para los estudiantes las actividades y el material, este último facilitando la intervención de estrategias de aprendizaje puesto que propició un ambiente agradable en el cual el niño podía asociar y entender la información que se le presentada de una manera.

Por otra parte: Gándara (2017), investigó: *¿El juego de roles y el teatro son estrategias eficientes para estimular la memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales?*, Universidad San Francisco de Quito, Ecuador. Tesis de grado presentada como requisito para la obtención del título de Educadora. Su objetivo fundamental señalaba: Determinar si el juego de roles y el teatro son estrategias eficientes para estimular la memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales. En una muestra de 150 estudiantes, utilizando como técnica de recolección de datos la técnica de la observación y como instrumento las pruebas objetivas, arribó a las siguientes conclusiones: El teatro y juego de roles logran objetivos en varias áreas no solo en lo cognitivo. Se trabaja lo social, emocional y destrezas como la resolución de problemas, creatividad, pensamiento crítico y divergente. El teatro en la educación, tiene varios beneficios, desarrolla destrezas y alcanza objetivos de aprendizaje. El proceso por el que los estudiantes atraviesan mientras imagina, crean, resuelven problemas, fijan objetivos, exponen, es importante ya que es la forma en la que arman su obra o representación, los estudiantes involucran emociones, sentimientos, opiniones, para realizar una buena presentación final que es a la vez un el objetivo colectivo e individual. El teatro y juego de roles como estrategia de enseñanza es una forma alternativa de que los estudiantes aprender ya que en una actividad se desarrolla varias destrezas que hacen que este proceso se vuelva un aprendizaje experiencial, y esto tiene más importancia para el estudiante por el énfasis que le tiene que poner lo que causa

que el aprendizaje sea significativo, ya que existen muchas emociones que se desarrollan en el proceso de esta creación y presentación.

Por su parte: Soliz (2018), investigó: *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en Niños y Niñas de 3 años del Jardín Infantes Pedro Vicente” durante el Periodo 2014-2015*. Universidad Central del Ecuador. Informe de Trabajo de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Profesora Parvularia. Para lo cual se trazó como objetivo: Determinar de qué manera el Juego simbólico permite desarrollar el pensamiento creativo en niños/as de 3 años del Jardín de Infantes “Pedro Vicente Maldonado” en el periodo 2014-2015. En una muestra de 85 niños, utilizando la técnica de la observación y la encuesta, cuyo instrumento fue una ficha de observación y el cuestionario, arribó a las siguientes conclusiones: Luego de aplicar el juego simbólico en el aula, el niño/a desarrolla su pensamiento creativo de una manera dinámica, espontánea y libre. Al emplear el juego simbólico se distingue la influencia que tiene el mismo en el desarrollo del pensamiento creativo, porque el niño crea ideas originales y logra transformar lo que hay a su alrededor.

2.1.2 Nacionales

Depaz (2018), investigó: *Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto, distrito de San Marcos*. Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. Tesis para optar el título de licenciado en educación: especialidad educación inicial. Como objetivo se planteó: Explicar cómo

influyen los juegos cooperativos en el desarrollo habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto, Distrito de San Marcos. 2018. Entre las principales conclusiones arribadas podemos señalar: El uso de los juegos cooperativos sí influyó significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto, Distrito de San Marcos. Se observó que en el grupo experimental el 50% de los niños y niñas siempre demuestran el desarrollo de sus habilidades sociales, el 41.7% lo manifiesta a veces y el 8.3% no lo manifiesta nunca. Por otro lado en el grupo control se observa que el 100% de niños y niñas nunca demuestra el desarrollo de sus habilidades sociales. De lo descrito, se determina que la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica si mejora el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años. El empleo de los juegos cooperativos si influyo considerablemente en el desarrollo de la convivencia democrática de los niños y niñas de 5 años, ya que en cuanto al desarrollo de la convivencia democrática en el grupo experimental el 50 % de los niños y niñas expresa a veces el desarrollo de sus habilidades sociales, el 25 % lo expresa siempre y similarmente otro 25 % nunca lo expresa. Mientras que en el grupo control la mayoría de los niños y niñas (91.7 %) nunca demuestran el desarrollo de sus habilidades sociales y solo una minoría (8.3 %) lo demuestra a veces. Lo que significaría que se cumple la hipótesis específica. La aplicación adecuada de los juegos cooperativos incidió positivamente en el desarrollo la identidad personal de los niños y niñas de 5 años, debido a que se obtuvo los resultados en el grupo experimental el 50 % de los niños y niñas demuestra a veces el desarrollo de sus habilidades sociales, el 25 % lo

demuestra siempre y similarmente otro 25 % nunca lo demuestra. Mientras que en el grupo control el 100 % de los niños y niñas nunca demuestran el desarrollo de sus habilidades sociales (gráfico 04, tabla 06), es decir que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la identidad personal de los niños.

Por su parte: Troya (2018), investigó: *Actividades lúdicas, para el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 17565 del caserío San Pedro, Jaén. 2018*. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo. Trabajo de investigación para obtener el grado académico de bachiller en ciencias de la educación. El objetivo que se trazó el investigador señalaba: Diseñar actividades lúdicas a los estudiantes de 5 años, basándonos en los fundamentos teóricos de Karl Groos, Piaget y Vygotsky, con el propósito de desarrollar habilidades sociales. Para lo cual se seleccionó una muestra de 30 niños y 20 padres de familia. La técnica de recolección de datos fue la entrevista y la observación. Los instrumentos utilizados fueron: la guía de entrevista y la ficha de observación. Entre las principales conclusiones podemos señalar: las actividades lúdicas empleadas, permitieron desarrollar diferentes tipos de habilidades sociales, desde las básicas, hasta aquellas habilidades relacionadas a la gestión de los sentimientos y emociones.

Por otra parte: Asencios (2017), investigó: *Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017*. Universidad Católica Sedes Sapientiae. Tesis para optar el título de Licenciado en la Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial. Para lo cual se trazó como

objetivo: Determinar el efecto del programa de Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017. Se seleccionó una muestra de: 37 niños de 5 años de edad, la técnica de recolección de datos fue la observación, para lo cual se diseñó como instrumento la ficha de observación. Entre las principales conclusiones podemos señalar: El Juego libre debe considerarse como un momento pedagógico importante e indispensable en el aula, puesto que favorece al desarrollo integral de los niños y niñas de Educación Inicial. Es un espacio enriquecedor, placentero y necesario en la escuela: permite a los estudiantes experimentar confianza y seguridad afectiva para el libre desarrollo de sus capacidades y habilidades. El programa Juego libre puede ser aplicado en los niños y niñas de Educación Inicial para desarrollar habilidades sociales en relación a la autoestima, comunicación, asertividad, toma de decisiones y otras en las que los estudiantes manifiesten dificultades que afecten su desarrollo integral.

Quilco (2019), en su tesis titulada: *Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial el Altiplano cono Norte - 2018*. Universidad Nacional de San Agustín, tesis para optar el título de segunda especialidad con mención en educación inicial. El objetivo señalaba: Determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. El Altiplano, Cono Norte 2018. En una muestra de 21 niños, utilizando como técnica de investigación la observación cuyo instrumento fue la lista de cotejo, se arribó a las siguientes conclusiones: La relación que existe entre las

habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños y niñas de 5 años, según el estadígrafo de chi cuadrado muestran una relación aceptable con el 6.184 la cual está dentro de la zona de aceptación así mismo el valor de la significancia $p=0.011$ es menor al límite ($p<0.05$) por ambos métodos se acepta la relación de las variables. Los resultados encontrados muestran que las habilidades básicas en de interacción social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. El Altiplano, Cono Norte proyectan un nivel bueno con el 42.5% y un nivel defínete con el 25%, este grupo de niños presenta problemas de integración al grupo.

Finalmente se han revisado las investigaciones realizadas por: Mamani (2018), cuyo título fue: *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 del 2017. Universidad nacional del Altiplano*. Tesis para optar el título profesional de: licenciada en educación inicial. El objetivo que guio la investigación fue: Determinar la influencia del juego de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la IEI 322- Puno, para lo cual se seleccionó a 48 niños como muestra de estudio, divididos en grupo control y experimental. La técnica de recolección de datos fue la observación, para lo cual se diseñó como instrumento la prueba objetiva, el mismo que fue aplicado como prueba de entrada y salida. Entre las principales conclusiones podemos señalar: La investigación nos ayudó a determinar que los juegos de roles tuvo una influencia positivan en el grupo experimental ya que se vio una mejora, realizando una comparación con el pre test y post test permitiendo que una buena cantidad de niños mejoraron en las

tres habilidades como es la empatía, la solidaridad y en la asertividad Teniendo un 56.5 % de los niños se encontraba en el nivel de con poca frecuencia y terminando la investigación esta cifra se redujo a un 0.0% lo cual indica que la aplicación de esta estrategia tuvo resultados satisfactorios en el desarrollo de las habilidades en cada uno de los niños. Se logra satisfactoriamente determinar la influencia de los juegos de roles tal como se ha planteado en los objetivos ya que en un principio se encontraban en un 60.9% con poca frecuencia lo cual quiere decir que no practicaban la solidaridad, posteriormente se aplica la estrategia planteado, después de haber culminado, la actividad se mostró que hubo un desarrollo muy significativo con 65.2% en la escala con mucha frecuencia por lo cual tiene una influencia positiva la estrategia planteada para lograr la dicha habilidad.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El Juego de roles

Según Dosso (2009) “es una actividad en la que los jugadores”, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la “otredad”, es decir, se ponen en la situación del “otro”” (p.15)

Cuando los niños ejercitan los juegos de roles, lo que hacen es encarnar un personaje ficticio que no son ellos mismos. Muchas veces en estos juegos el niño puede hacer el papel de adulto, de profesional, de algún animal, de alguna planta o un personaje de ficción, un superhéroe. Al hacer el papel de algunos de estos personajes, el niño también encarna

los roles y valores que estos personajes practican. He allí la importancia del juego de roles.

Gonzalo & Valdivia (2010), señala que, “*El juego de roles 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*” (p.5)

Al representar un determinado personaje, el niño asimila los valores y formas de comportamiento de dicho personaje. Cabe destacar que, como docentes de educación inicial, debemos saber seleccionar el tipo de juego de roles que permitan lograr un determinado propósito. En nuestro caso el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades sociales básicas.

También, Dosso (2009), lo conceptualiza como: Un movimiento en el que los "*jugadores*", en un ciclo de reproducción, se dirigen a los animadores del mundo real, comprendiendo una reunión de personas que trabajan por simpatía con la "*otredad*", es decir, se ponen en la circunstancia del "*otro*", en otras palabras, se ponen en la circunstancia del "*otro*". (p.6).

Ejercitar roles de otros, significa ponerse en el "*pellejo del otro*" y representarlo. Justamente el juego de roles lo que hace es eso, los niños imitan con entusiasmo a personajes ficticios o reales. Esta forma de juegos ayuda a que los niños desplieguen un conjunto de habilidades,

destrezas y capacidades, lo cual les ayuda a perder el miedo, a interrelacionarse de manera saludable.

Para Peñarrieta y Faysse (2006), El simulacro es una especie de modelo que cumple como objeto mediador, por ejemplo, propone una representación de la realidad que permite transitar en un clima libre de presiones y frecuentemente animado, la conversación entre animadores sobre su propia existencia. (p.4).

Al cumplir un rol en el juego, el niño despliega una diversidad de habilidades, destrezas y capacidades. Por ejemplo, al representar a personajes ficticios, lo que hace es encarnar los valores, las costumbres, y el modus vivendi de ese personaje.

Para AMEI Asociación (2018), El fingimiento es un tipo específico de movimiento infantil que surge a lo largo de la mejora verificable de la sociedad y cuya sustancia fundamental es la acción del adulto, sus actividades y conexiones individuales. Esto implica que no es la indicación de los sentidos, sino un elemento ganado socialmente. (p.1).

Mediante el juego de roles el niño lo que hace es reproducir las actividades que los adultos realizan en la vida cotidiana. De allí su importancia de utilizarlo como una estrategia didáctica en el aula, sobre todo en la primera infancia, ya que, en esa etapa de la vida, el niño va interiorizando valores, costumbres y formas de comportamiento socialmente aceptados.

Dosso (2009), sostiene: En este tipo de juego, los pequeños esperan trabajos de adultos y reflejan de forma imaginativa los ejercicios de los mayores y las conexiones sociales que establecen entre ellos. Se considera un movimiento crucial en la etapa juvenil, ya que los pequeños resuelven en este juego una incoherencia habitual de su edad: necesitan ser como los mayores y hacer todo lo que hacen los mayores, en cualquier caso, cuando sus resultados genuinos concebibles no se lo permiten. Es en la simulación donde pueden asumir el papel de "*madre*" y "*planchar*" la ropa de su "*hijo*", de "*acompañante*" y "*conducir*" el "*vehículo*" muy parecido al padre, siempre en un plano de fantasía. Este tipo de juego impacta en el giro místico del joven, ya que es un método para solventar la incoherencia antes mencionada. (p.18).

El niño mediante el juego de roles lo que es reproducir la actividad que los adultos realizamos todos los días, por eso la sociedad debe preocuparse en transmitir a los niños valores sociales que permitan valorar la vida, el respeto a los demás, el cuidado de la propiedad ajena, la delicadeza, la empatía, las ganas de superación, etc.

2.2.2 Importancia de los juegos de roles en la educación

La actividad lúdica, como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación inicial y primaria, incluso en los niveles superiores tiene un resultado muy significativo. El ser humano, nunca deja de ser un niño, por eso que el juego siempre está asociado al hombre a lo largo de toda su vida. Utilizarlo en el aula como estrategia didáctica, constituye una

poderos herramienta de desarrollo de competencias, capacidades habilidades y destrezas.

Gaete, (2011), trae a colación lo siguiente: la utilización de la simulación permite comprender y encontrar la verdad de los demás siguiendo un ciclo empático. En consecuencia, una estrategia ayuda a hacer más significativo el aprendizaje específico en Ciencias Sociales... inicia a los estudiantes en el examen de las inspiraciones de los demás (conocidas, oscuras, auténticas) y, en consecuencia, construye su comprensión y resiliencia hacia la variedad de individuos, suposiciones, circunstancias y elecciones que nos rodean, (p.294).

Cuando el niño ejercita el juego de roles, encarna los valores, principios, formas de pensar y demás cualidades del personaje al cual le toca representar. Esta actitud es muy importante, porque los personajes al que representa de algún modo, hace que manifiesten actitudes cargados de habilidades sociales básicas.

Según Gaete, (2011) a nivel personal, el juego de roles permite: *“Representar la realidad, poner en práctica competencias de comunicación, evaluar/desarrollar actitudes, intereses y/o valores”* (p.294)

El mismo autor menciona que “el juego de roles permite formar la personalidad del individuo, ya permite que las personas ejerzan dominio sobre sus emociones. Facilita la reflexión y no permite obtener conclusiones precipitadas, ayuda a superar estereotipos y primeras

impresiones. También permite comprobar consecuencias de las acciones” (p.294).

Según Estrada (2018), La simulación es un sistema que se ha utilizado como metodología educativa para el refuerzo de la concurrencia y el perfeccionamiento de los alumnos, ya que busca que los alumnos esperen y aborden trabajos con respecto a circunstancias genuinas o razonables habituales del mundo intelectual o experto, (p.2).

La simulación es una metodología de aprendizaje educativo fuerte en el campo de la escolarización, ya que, a través de este tipo de juegos, el alumno se sitúa en una circunstancia genuina, con el objetivo de que pueda encapsular trabajos de conducción de criaturas energéticas o sin vida, que simultáneamente tienen valores, encuentros, etc.

Estrada (2018) sostiene que, las obras de recreación, por ejemplo, la simulación, mejoran la experiencia instructiva, ya que avanzan el razonamiento decisivo y las habilidades científicas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en los elementos del comercio político, el avance de las habilidades relacionales orales y compuestas y el avance de la certeza del estudiante, (p.870).

Prado, (2010), identifica los siguientes beneficios de los juegos de roles: *“Permite acceder al conocimiento de forma significativa, útil para memorizar, mejorar el empleo del cálculo mental, promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, gran riqueza de vocabulario”* (p.61)

Podemos añadir también que el juego de roles es muy importante porque, aporta en el desarrollo de la empatía y la tolerancia, también a la asociación.

2.2.3 Tipos de juego de roles

Vázquez (2019), identifica los siguientes tipos: “Masivos, de grupos reducidos, cara a cara o en solitario. Varios o un único personaje. En vivo (1ª persona) o no (3ª persona). Con o sin caracterización requerida del jugador. Elementos o sistemas de juego. Realista o fantástico. Cooperativo, competitivo o mixto. Virtuales (digitales) o no” (p.7)

2.2.4 Dimensiones de los juegos de roles

a) Autorregulación de emociones.

Calleja & Gómez (2016), plantea que la pauta profunda es la interacción a través de la cual las personas ajustan sus sentimientos y modifican su manera de comportarse para cumplir con los objetivos, ajustarse a la situación específica o avanzar en la prosperidad tanto individual como social, (p.96).

Es importante tener en cuenta el dominio de nuestras emociones. Permite que las personas podamos vivir en armonía con nosotros mismos y con los demás. Esta capacidad, requiere de entrenamiento, y una de las estrategias más efectivas es utilizar el juego de roles.

El autor realiza una breve aclaración al sostener que “*la regulación emocional consiste en los esfuerzos que hace el individuo,*

de manera consciente o inconsciente, para influenciar la intensidad y la duración de sus emociones respecto del momento en que surgen, la experiencia que conllevan y su expresión” (p.101)

Por su parte Rendon (2007), señala que la regulación emocional es el manejo exitoso de la activación emocional para asegurarse un funcionamiento social efectivo al *“iniciar, mantener, modular o cambiar la ocurrencia, intensidad oduración de estados de sentimiento internos y procesos fisiológicos relacionados con la emoción”, (p.352)*

El límite con respecto al aplomo afecta significativamente a la colección social del joven. La capacidad de controlar la declaración de los sentimientos, especialmente los sombríos, crea en los principales periodos largos de la vida y es crítica para la presentación de formas de comportamiento versátiles y sociales.

b) Elaboración y cumplimiento de acuerdos de convivencia.

Cuando un niño va a la escuela, se enfrenta a un cambio estructural en su comportamiento. A diferencia del hogar, la escuela es un ambiente donde la conducta del niño está regulada por una diversidad de normas de conducta que muchas veces el niño las desconoce. De allí que muchos de ellos *“se meten en problemas”* por vulnerar dichos acuerdos. De allí la importancia de potenciar una conducta acorde a a las normas establecidas en la sociedad. Una de las estrategias efectivas que hacen que los niños internalicen los acuerdos de convivencia, es el juego de roles.

Como lo señala Darmawan (2019), La concurrencia escolar requiere de prácticas sociales y educativas, así como de un fuerte diseño y asociación en el trabajo cotidiano; esto es concebible a través de una estructura de arreglos que ayuden a dirigir y orientar dichas prácticas, así como las formas de comportamiento de los diversos animadores para una conjunción integral, serena y mayoritaria. Para ello, es importante explicar qué se percibe por concurrencia escolar, (p.13).

2.2.5 Importancia del juego de roles en la educación infantil

Según Gaete (2011), el juego se considera en la formación de los jóvenes como una estrategia de aprendizaje funcional, que tiene una demanda esperada de desarrollo entre los educadores y los estudiantes, en lugar de los procedimientos de aprendizaje latentes, por ejemplo, las charlas o las clases de expertos, sobre todo debido a la posibilidad de unir o complementar la nueva información o los datos con la información recientemente adquirida (p.293).

A través del juego, los niños fomentan su integralidad, ya que cuando un joven juega, muestra diferentes habilidades y capacidades motrices, místicas e interactivas.

Según Dosso (2009), la simulación es una técnica pedagógica repetitiva entre los ejercicios académicos aplicados en el ámbito de la escolarización en todos los niveles y en todas las disciplinas de la información. En cualquier caso, y a pesar de la conspicuidad general de sus objetivos instrumentales, el azar de su aplicación, el plan sistémico,

la imaginación del artilugio, los elementos utilizables, la variedad tónica, le confieren un potencial infinito, adaptabilidad de utilización y surtido de opciones, créditos que le otorgan penetrabilidad, así como luz respecto a la polivalencia y valor añadido de los compromisos y compromisos emergentes de los encuentros realizados, (p.2).

2.2.6 Habilidades sociales

¿Qué son las habilidades sociales?

Se dice que una persona habilidosa, tiene éxitos en la vida, demuestra una autosatisfacción con las actividades que realiza y no se hace problemas con los demás.

González (2016), define a las habilidades sociales como: “las conductas y comportamientos que permiten relacionarse con el medio social y establecer una interacción adecuada. (p.45)

De allí su importancia. Una persona habilidosa, como lo señalamos líneas arriba, muestra actitudes orientadas a mantener un clima de relaciones sociales cálidas, basadas en el respeto de sí mismo y de los demás.

El mismo autor señala que *“esto significa que el estudiante aprende conductas adecuadas por imitación, modelo, observación y refuerzos positivos, implica para el educador ser ejemplo en cuanto a actitudes como mediador”* (p.45)

El niño, debe tener referentes conductuales no solo en el hogar, sino también en la escuela y en la sociedad. Muchos niños normalizan la

violencia, porque ese tipo de conductas es la que más experimenta en el hogar, en la escuela y en la sociedad.

Por su parte Caballo (2007), considera a las habilidades sociales como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas, (p.98).

La persona socialmente habilidosa sabe comportarse de una manera adecuada en contextos distintos, incluso en situaciones de tensión busca la armonía en su comportamiento, con la de los demás. Suele transmitir actitudes que buscan la armonía y la buena convivencia.

Por su parte, Tapia y Cubo (2017), define a las habilidades sociales como conductas que permiten a una persona actuar según sus intereses más importantes por necesidad, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás, (p.2).

Importante lo que afirma el autor, cuando señala que las habilidades sociales nos permiten actuar de una manera adecuada, sin dañar los derechos de los demás. Muchas actitudes suelen estar cargadas de emotividad que dañan la autoestima y los derechos de los demás. Es importante desarrollar estas capacidades en las personas a edades muy tempranas.

Caballo (2007), define las habilidades sociales como un conjunto de conductas interpersonales que permiten comunicarse con los demás de forma eficiente en base a sus intereses y bajo el principio de respeto mutuo, (p.105).

El ser humano es un ser social, para lo cual necesita aprender una serie mecanismos de interacción social que le permite vivir en armonía con quienes le rodea. Conductas inadecuadas, perjudican notablemente las relaciones sociales, por ello es importante aprender desde muy pequeños las habilidades sociales.

Por su parte Monjas (1998), señala que las habilidades sociales vienen a ser conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente las tareas de índole interpersonal (por ejemplo, hacer amigos o negarse a una petición, (p.28).

La razón de ser de las habilidades sociales lo constituyen las relaciones interpersonales, caso contrario estaríamos hablando de conductas particulares. Para ejercitar nuestras habilidades sociales, requerimos convivir con otras personas. Para que esta convivencia se haga armoniosa debemos aprender ciertas habilidades sociales.

Monjas (1998), añade además que el término de habilidades sociales se utiliza para indicar que nos referimos a un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos y no a un rasgo de la personalidad. Entendemos que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos, que se ponen en juego en la interacción con las otras personas, (p.28).

Para que un niño sea socialmente habilidoso debe tener al frente un referente, que no necesariamente son sus padres, podrían ser sus profesores, tutores o simplemente el mismo ambiente social donde vive. Nadie nace con estas capacidades, se van desarrollando a lo largo de toda nuestra vida, pero es determinante la primera infancia, para lo cual los modelos sociales de comportamiento deben estar a la vista.

Lacunza (2011), definen las habilidades sociales como la capacidad que un individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a estímulos sociales en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás, (p.85).

Las habilidades sociales nos permiten entablar relaciones cordiales con los demás. Es una actitud proactiva que conlleva a establecer relaciones sociales armoniosas, nos libera de situaciones conflictivas con los demás.

2.2.7 ¿Dónde se aprenden las habilidades sociales?

Para que un niño sea socialmente habilidoso, tiene que existir un referente personal o social, de lo contrario es imposible que se desarrolle estas habilidades.

En la opinión de Caballo (2007), *“no existen datos sobre cuándo y cómo se aprenden las habilidades sociales, pero la niñez es sin duda un periodo crítico”* (p.23)

El autor hace referencia a la edad en que los niños aprenden la mayor cantidad de habilidades sociales, sin embargo, no podemos negar

el otro factor que es el más importante, el factor social. Es en sociedad donde los individuos hacemos gala de una serie de facultades y capacidades que vamos aprendiendo progresivamente.

Alonso (2016), hace referencia al factor temperamental, o sea el carácter del individuo. Según este autor el temperamento, considerado como la expresividad emocional espontánea, determina la naturaleza del ambiente socio-emocional interpersonal y la facilidad para el aprendizaje. De este modo, un sujeto emocionalmente expresivo tiende a crear para él un ambiente social y emocional más rico, (p.31).

Es importante, por lo tanto, educar el carácter de un niño. Moldear el carácter de un niño, es orientarlo hacia el desarrollo de conductas socialmente habilidosas.

En consecuencia ¿dónde se aprenden y desarrollan las habilidades sociales? Necesariamente en un ambiente social. La familia, la escuela y la comunidad son espacios de aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales.

Según McGinnis & Goldstein (1990), *“La infancia es un período crítico para el aprendizaje de las habilidades sociales y desde la teoría del aprendizaje social, las habilidades sociales se entienden como conductas aprendidas”* (p.27)

Los niños desde que nacen e incluso antes de nacer se nutren de una serie de capacidades que en adelante los hace competentes. No es raro señalar que un gran porcentaje de conductas que los niños manifiestan, son conductas aprendidas.

Según Lacunza (2011), Estas habilidades se desarrollan a lo largo del proceso de socialización, merced a la interacción con otras personas y posibilidad principalmente por los siguientes mecanismos: aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por observación, aprendizaje verbal y aprendizaje por retroalimentación interpersonal, (p.78).

El autor incide en el factor social. El entorno social en la que se desenvuelven los individuos es determinante para el aprendizaje de las habilidades sociales. Un entorno social nutrido de un alto grado de respeto, comunicación, protección, inducción, etc. permiten que los niños desarrollen estas capacidades de interacción positiva.

El aprendizaje de las habilidades sociales mediante la experiencia directa. Permite que los niños aprendan por imitación. Los niños suelen seguir modelos de comportamiento. No es raro por ejemplo que los niños cuyas familias son divertidos, respetuosos y laboriosos, también lo sean.

El aprendizaje de las habilidades sociales por observación. El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. La teoría del aprendizaje social defiende que muchos comportamientos se aprenden por observación de otras personas. Los modelos a los que el niño y la niña se ven expuestos son muy variados a lo largo del desarrollo y entre ellos están los hermanos, primos, vecinos, amigos, padres, profesores y adultos en general. También es importante señalar la influencia que ejercen los modelos

simbólicos, como por ejemplo la televisión.

El aprendizaje verbal de las habilidades sociales. El niño aprende a través de lo que se le dice, esto es una forma no directa de aprendizaje. En el ámbito familiar, este aprendizaje es informal, pero en el ámbito escolar suele ser sistemático y directo.

2.2.8 Desarrollo de las Habilidades Sociales

Lacunza & Contini (2009), Señalan que se entiende por desarrollo de habilidades sociales al grado que un individuo ha adquirido una serie de comportamientos sociales que permitan su adaptación al medio social en que vive, (p.31).

Los estudios psicológicos, sociales, pedagógicos y demás, han demostrado que las habilidades sociales se desarrollan y consolidan a lo largo del proceso de maduración, las experiencias vividas, pues conocemos que ningún individuo nace con las habilidades sociales dotadas. Es un proceso de aprendizaje.

Existen una serie de mecanismos que nos permiten aprender y empoderarnos de las habilidades sociales, entre ellas podemos destacar: la experiencia directa, la observación, la instrucción y el feedback. En la actualidad, también existen programas de entrenamiento de habilidades sociales accesible para personas de todo tipo y edades diferentes.

McGinnis & Goldstein (1990), señalan que *“el programa de habilidades es un enfoque psicoeducativo y conductual, para la enseñanza de las habilidades prosociales”* (p.34)

En este tipo de programas se muestra al niño una serie de modelos, los cuales deben ser imitados por los niños.

Según Bandura (2012), Se ha identificado tres tipos de aprendizaje:

- a) Aprendizaje por observación, o el aprendizaje de nuevas conductas que no estaban previamente en el repertorio del comportamiento del niño. Los niños observan e imitan.
- b) Otro tipo de aprendizaje involucra efectos inhibitorios y desinhibitorios, o el refuerzo o debilitamiento de una conducta realizada esporádicamente por el niño. Si por ejemplo, un niño se comporta mal y no se le aplica una acción reparadora, entonces esa conducta se refuerza. En cambio, si un niño de comporta mal y se le aplica eficazmente la acción reparadora, entonces el niño puede mejorar esa conducta.
- c) La facilitación de conductas, o la realización de conductas previamente aprendidas que ya están dentro del repertorio del comportamiento del niño y son recibidas positivamente por otros, es el tercer tipo de aprendizaje por medio del modelaje.

Como se ha visto muchas conductas pueden aprenderse, fortalecerse, debilitarse o facilitarse a través del modelaje, que puede ser una manera eficaz para enseñar nuevas conductas a las personas. Sin embargo, las personas pueden aprender por modelaje en algunas circunstancias, pero no en otras. Por ejemplo, un niño en un día en el colegio está expuesto a muchos modelos, pero copian solo uno o ninguno

en respuesta.

- a) Los juegos de roles. Los juegos de roles han sido definidos por McGinnis & Goldstein(1990), como una situación en la que un individuo se le pide actuar cierto papel (comportarse de cierta manera) que no es normalmente el suyo, o si lo es, en un lugar inusual para el desempeño de dicho papel, (p.226).

En el juego de roles el niño adopta conductas de protagonistas que pueden servirles como guías conductuales, que al final le van empoderando conductas positivas, sobre todo si en el hogar el niño no ha tenido referentes conductuales que ayudan desarrollar sus habilidades sociales.

Como lo señala McGinnis & Goldstein (1990) Esta es una herramienta que usamos las docentes de educación inicial para que nuestros niños actúen historias y obras de teatro bajo la forma de juego de roles (dramatizaciones), con el fin de ayudarlos a desarrollar una mayor comprensión del contenido, (p.227).

- b) La retroalimentación sobre el desempeño. Implica proporcionarle información al niño qué también lo hace durante el juego de roles, particularmente que tanto se ajusta su simulación de los pasos de la habilidad a lo que ha mostrado el modelo. La retroalimentación puede hacerse de diferentes formas: como las sugerencias constructivas para mejorar, la motivación, la asesoría, las recompensas materiales y, especialmente, refuerzos sociales como los elogios y la

aprobación. Para los niños de inicial la retroalimentación positiva será la más eficaz.

El refuerzo ha sido definido típicamente como cualquier evento que sirva para aumentar la probabilidad de que una conducta dada ocurrirá. Se han descrito tres tipos de refuerzo:

- El refuerzo material, como brindar comida o dinero.
- El refuerzo social, como el elogio o la aprobación de otros.
- El auto refuerzo, o la evaluación positiva de la propia conducta.

a. El entrenamiento en la transferencia de conductas. El objetivo de cualquier programa de enseñanza, no debe estar en el desempeño de los niños durante su actividad de entrenamiento, sino en que también ellos la realicen en la vida real.

b. La transferencia y el mantenimiento de conductas aprendidas pueden reforzarse por medio de: El ambiente, los materiales y el personal de enseñanza, los sistemas de refuerzo y la enseñanza de la tarea.

2.2.9 Componentes de las habilidades sociales

Según Caballo (2007), Las habilidades sociales contienen componentes conductuales, cognitivos y afectivo – emocionales; éstos son un conjunto de conductas que los niños hacen, dicen, sienten y piensan, (p.33).

Componentes Conductuales. Explica las habilidades sociales como

conductas aprendidas que se adquieren a través de la experiencia, el modelado y el refuerzo. En la mayoría de los casos se refieren a destrezas concretas, observables y operativas o concretas. Entre los que podemos destacar:

Los componentes no verbales “*mantener el contacto ocular, gestos suaves, sonrisa, expresión facial agradable, distancia física y apariencia personal adecuada, componentes paralingüísticos*”

a) Los componentes verbales “contenido de las palabras, preguntas, refuerzos verbales, expresión directa, entre otros”, volumen y entonación de voz, tiempo y fluidez de conversación.

b) Componentes Cognitivos. Estas conductas hacen referencia a cómo las personas procesan la información y toman decisiones ante situaciones socialmente conflictivas.

c) Componentes afectivo – emocionales. Estos componentes influyen en el desarrollo de la competencia social. Este interés se ha despertado gracias al auge de los estudios sobre los afectos y la inteligencia emocional.

2.2.10 Tipos de habilidades sociales

Para el presente se tomará en cuenta los tipos de habilidades sociales propuestos por McGinnis & Goldstein (1990), quien menciona 6 tipos de habilidades sociales: Habilidades sociales básicas, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, Habilidades sociales alternativas a la agresión, Habilidades

sociales para hacer frente al estrés, Habilidades sociales de planificación.

Sin embargo, para la presente investigación consideramos los dos primeros grupos sugeridos por los autores, para el trabajo en niños los cuales son las habilidades sociales básicas y otras avanzadas, sin las primeras no podemos aprender y desarrollar las avanzadas.

Goldstein (1995), desarrolló la siguiente clasificación de las habilidades sociales: (p.94)

Habilidades sociales iniciales o básicas, tales como: escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido.

Habilidades sociales avanzadas, como: pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse, convencer a los demás.

2.2.11 Importancia de las habilidades Sociales

Desde el nacimiento los niños interactúan en un contexto social, lo cual los capacita para enfrentar situaciones sociales que muchas veces son hostiles. De allí la importancia de desarrollar en el niño una diversidad de habilidades sociales que le permitan una convivencia sana y armoniosa con quienes le toca interactuar.

Lacunza (2011), sostiene que *“Las destrezas sociales son una parte esencial de la actividad humana ya que el transcurrir de la vida está*

determinado, por el rangode las habilidades sociales” (p.17)

Todas las investigaciones relacionadas con la conducta humana, señalan que el éxito de nuestras relaciones sociales está fundamentalmente ligado al ejercicio de una buena relación que establecemos con el entorno y nuestras relaciones sociales.

Según Caballo (2007), Distintos estudios señalan que las habilidades sociales inciden en la autoestima, en la adopción de roles, en la autorregulación del comportamiento y en el rendimiento vida adulta, (p.54).

Durante la infancia la figura del apego, tienen importancia vital para el ser humano. Las primeras relaciones que establece el niño le permitirán ir moldeando determinadas conductas sociales. El rechazo, el ambiente hostil, la soledad, etc. configurarán en el niño una personalidad agresiva. En cambio, un ambiente de armonía, paz, desasosiego, aceptación, etc. configurarán una personalidad sana y saludable.

Lacunza (2011), afirma que existe suficiente evidencia que conecta las competencias sociales a la salud física y mental. El déficit en las habilidades sociales ha sido relacionado a una variedad de trastornos tales como los de ansiedad, las enfermedades cardiovasculares, el abuso de sustancias, entre otros. Por otro lado, ella señala que la presencia de habilidades sociales en los niños favorece la adaptación social y disminuye la posibilidad de ocurrencia de problemáticas relacionadas a la salud mental infantil.

El problema de la salud mental de los niños con déficit de

habilidades sociales es muy frecuente, se pueden ver cómo los niños agresivos encuentran satisfacción violentando al resto de sus compañeros. Hay que destacar también que las habilidades sociales constituyen un medio muy importante de protección de la salud, tanto física como psicológica. Ya que los niños que han desarrollado una diversidad de habilidades sociales son más aceptados y acogidos en el grupo. En cambio, los niños que carecen de habilidades sociales son rechazados y excluidos del grupo.

Lacunza & Contini (2009), sostiene que, un sujeto con habilidades emocionales y sociales, que conoce y controla sus propios sentimientos, que puede interpretar los estados de ánimo de los demás, es aquel que puede operar en su entorno de tal manera que redunde positivamente en su calidad de vida, (p.89). Encontramos que una buena práctica de habilidades sociales nos libera de una serie de enfermedades relacionadas a la salud mental. Permite que vivamos en armonía con el entorno en que vivimos.

Por su parte Meza & Páez (2016), enfatiza que, las habilidades sociales son un requisito para la buena adaptación en la vida. Los comportamientos desagradables y desadaptados que muestran los niños son nocivos, no para los adultos sino especialmente para el desarrollo de unas buenas relaciones con sus compañeros y para el rendimiento escolar satisfactorio, (p.27).

El autor hace mención al proceso de adaptación de las personas. Una persona con buena práctica de habilidades sociales, es bienvenido a cualquier grupo social. En cambio, una persona desadaptada socialmente tendrá serias

dificultades en el momento de integrarse a cualquier grupo social, ya sea en la niñez o en la adultez.

2.2.12 Dimensiones de las habilidades sociales

Para la presente investigación se tomará en cuenta las dimensiones propuestas por McGinnis & Goldstein (1995), quien propone las siguientes dimensiones:

a) Conductual. Se denominan así, porque son expresados mediante la expresión motora. Este tipo de conductas son observables y fáciles de evaluar su frecuencia, intensidad y duración.

Según Quinteros (2010), esta dimensión de las habilidades sociales, está conformado por los siguientes componentes: Componentes no verbales: la mirada, dilatación pupilar, expresión facial, sonrisa, postura corporal, proximidad, distancia, apariencia personal. Componentes paraverbales o paralingüístico: Tono e inflexión, volumen de la voz, latencia, velocidad, fluidez, perturbancia del habla. Componentes verbales: la conversación.

b) Cognitivo. Caballo (2007), afirma que “los componentes cognitivos se ven influenciado por las situaciones y el ambiente en el cual se desarrolla una persona modificando su conducta, de la misma manera la persona puede influenciar en su entorno social y el ambiente” (p.75).

Competencias cognitivas: Constituye la capacidad que tiene el sujeto para discriminar un suceso como bueno o malo con el objeto de seleccionar así la información apropiada del entorno y como debe actuar ante situaciones que deba enfrentar, a estas se les conoce como conductas

socialmente habilidosas las mismas que se han potencializado por algunas o todas las competencias cognitivas mencionadas a continuación:

Conocimiento de la conducta habilidosa apropiada.

Conocimiento de las costumbres sociales
Conocimiento de las señales de respuestas
Ponerse en el lugar de otra persona.

Capacidad de solucionar problemas.

c) Fisiológico. Lo constituyen los cambios físico-químicos corporales que experimenta el individuo en circunstancias especiales. Por ejemplo, la activación la hiperactivación del sistema nervioso simpático, que se produce cuando experimentamos ansiedad o ira en una determinada situación.

2.2.13 Habilidades sociales básicas

Se dice que una persona habilidosa, tiene éxitos en la vida, demuestra una autosatisfacción con las actividades que realiza y no se hace problemas con los demás.

McGinnis & Goldstein (1990), define a las habilidades sociales básicas como: las conductas y comportamientos que permiten relacionarse con el medio social y establecer una interacción adecuada. (p.45)

De allí su importancia. Una persona habilidosa, como lo señalamos líneas arriba, muestra actitudes orientadas a mantener un clima de relaciones sociales cálidas, basadas en el respeto de sí mismo y de los

demás.

Las habilidades sociales básicas son aquellas que nos permiten la supervivencia. Sin ellas el ser humano simplemente involucre a su condición de animal. La cordialidad, la cortesía, el buen trato, la etiqueta social, son habilidades sociales que el ser humano, por su condición de serlo, tiene y debe practicarlas.

El mismo autor señala que *“esto significa que el estudiante aprende conductas adecuadas por imitación, modelo, observación y refuerzos positivos, implica para el educador ser ejemplo en cuanto a actitudes como mediador”* (p.45)

El niño, debe tener referentes conductuales no solo en el hogar, sino también en la escuela y en la sociedad. Muchos niños normalizan la violencia, porque ese tipo de conductas es la que más experimenta en el hogar, en la escuela y en la sociedad.

Saber tratar con respeto a la gente es una habilidad social básica para ser feliz y tener oportunidades en la vida. La escucha activa, es otra de las habilidades sociales básicas, que enriquece nuestras relaciones interpersonales. Prestar atención, es fundamental para entender el mensaje que viene del exterior a nuestro organismo.

La asertividad, es otra de las habilidades sociales básicas que debemos desarrollar y consolidarla en nuestro organismo. La persona asertiva expresa su opinión de manera apropiada y defiende su punto de vista, siempre respetando la opinión de los demás.

Como los sostiene McGinnis & Goldstein (1990), entendemos por

habilidades sociales las conductas que nos permiten interactuar y poder relacionarnos con el resto de la sociedad de manera positiva, es decir con afecto. Lo más normal es que se vayan aprendiendo con las diversas situaciones que nos vayan sucediendo, pero en otras ocasiones, no es sencillo ya que presentan alguna que otra dificultad (p. 47)

Según Caballo (2007), *“Las habilidades sociales se clasifican en básicas y complejas. Para desarrollar las últimas, deben aprenderse primero las básicas. Los tipos de habilidades sociales básicas incluyen saber escuchar, mantener una conversación, preguntar, dar las gracias, saber presentarse, y otras”* (p.76). He allí la importancia de inculcar a nuestros niños la práctica de habilidades sociales. El apego, la empatía, el asertividad, la cooperación, la comunicación, el autocontrol, etc. Son habilidades sociales que todo ser humano debe desarrollar y consolidar como un componente de su personalidad.

III. Hipótesis

Hipótesis general

Los juegos de roles influyen de manera positiva en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2020.

Hipótesis específicas

- El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en su dimensión conductual de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2020.
- El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en su dimensión cognitiva de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2020.
- El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en su dimensión fisiológica de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2020.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

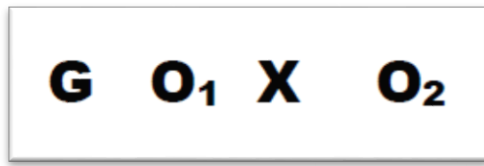
Aplicada. Se conoce como investigación aplicada a todas aquellas investigaciones empíricas o prácticas, porque utiliza los conocimientos adquiridos rigurosamente y a la vez que se generan otros conocimientos, después de implementar y poner en práctica la investigación. Según Vargas (2009), es *“aquel tipo de estudios científicos orientados a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar situaciones prácticas, haciendo dos distinciones: para resolver problemas de cualquier índole o para hacer uso de teorías previamente validadas”* (p. 159, 160)

Explicativo. Según Ramos (2020), *“En este nivel de la investigación es obligatorio el planteamiento de hipótesis de investigación que busquen determinar los elementos de causa y efecto de los fenómenos de interés para el investigador”* (p. 3)

Se utilizará el diseño pre experimental con un solo grupo.

Que según Hernández (2014), el diseño pre experimental, son aquellos diseños donde las variables no son manipuladas deliberadamente. Con estos diseños se hacen investigaciones donde los sujetos, los fenómenos y los procesos se estudian tal como se dan y por lo tanto sólo se pueden saber que algo es causa de algo, si esto es observable después que sucedió. En este tipo de diseño el investigador no introduce ninguna variable experimental en la situación que desea estudiar. (p.129)

El esquema es el siguiente:



Donde:

G: Grupo de estudio

O1: Medición del pre-test

O2: Medición del pos-test

X: Aplicación de las pruebas experimentales

4.2 Población y muestra

a. Población:

Según Hernández (2014), la población es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio (p.174).

La población de estudio lo conformaron 53 niños de 3, 4 y 5 años de edad.

Tabla 1:

Distribución de la población de estudio.

EDAD	VARONES	MUJERES	TOTAL
3 AÑOS	9	11	20
4 AÑOS	15	8	23
5 AÑOS	12	8	20
TOTAL	36	27	53

Nota: Nómina oficial de matrícula, 2022.

b. Muestra:

Según Hernández (2014) “la muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población” (p.174).

Tabla 2:

Distribución de la muestra de estudio

EDAD	VARONES	MUJERES	TOTAL
5 AÑOS	12	8	20

Nota: Nómina oficial de matrícula, 2022.

Criterios de inclusión y exclusión:

Criterio de inclusión: Niños que asisten regularmente a todas las actividades programadas.

Criterio de exclusión: Niños que faltan a una de las actividades, no podrán participar como integrantes de la muestra de estudio.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variable	Definición teórica	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores Roles
Variable Independiente: Juego de roles	Dosso (2009), la conceptúa como: “una actividad en la que los “jugadores”, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la	El juego de roles como variable independiente, nos permitirá movilizar una serie de habilidades en los niños. Mediante los juegos de roles enseñaremos a nuestros	Roles implícitos o explícitos. Acciones Medios y materiales	familiares. Roles profesionales. Roles de animales. <u>Roles de personajes ficticios.</u> Organización. Planificación. <u>Acuerdos de convivencia.</u> Objetos sustitutos. Objetos imaginarios.
Variable dependiente: Habilidades básicas	McGinnis & Goldstein (1990), define a las habilidades sociales básicas como: “las conductas y comportamientos que permiten relacionarse con el medio social y establecer una interacción adecuada. (p.45)	Las habilidades sociales básicas, serán medidos mediante una ficha de observación. Durante los juegos de roles.	Conductual Cognitivo Fisiológico	Empatía Iniciar una conversación. Escucha activa. Asertividad Respeto. Diálogo Negociación Cortesía Paciencia. Flexibilidad. Compasión Regula sus emociones Expresa sentimientos. Gratitud. Conceptúa. Reflexiona. Convence a los demás. Sabe manejar momentos de vergüenza o cualquier otro desliz. Puede ocultar su enojo o ira.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas:

Como técnica se utilizó la técnica de la observación.

Según Espinoza (2018), la observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación (p. 6)

Instrumentos:

El instrumento fue una ficha de observación

Ficha técnica del instrumento:

Nombre: Ficha de observación para medir el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de edad.

Autora: Yanina **Nélida** Espíritu Camiñiri.

Descripción: La Ficha de observación para medir el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de edad, es un instrumento que **consta** de 20 ítems, con alternativas politómicas. Evalúa las tres dimensiones de la variable habilidades sociales: conductual, cognitivo y fisiológico. Dando mayor énfasis al aspecto conductual, debido a que las habilidades sociales, se manifiesta a través de conductas concretas. Su uso ha demostrado que puede ser administrado a niños de entre 4 a 7 años de edad. Fue elaborado exclusivamente para ser utilizado en la presente investigación. Para su validez de constructo y criterio fue sometido a Juicio de expertos, en la que participaron destacados profesionales expertos en temas de

investigación educativa y social. Para su confiabilidad se sometió a la prueba estadística del Alfa de Cronbach.

Forma de administración: Personal.

Tiempo de administración: de 3 a 4 minutos por estudiante.

Validez y confiabilidad del instrumento.

Validez. Decimos que un instrumento es válido, cuando cumple los siguientes requisitos: Mide los indicadores de la variable que se quiere medir, sus resultados tienen consecuencias que pueden ser contrastados con la realidad. En este sentido, la validez del instrumento fue otorgado por los siguientes profesionales:

Tabla 3:

Resultados de la validación de Juicio de Expertos

Experto	CRITERIO
Mg. Hidalgo Justiniano Edwin	APLICABLE
Mg. Santos Quinchua David	APLICABLE
Mg. Nicanor Baltazar Vásquez	APLICABLE

Nota: Ficha de validación de expertos.

Confiabilidad. En la investigación científica, un instrumento es confiable, cuando sometido ésta a varias pruebas y en diferentes escenarios, nos proporciona resultados similares. En tal sentido, para la prueba de confiabilidad del instrumento se sometió a la prueba estadística Alfa Cronbach. Cuyos resultados fueron los siguientes:

Tabla 4:*Estadística de confiabilidad Alfa Cronbach*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.721	20

Nota: Base de datos de la prueba piloto.

Tabla 5:*Baremo para establecer la confiabilidad del resultado Alfa Crombach.*

0,53 a menos	confiabilidad nula
0,54 a 0,59	confiabilidad baja
0,60 a 0,65	confiable
0,66 a 0,71	muy confiable
0,72 a 0,99	excelente confiabilidad
1,0	confiabilidad perfecta

Nota: *Marroquin (2013)*,

Decisión: El resultado estadístico de confiabilidad arrojó un puntaje de 0,721, contrastando este resultado con el baremo propuesto por Marroquín (2013) el instrumento es de excelente confiabilidad.

Tabla 6:*Baremo para establecer los niveles de habilidades sociales de los niños de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020*

Niveles	BAREMO
ALTO	41 - 60
MEDIO	21 - 40
BAJO	1 - 20.

Nota: Elaboración propia.

4.5 Plan de análisis

El procedimiento será el siguiente:

Se procedió a la selección de la población objetivo de la investigación.

Luego se procedió a seleccionar la muestra de estudio. Mediante el diseño muestral no probabilístico de tipo intencional.

Se redactó la plantilla del instrumento de recolección de datos y se sometió a su validación mediante el juicio de expertos y el coeficiente de confiabilidad Alfa de Crombach.

Se procedió con la implementación de las sesiones de aprendizaje en las horas de Personal Social.

Se procedió a evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en la medida que se iban desarrollando las sesiones.

Recolectado los datos pertinentes, se procedió al tratamiento estadístico. Para lo cual se utilizarán los programas computacionales Excel y SPSS

Se presentarán los resultados en tablas y gráficos estadístico y luego se procederá a su interpretación. Finalmente se redactarán las conclusiones y recomendaciones.

4.5 Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>1. Problema General:</p> <p>¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020?</p> <p>2. Problemas específicos:</p> <p>- ¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en su dimensión conductual de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020?</p> <p>- ¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en su dimensión cognitiva de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020?</p> <p>¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en su dimensión fisiológico de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, unín - 2020?</p>	<p>1. Objetivo General:</p> <p>- Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020.</p> <p>2. Objetivos específicos:</p> <p>Identificar mediante una observación de entrada el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020.</p> <p>Aplicar actividades de juego de roles en el hogar para mejorar las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020.</p> <p>Evaluar y comparar los resultados de las actividades de juego de roles mediante un pre test y post test de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>Los juegos de roles influyen de manera positiva en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020.</p> <p>Hipótesis específica:</p> <p>El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en su dimensión conductual de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020.</p> <p>El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en su dimensión cognitiva de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020.</p> <p>El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en su dimensión fisiológica de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020.</p>	<p>Tipo de investigación: aplicada.</p> <p>Nivel de investigación: explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental.</p> <p>Técnica de recolección de datos: Observación.</p> <p>Instrumento de recolección de datos: Ficha de observación.</p> <p>Población: 53 estudiantes de nivel inicial de la de la institución educativa N° 2127, del distrito de Pichanaki- Provincia de Chanchamayo.</p> <p>Muestra: 20 estudiantes de la institución educativa N° 2127, del distrito de Pichanaki- Provincia de Chanchamayo.</p>

4.7 Principios éticos

Durante la ejecución del presente estudio se respetaron los principios éticos de investigación en este punto se mencionan los principios éticos que rigen a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote los cuales son:

Protección de la persona: El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no sólo implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

Libre participación y derecho a estar informado: Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia y no-maleficencia: Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no

causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
Version: 004 Código: CEI F. Implementación: 13-01-2021 Pág. 4 de 10 Elaborado
por: Instituto de Investigación Revisado por: Coordinación de Planificación y
Programación Presupuesta Aprobado por: Consejo Universitario Resolución N°
0037-2021--CU- ULADECH Católica

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad: Toda investigación debe respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos; y se deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y tomar medidas para evitar daños.

Justicia: El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas. El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y pueden acceder a los resultados del proyecto de investigación.

Integridad científica: El investigador (estudiantes, egresado, docentes, no docente) tiene que evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos. Además, debe garantizar la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados.

A continuación, se presentan los resultados estadísticos descriptivos. Para lo cual, se planteó el siguiente objetivo: Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2020.

Tabla 7:

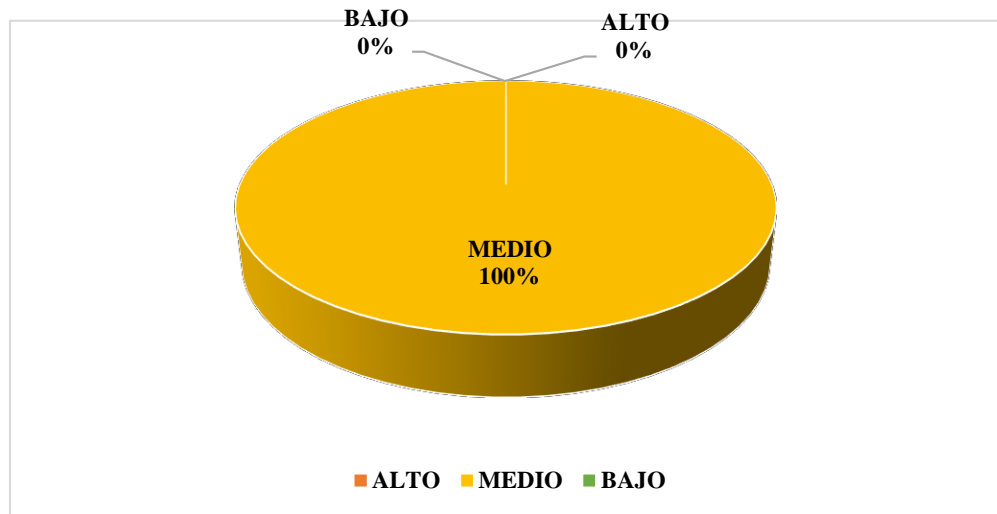
Nivel de desarrollo de las habilidades básicas a través del pre test.

Niveles	f1	%
ALTO	0	0,00
MEDIO	20	100,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de los puntajes obtenidos en la observación de entrada.

Gráfico 1:

Resultados de la observación de entrada.



Nota: Tabla 7

En la tabla 7, gráfico 1, se observan los resultados estadísticos de la observación de entrada de los niveles de habilidades sociales de los niños de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2020. El 100% demostraron un nivel promedio de habilidades sociales.

Tabla 8:

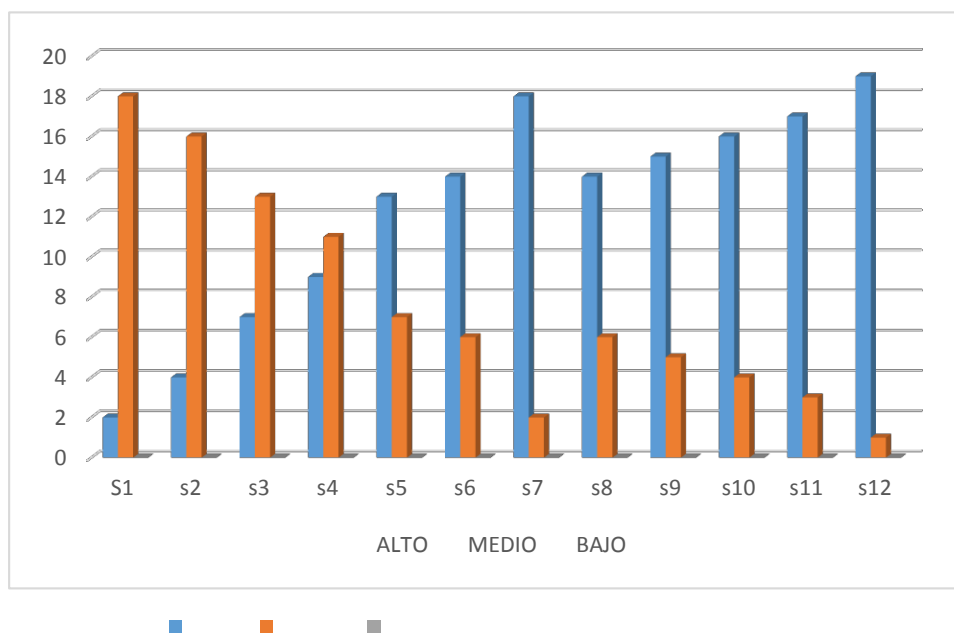
Resultado de aplicación de juego de roles, como estrategia para desarrollar las habilidades sociales básicas por sesiones.

niveles	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12
ALTO	2	4	7	9	13	14	18	14	15	16	17	19
MEDIO	18	16	13	11	7	6	2	6	5	4	3	1
BAJO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Nota: Resultados de la ficha de observación aplicado a los estudiantes.

Gráfico 2:

Resultado de aplicación de juego de roles, como estrategia para desarrollar las habilidades sociales básicas por sesiones.



Nota: Tabla 8

Observamos los resultados de las evaluaciones realizadas a los estudiantes en el desarrollo de las sesiones de juego de roles. Como se puede ver los niños han ido incrementando sus habilidades básicas, en la medida que se desarrollaban las sesiones.

Tabla 9:

Resultados de la sesión N° 1: Me divierto jugando a la casita.

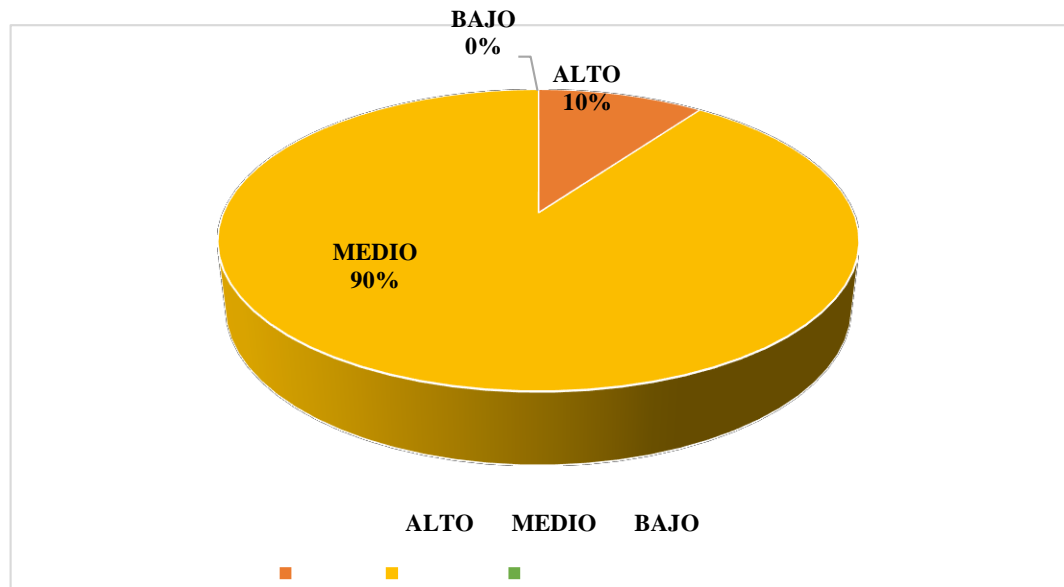
Niveles	fi	hi%
ALTO	2	10,00

MEDIO	18	90,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, primera sesión.

Gráfico 3:

Resultados de la sesión N° 1



Fuente: tabla 9

Observamos que, el 90,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 10,00% un nivel alto.

Tabla 10:

Resultados de la sesión N° 2: Construyendo mi biblioteca.

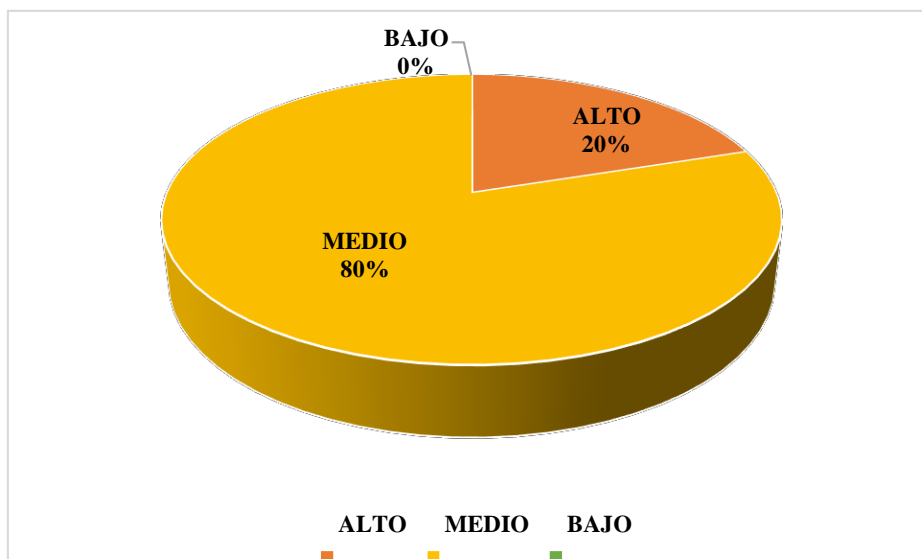
Niveles	fi	hi%
---------	----	-----

ALTO	4	20,00
MEDIO	16	80,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, segunda sesión

Gráfico 4:

Resultados de la sesión N° 2



Nota: Tabla 10.

Observamos que, el 80,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 20,00% un nivel alto.

Tabla 11:

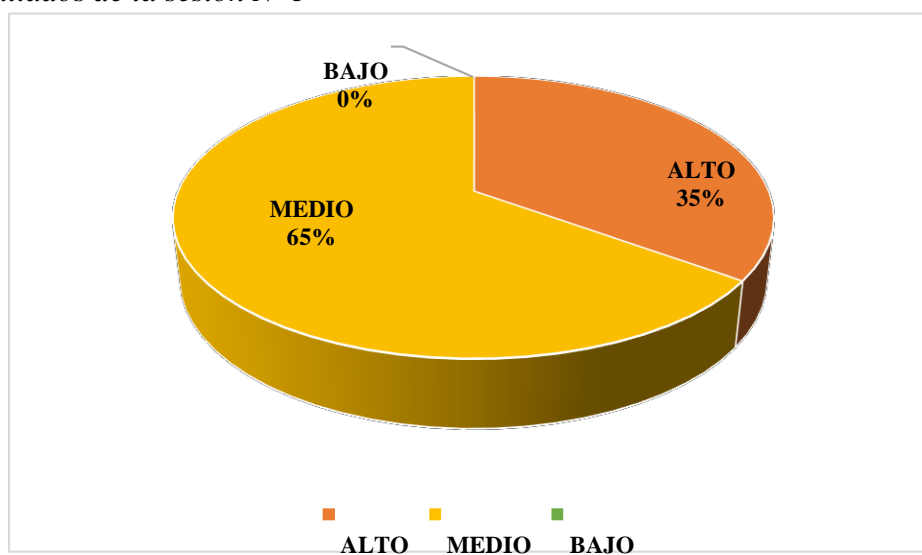
Resultados de la sesión N° 3: me divierto jugando a la tiendita.

Niveles	fi	hi%
ALTO	7	35,00
MEDIO	13	65,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, tercera sesión.

Gráfico 5:

Resultados de la sesión N° 3



Nota: Tabla 11

Observamos que, el 65,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 35,00% un nivel alto.

Tabla 12:

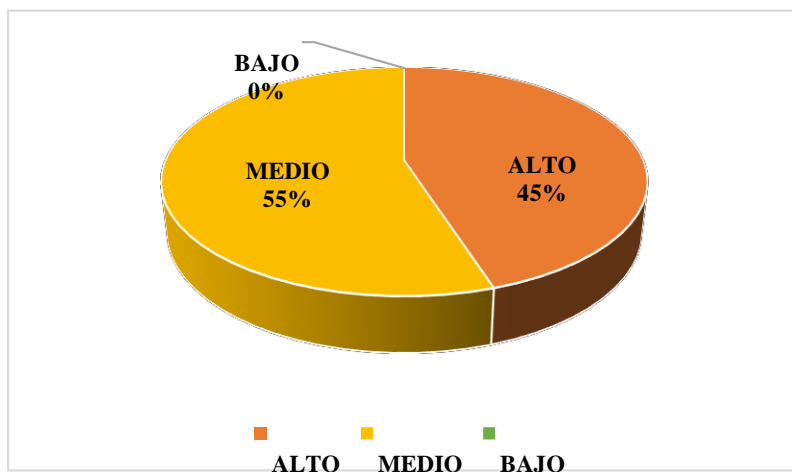
Resultados de la sesión N° 4: Jugamos a la sinfonía con las manos.

Niveles	fi	hi%
ALTO	9	45,00
MEDIO	11	55,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, cuarta sesión.

Gráfico 6:

Resultados de la sesión N° 4.



Nota: Tabla 12

Observamos que, el 55,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 45,00% un nivel alto.

Tabla 13:

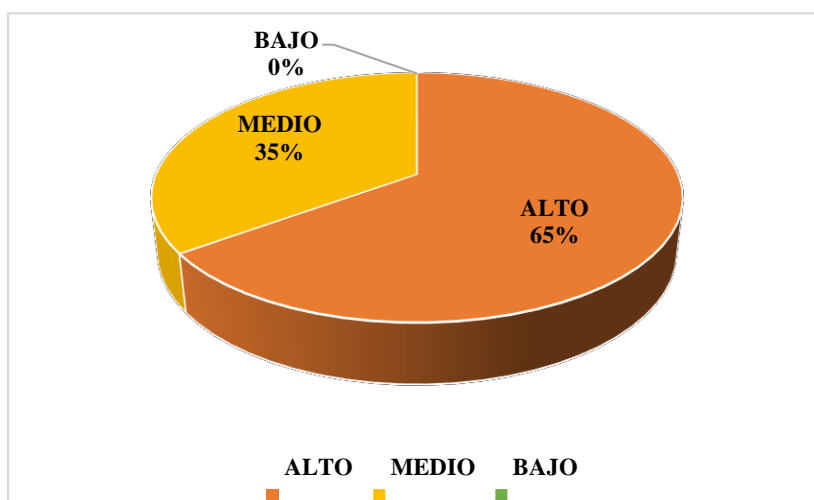
Resultados de la sesión N° 5: Creamos nuestros pasos de baile

ALTO	13	65,00
MEDIO	7	35,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, quinta sesión.

Gráfico 7:

Resultados de la sesión N° 5



Nota: Tabla 13

Observamos que, el 35,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 65,00% un nivel alto.

Tabla 14:

Resultados de la sesión N° 6: jugando a los músicos modernos.

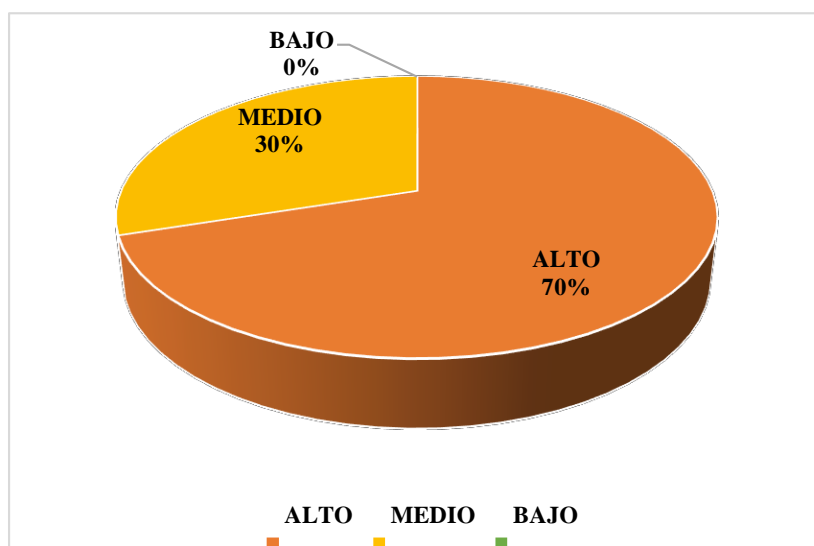
Niveles	fi	hi%
---------	----	-----

ALTO	14	70,00
MEDIO	6	30,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, sexta sesión.

Gráfico 8:

Resultados de la sesión N° 6



Nota: tabla 14

Observamos que, el 30,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 70,00% un nivel alto.

Tabla 15:

Resultados de la sesión N° 7: Jugamos al zoológico.

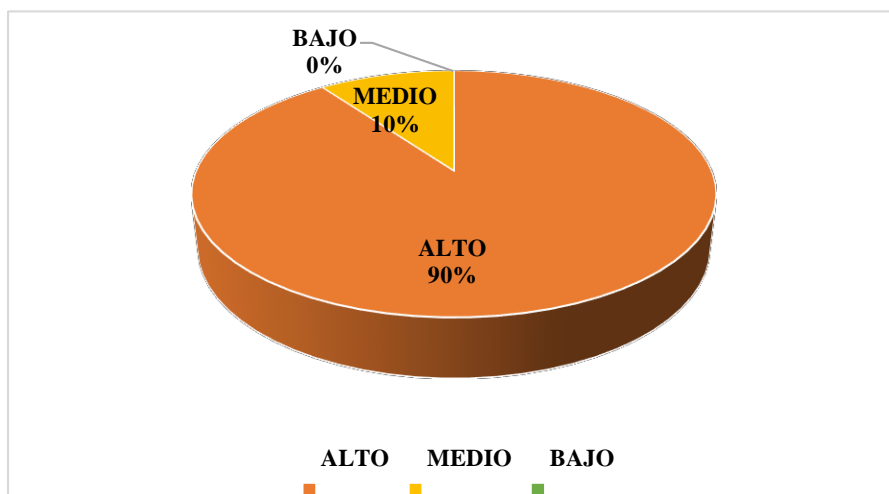
Niveles	fi	hi%
---------	----	-----

ALTO	18	90,00
MEDIO	2	10,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, séptima sesión.

Gráfico 9:

Resultados de la sesión N° 7



Nota: Tabla 15

Observamos que, el 10,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 90,00% un nivel alto.

Tabla 16:

Resultados de la sesión N° 8: Jugamos a los doctores.

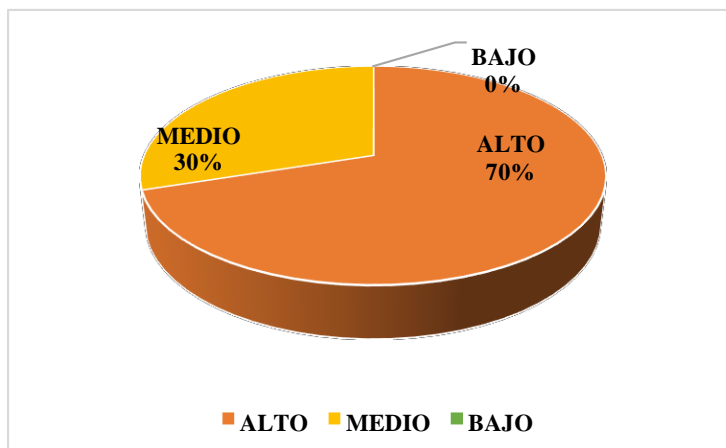
Niveles	f1	%
---------	----	---

ALTO	14	70,00
MEDIO	6	30,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, octava sesión.

Gráfico 10:

Resultados de la sesión N° 8



Nota: Tabla 16

Observamos que, el 30,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 70,00% un nivel alto.

Tabla 17:

Resultados de la sesión N° 9: Jugamos el restaurant de mi vecina.

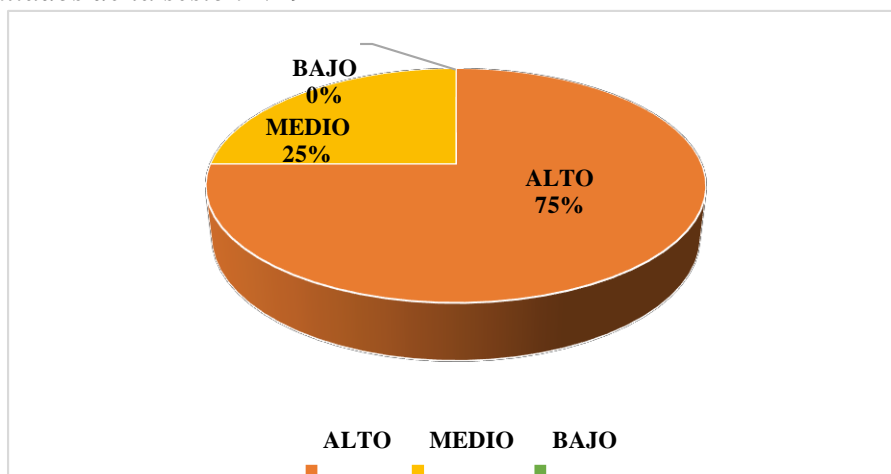
Niveles	f1	%
ALTO	15	75,00

MEDIO	5	25,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, novena sesión.

Gráfico 11:

Resultados de la sesión N° 9



Nota: Tabla 17.

Observamos que, el 25,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 75,00% un nivel alto.

Tabla 18:

Resultados de la sesión N° 10: Jugamos a los transportistas.

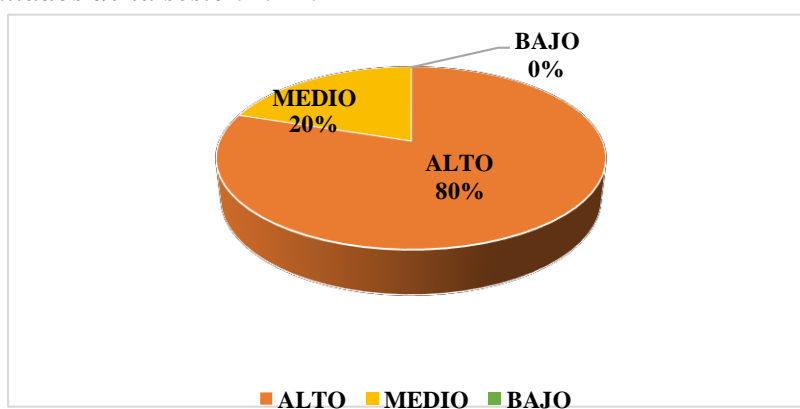
Niveles	f1	%
ALTO	16	80,00

MEDIO	4	20,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, décima sesión.

Gráfico 12:

Resultados de la sesión N° 10



Nota: Tabla 18.

Observamos que, el 20,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 80,00% un nivel alto.

Tabla 19:

Resultados de la sesión N° 11: Jugamos a los pregoneros.

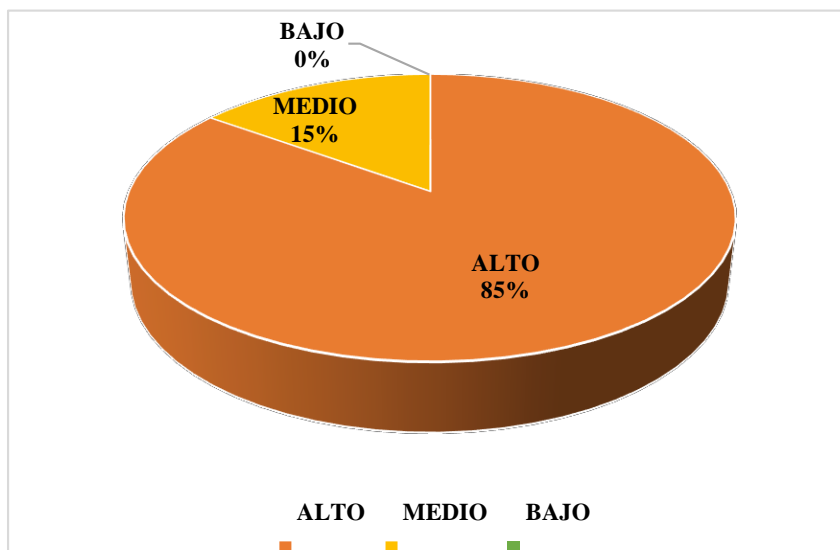
Niveles	f1	%
ALTO	17	85,00
MEDIO	3	15,00
BAJO	0	0,00

TOTAL **20** **100**

Nota: Base de datos de la ficha de observación, onceava sesión.

Gráfico 13: Resultados de la sesión N° 11

Resultados de la sesión N° 11



Nota: Tabla 19

Observamos que, el 15,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 85,00% un nivel alto.

Tabla 20:

Resultados de la sesión N° 12: Jugamos a los ambulantes del mercado

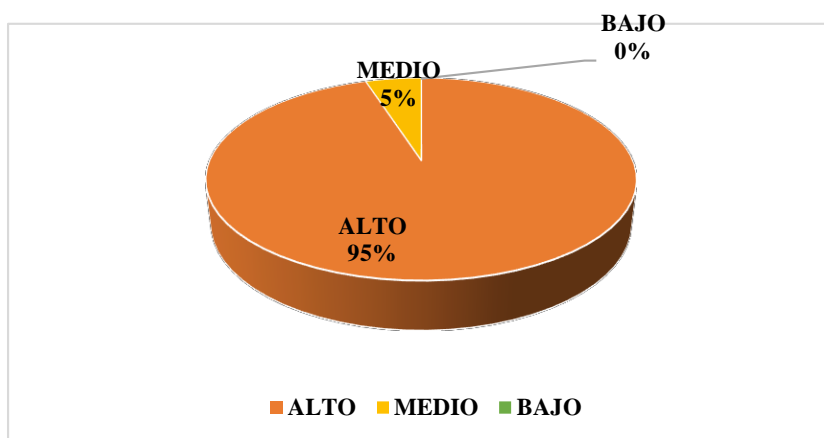
Niveles	f1	%
ALTO	19	95,00

MEDIO	1	5,00
BAJO	0	0,00
TOTAL	20	100

Nota: Base de datos de la ficha de observación, doceava sesión

Gráfico 14:

Resultados de la sesión N° 12



Nota: Tabla 20.

Observamos que, el 5,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 95,00% un nivel alto.

Tabla 21:

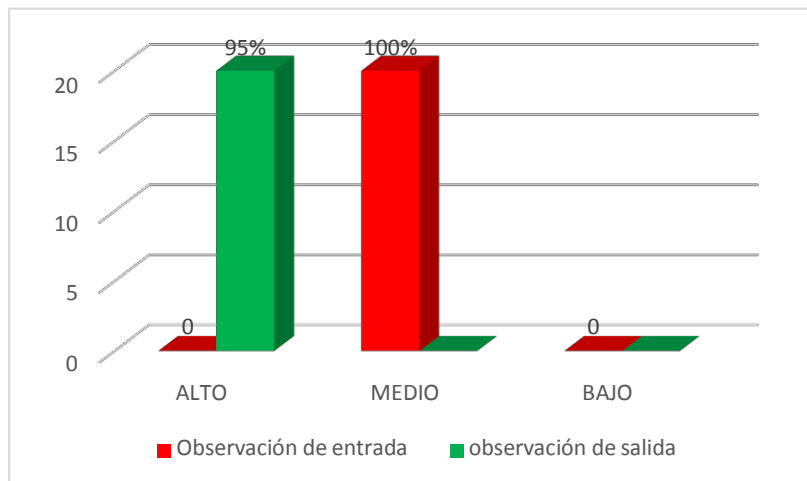
Comparación de los resultados de la observación de entrada y salida

NIVELES	fi Observación de	fi	hi%	hi%
	<u>entrada</u>	Observación	Entrada	Salida
ALTO		019	0,00	95,00
MEDIO		201	100,00	5,00
BAJO		00	0,00	0,00
TOTAL		2020	100	100

Nota: Base de datos de las observaciones de entrada y salida.

Gráfico 15:

Comparación de los resultados.



Nota: Tabla 21

Observamos que en la observación de entrada el 100,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas. Y en la evaluación de salida el 95,00% de los niños demostraron un nivel alto y solo un estudiante

(5,00%) se mantuvo en el nivel medio de habilidades sociales básicas. Lo que demuestra que los juegos de roles practicados influyeron de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños.

5.1.1. Contrastación de la hipótesis general.

Propósito: Evidenciar la diferencia entre la medida antes y la medida después de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica.

H₀: La medida antes, no es diferente a la medida después.

H₁: La medida antes, es diferente a la medida después.

Planteamiento: Se desea evaluar si el juego de roles influye positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, del distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo – Junín, 2127. ¿Los calificativos del post test es mayor a los calificativos del pre test?

5.1.2. Resultados estadísticos para la hipótesis general.

Tabla 22:

Estadísticos descriptivos de la hipótesis general.

<u>Medidas</u>	<u>Pre test</u>	<u>Post test</u>	<u>Diferencia</u>
Media=	53.80	72.20	18.40

Error estándar=	1.155	0.702	1.120
Intervalo de confianza (IC) al 95%	- 172.64	-65.37	-201.15
límite inferior=			
IC al 95% límite superior=	280.24	209.77	237.95

Nota: Puntuaciones de la prueba del pre y post test del juego de roles y habilidades sociales.

Tabla 23:

Prueba de normalidad.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	
	Diferencia de medias de las variables
	N 20
Parámetros normales ^{a,b}	Media 18,40
	Desv. Desviación 5,009
Máximas diferencias extremas	Absoluto ,116
	Positivo ,086
	Negativo -,116
Estadístico de prueba	,116
Sig. asintótica(bilateral)	,200 ^{c,d}

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de

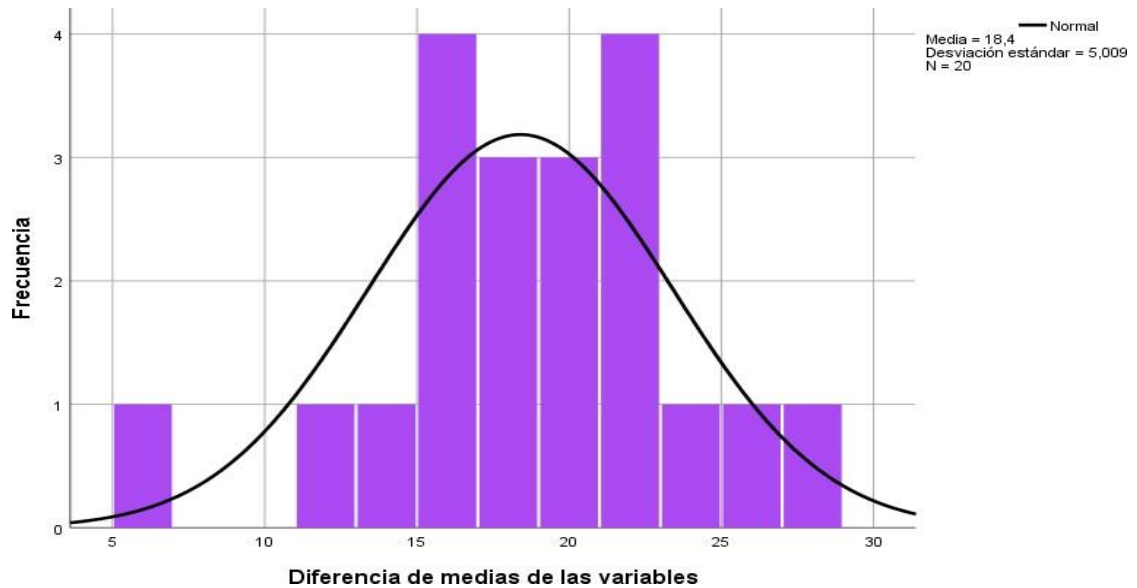
Lilliefors.

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

Nota: diferencia de medias del pre y post test de las variables Juego de roles y habilidades sociales.

Gráfico 16:

Diferencia de medias de las variables juego de roles y habilidades sociales.



Nota: Tabla 19.

Se observa que los datos de las pruebas de pre y post test tienen una distribución normal. Por tanto, utilizaremos una prueba estadística paramétrica t de Student,

Ritual de la significancia estadística para la hipótesis general.

A) Planteamiento de la hipótesis general:

H₀: El juego de roles no influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, del

distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo – Junín, 2021.

H₁: El juego de roles influye positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, del distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo – Junín, 2021.

B) **Nivel de significancia:** (Alfa) $\alpha = 5\%$ (0,05)

C) **Estadístico de prueba:** T de Student para muestras relacionadas.

Valor de P

Tabla 24:

Estadísticos de la prueba P valor

Prueba de muestras emparejadas							
Diferencias emparejadas							
		Desv.	Desv.	95% de intervalo de		Sig.	
		Desviación	Error	confianza de la		(bilatera	
		ón	promedio	diferencia		l)	
	Media			Inferior	Superior	t	gl
Par 1	Pre test de la variable	-18,400	5,009	1,120	-20,745	-16,055	-16,42619 ,000
Habilidades Sociales							
- Porst test de la							
variable Habilidades							
<u>Sociales</u>							

Nota: Puntuaciones de las pruebas de pre y post test de las variables.

Con una probabilidad de error del 0,000%, asumimos que los puntajes

obtenidos por los estudiantes en la prueba de post test son mayores a los puntajes obtenidos en el pretest.

D) Toma de decisión:

Como P valor es equivalente a ,000, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, que señalaba: El juego de roles influye positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, del distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo – Junín, 2021.

5.2. Análisis de resultados.

Los resultados presentados líneas arriba, nos permiten realizar el siguiente análisis: Para el objetivo: determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, del distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo – Junín, 2021. Los resultados de la tabla 19, demuestra que existe una influencia positiva del juego de roles en las habilidades sociales de los niños, (P valor= ,000). Dicho puntaje es menor al nivel de significancia $\alpha=5\%$. Los resultados hallados, son coherentes con lo que afirma Jover (2018) quien en su tesis: *La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo*. Demostró que el juego infantil influye de manera significativa en el cambio de pensamiento, perspectivas y convivencia social. Los sujetos de la muestra, manifestaron que mientras jugaban eran más empáticos, resilientes y

proactivos. Estos resultados corroboran que el juego de roles, influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales ((P valor= ,001). Además Jover (2018) señala: “En este mundo complejo del siglo XXI, las habilidades sociales y emocionales están adquiriendo un papel cada día más importante, tanto para el bienestar y el éxito individual, como para el de la sociedad en general” (p.13) En consecuencia, los resultados hallados en nuestra investigación son casi similares con los hallados por Jover (2018).

Para el objetivo identificar mediante una observación de entrada el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín - 2020. Según la tabla 7, gráfico 1: El 100% de sujetos de la muestra, demostraron un nivel promedio de habilidades sociales. Este resultado concuerda con los hallazgos de Mamani (2018) en su tesis “*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 del 2017*” quien concluyó que, El juego de roles en el aula influye positivamente en las habilidades sociales de los niños y niñas. Aquellos niños que inicialmente manifestaban conductas de desgano, desmotivación, apatía al trabajo escolar, posterior a la implementación de los talleres de juego de roles, manifestaron un cambio radical de estas actitudes, expresando compañerismo, actitud participativa, proactiva y solidaria. Además, podemos citar a Gaete (2011) quien señala que, “En función de nuestras necesidades, adquirir o mejorar las habilidades sociales favorece el desarrollo personal y una mejor adaptación a las

diferentes situaciones en las que nos encontramos en la vida, convirtiéndonos en personas más integradas y capaces de lograr más metas” (p.5)

Para el objetivo aplicar actividades de juego de roles en el hogar para mejorar las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2020. Los resultados estadísticos, muestran que en la medida que se iban implementando las sesiones con juegos de roles, las habilidades sociales básicas de los niños iban mejorando progresivamente, tal como se demuestra en la tabla 13, gráfico 7: el 30,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 70,00% un nivel alto. Este resultado concuerdan con los hallazgos de Mamani (2018) en su tesis *“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 del 2017”* quien demostró que, mediante el juego de roles podemos señalar con claridad qué acciones deben manifestar los niños en situaciones complejas de la vida cotidiana. Con ello se demuestra que, los niños son sujetos en proceso de formación, y que gracias a la conducción de un adulto responsable, los niños logran conocer y diferenciar determinadas conductas que les aleja y les separa del equipo. Además Gándara (2017) señala que, “los juego de roles logran objetivos en varias áreas no solo en lo cognitivo. Se trabaja lo social, emocional y destrezas como la resolución de problemas, creatividad, pensamiento crítico y divergente. El juego de roles tiene varios beneficios, desarrolla destrezas y alcanza objetivos de aprendizaje” (p 43). Con estos resultados, es evidente señalar que, los juegos de roles, permiten

desarrollar las habilidades sociales básicas de los niños de educación Inicial, por lo que es recomendable utilizarlo como estrategia didáctica en el aula.

Para el objetivo, evaluar y comparar los resultados de las actividades de juego de roles mediante un pre test y post test de los estudiantes de la institución educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2020. Según la tabla 16, gráfico 10 en la observación de entrada el 100,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas. Y en la evaluación de salida el 100,00% de los niños demostraron un nivel alto de habilidades sociales básicas. Lo que demuestra que los juegos de roles practicados influyeron de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños. Este resultado son coherentes con lo que afirma Troya (2018), en su tesis: *Actividades lúdicas, para el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 17565 del caserío San Pedro, Jaén. 2018*. Quien encontró que, las actividades lúdicas favorecen positiva y significativamente en el desarrollo de las habilidades en general, sobre todo en la edad infantil, es cuando los niños están en proceso de configuración de sus habilidades sociales. Además, el juego en general, permite manejar adecuadamente las reacciones del organismo a cualquier circunstancia de la vida, sobre todo en situaciones límite o de estrés. Ya que, al interactuar mediante el juego, el niño, libera todo tipo de deseos reprimidos, lo cual les convierte en sujetos más sensibles y empáticos. Además, podemos mencionar a Kelly (2010) las habilidades sociales, mejora la frecuencia cardíaca en situaciones de altísimo estrés. Sus estudios señalan que los niños súper tensos, pueden controlar sus impulsos con una buena práctica de

habilidades sociales.

En consecuencia, los resultados hallados en la investigación, al ser corroborados con los resultados hallados por similares investigaciones y en contextos diferentes, permitieron demostrar que los juegos y en particular los juegos de roles, permiten desarrollar con efectividad las habilidades sociales básicas de los niños. Los niños aprendieron a saludar, a respetar los derechos de los demás, a comunicarse asertivamente, a expresar sus emociones de manera espontánea, a pedir perdón, a pedir permiso para entrar y salir de un ambiente, a saludar a los adultos, a expresar su malestar, etc.

VI. CONCLUSIONES

Con la investigación se ha logrado determinar la influencia positiva de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Los niños han mejorado sus habilidades sociales en la medida que se iban implementando las sesiones utilizando la estrategia del juego de roles. Se observó que, mejoró la conducta de los niños, se incrementó el conocimiento de las principales habilidades que deberían de prácticas. Y sobre todo, los niños aprendieron a controlar sus reacciones fisiológicas en situaciones de presión y estrés.

En la investigación se ha Identificado mediante una observación de entrada el nivel dedesarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños de cinco años de edad. El 100% de ellos, demostraron un nivel promedio de habilidades sociales.

Se ha logrado aplicar actividades de juego de roles en el hogar como estrategia didáctica para mejorar las habilidades sociales básicas de los niños de cinco años de edad. Los resultados estadísticos, demuestran que, en la medida que se iban implementando las sesiones con juegos de roles, las habilidades sociales básicas de los niños iban mejorando progresivamente. La evaluación de salida demuestra que, el 30,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas y 70,00% un nivel alto.

La investigación nos permitió evaluar y comparar los resultados de las actividades de juego de roles mediante un pre test y post test de los niños de cinco años de edad. En la observación de entrada el 100,00% de los niños demostraron un nivel medio de habilidades sociales básicas. Y en la evaluación de salida el 100,00%

de los niños demostraron un nivel alto de habilidades sociales básicas. Lo que demuestra que los juegos de roles practicados influyeron de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños.

Recomendaciones.

Se recomienda a las docentes de educación inicial, utilizar el juego de roles como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños, ya que el juego de roles es una estrategia muy efectiva cuando se trata de impartir una educación constructivista. El juego en general, es una valiosa herramienta pedagógica que despierta el interés en los niños, cuando estos se encuentran en pleno desarrollo físico y psicológico.

Se recomienda a los padres de familia y sociedad en general, priorizar las actividades de los niños mediante el juego. El juego de roles, es una actividad que se debe practicar no solo en el hogar, sino también en el colegio. El mundo del niño es el juego, por lo tanto, todas las actividades en educación inicial, deben desarrollarse mediante el juego, el niño que juega es un ser íntegro. El juego es un derecho universal para el niño. Las instituciones educativas deben implementar muchos espacios para que los niños puedan jugar.

Se recomienda seguir investigando acerca de esta variable del juego de roles y las habilidades sociales básicas. Sabemos que un niño con habilidades sociales, es un niño exitoso. Es un niño que puede socializar en cualquier ambiente escolar, social y familiar.

Referencias bibliográficas.

- Alonso, del R. B. J. M. (2016). *Influencia de la familia en el desarrollo de las Habilidades Socioemocionales de los niños de Educación Primaria*. 148.
- AMEI Asociación. (2018). ¿Qué es el juego de roles? *Educación y Cultura Pedagógica*, I, 10.
- Asencios Anaya, N. (2017). Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 - Huari, 2017. *Tesis: Universidad Católica Sedes Sapientiae*, 78.
- Bandura, A. (2012). La teoría del aprendizaje social como modelo explicativo de la violencia filio-parental. *Revista Complutense de Educacion*, 23(2), 487–511.
https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2012.v23.n2.40039
- Caballo, V. E. (2007). *Manual de Evaluacion y Entrenamiento de las Habilidades Sociales*. (p.309).
- Calleja, N., & Gómez, O. (2016). Regulación emocional: definición, red nomológica y medición. *Revista Mexicana de Investigación En Psicología*, 8(1), 96–117.
- Darmawan, D. (2019). Acuerdos escolares de convivencia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 124.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Depaz Barreto, W. (2016). Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto, distritode San Marcos. *Tesis*, 150.
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en

- política y planificación turística. *Aportes y Transferencias*, 13(2), 11–28. Espinoza, E. (2018). Métodos y Técnicas de recolección de la información. *UIC FCM UNAH*, 40.
- Estrada Carrillo M. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica. *CULTURA. EDUCACIÓN Y SOCIEDAD* 9(3): Diciembre 2018, 869-876, 9(3), 869–876.
- Forero Alonso, D. (2015). El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del Inglés de los estudiantes de grado de transición de la Universidad de Bogotá. *Repository Unlibre*, 1, 1– 110.
- Gaete Quezada, R. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes. *Educación y Educadores*, 14(2), 289–307.
- Gaete, A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 14(2), 289–307.
- Gándara, M. J. (2017). ¿El juego de roles y el teatro son estrategias eficientes para estimular la memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales? *Tesis: Universidad San Francisco de Quito*, 55.
- Goldstein, A. (1995). *Escala de evaluación de habilidades sociales de Goldstein*. 25.
- González Correa C. (2016). Las Habilidades Sociales y emocionales en la infancia. *VOLUMEN 9/ NÚMERO 19 / ENERO-JUNIO DE 2017 / ISSN 2027-1174 / BOGOTÁ-COLOMBIA / Páginas 133-14*, 62.
- Gonzalo Cobo, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2010). Juego de Roles. *Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*, 1–2.
- Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. (H. McGraw (ed.); 6º edición). 2014.

- Jover Olmeda, G. (2018). *La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo*. Universidad Complutense de Madrid.
- Kelly, R. A. (2010). Entrenamiento de las habilidades sociales: guía práctica para intervenciones/Jeffrey A. Kelly; [versión española Susana del Viso]. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1992.
- Lacunza, A. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos En Humanidades, XII(23)*, 159–182.
- Lacunza, A. B., & Contini, N. C. De. (2009). Las Habilidades Sociales En Niños Preescolares En Social Abilities in Pre-School Children in Poverty Environments. *Ciencias Psicologicas, 3(1)*, 57–66.
- Mamani Incacutipa, Y. (2018). 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 del 2017. *Tesis: Universidad Nacional Del Altiplano, 97*.
- Marroquin, R. (2013). Confiabilidad y Validez de Instrumentos de investigación. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 39*.
- McGinnis, E., & Goldstein, A. (1990). *Programa de habilidades para la infancia temprana. La enseñanza de habilidades prosociales a los niños de preescolar y jardín infantil*. 187.
- Meza, J., & Páez, R. (2016). Familia, escuela y desarrollo humano. In *Familia, escuela y desarrollo humano. Rutas de investigación educativa*.
- Monjas, G. C. (1998). Las habilidades sociales en el currículo. In *1998* (Vol. 146).
- Moreno Tamayo, M. (2013). Los juegos de roles. Su contribución a la formación de la

- laboriosidad en niños y niñas de edad preescolar. *OLIMPIA. Revista de La Facultad de Cultura Física de Granma. Vol. VII No. 25, Abril-Junio 2010. ISSN: 1817- 9088.RNPS:2067, 9, 1–52.*
- Peñarrieta Capriolo R. & Faysse Nicolás. (2006). Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva. *Centro Andino ParaLa Gestión y Uso Del Agua, 122(1995), 45.*
- Prado, M. (2010). Los juegos del rol en el aula. *Universidad de Salamanca, 11(113), 30.*
- Quilco Calla, E. (2019). Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años dela Institución Educativa Inicial el Altiplano cono Norte - 2018. *Tesis: Universidad Nacionalde San Agustín, 96.*
- Quinteros, D. (2010). *Entrenamiento de habilidades sociales en adolescentes institucionalizados.1–164.*
- Ramos Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Ciencia América Institute, 9, 5.*
- Rendon, A. (2007). Regulación emocional y competencia social en la infancia. *Perspectivas En Psicología REVISTA DIVERSITAS, Vol. 3, No. 2, 2007, 3(2), 349–363.*
- Soliz Solano, R. (2018). Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en Niños y Niñas de 3 años del Jardín Infantes Pedro Vicente ” durante el Periodo 2015-2018.*Tesis Universidad Central Del Ecuador, I, 103.*
- Tapia-Gutiérrez, C. P., & Cubo-Delgado, S. (2017). Habilidades sociales relevantes: percepciones de múltiples actores educativos. *Magis, 9(19), 133–148.*
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m9-19.hsrp>

- Troya Mezones, Z. (2018). Actividades ludicas, para el desarrollo de habiliddaes sociales, enestudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 17565 del caserío San Pedro,Jaen. 2018. *Tesis: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.*, 71.
- Vargas Cordero, Z. R. (2009). La Investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155–164.
<https://doi.org/10.15517/revedu.v33i1.538>
- Vázquez Gómez, E. (2019). Los juegos de rol o Juego de Roles y su asociación con la dramatización y el teatro. *Einnova - Educación & Innovación*, I, 31.
- Vigotski Lev, S. (2014). *Pensamiento y lenguaje* (M. Hill (ed.); 9º Edición).



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS DE NIÑOS DE
5 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO:
FECHA DE OBSERVACIÓN:
LUGAR DE OBSERVACIÓN:
NOMBRE DEL OBSERVADOR:

INDICACIONES:

Marca con una (X) en los casilleros correspondientes, según la manifestación actitudinal de cada niño. Para el efecto ten en cuenta la siguiente escala de valoración:

1= Nunca 2= A Veces 3= Siempre.

Nº	DIMENSIONES	Ítems	RESPUESTAS		
			1	2	3
1	CONDUCTUAL	Es empático con sus pares y amigos.			
2		Inicia con facilidad una conversación.			
3		Escucha de manera activa las indicaciones y mandados que se le hace.			
4		Muestra sus enojos de manera asertiva.			
5		Es respetuoso con todas aquellas personas que interactúa.			
6		Mantiene el diálogo por espacios prolongados.			
7		Busca la negociación para solucionar sus problemas.			
8		Muestra cortesía cuando se interrelaciona con sus pares y amigos.			
9		Toma las cosas con calma, sin desesperarse.			
10		Cambia con facilidad aquellas conductas que no va acorde con su manera de ser.			
11		Siente compasión por el que menos tiene o el más débil.			
12	COGNITIVO	Regula sus emociones en situaciones límite.			
13		Expresa sus sentimientos de manera clara y directa.			
14		Es consciente que debe ser agradecido con toda persona que vela por su bienestar.			
15		Agradece por algún favor, servicio o acción que se le ofrece.			
16	Reflexiona sobre la conducta que manifiesta.				
17	FISIOLÓGICO	Convince a los demás utilizando el lenguaje no verbal.			
18		Sabe manejar momentos de vergüenza o cualquier otro desliz.			
19		Puede ocultar su enojo o ira.			
20		Controla las reacciones fisiológicas de su cuerpo.			

OBSERVACIONES:



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2127, DISTRITO DE PICHANAKI- PROVINCIA DE CHANCHAMAYO, JUNIN-2021**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: **PRE-TEST y POS-TEST**

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					X
4. Organización	Existe una organización lógica																					X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					X
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					X
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

9.45

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Zapata Fuentes Angel	DNI N°	44742290
Dirección domiciliaria:	Av. Hicaceta Bastidas N° 532	Teléfono/Celular:	921437776
Título Profesional	Ingeniero de Sistemas		
Grado Académico:	Magister		
Mención:	Docencia Curricular e Investigación		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS DE NIÑOS DE
5 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO:
FECHA DE OBSERVACIÓN:
LUGAR DE OBSERVACIÓN:
NOMBRE DEL OBSERVADOR:

INDICACIONES:
Marca con una (X) en los casilleros correspondientes, según la manifestación actitudinal de cada niño. Para el efecto ten en cuenta la siguiente escala de valoración:
1= Nunca 2= A Veces 3= Siempre.

Nº	DIMENSIONES	Ítems	RESPUESTAS		
			1	2	3
1	CONDUCTUAL	Es empático con sus pares y amigos.			
2		Inicia con facilidad una conversación.			
3		Escucha de manera activa las indicaciones y mandados que se le hace.			
4		Muestra sus enojos de manera asertiva.			
5		Es respetuoso con todas aquellas personas que interactúa.			
6		Mantiene el diálogo por espacios prolongados.			
7		Busca la negociación para solucionar sus problemas.			
8		Muestra cortesía cuando se interrelaciona con sus pares y amigos.			
9		Toma las cosas con calma, sin desesperarse.			
10		Cambia con facilidad aquellas conductas que no va acorde con su manera de ser.			
11		Siente compasión por el que menos tiene o el más débil.			
12	COGNITIVO	Regula sus emociones en situaciones límite.			
13		Expresa sus sentimientos de manera clara y directa.			
14		Es consciente que debe ser agradecido con toda persona que vela por su bienestar.			
15		Agradece por algún favor, servicio o acción que se le ofrece.			
16	Reflexiona sobre la conducta que manifiesta.				
17	FISIOLÓGICO	Convince a los demás utilizando el lenguaje no verbal.			
18		Sabe manejar momentos de vergüenza o cualquier otro desliz.			
19		Puede ocultar su enojo o ira.			
20		Controla las reacciones fisiológicas de su cuerpo.			

OBSERVACIONES:

Mgtr. Angel Zapata Fuentes
MAESTRO EN DOCENCIA CURRÍCULO
& EVALUACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LOS ANGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2127, DISTRITO DE PICHANAKI- PROVINCIA DE CHANCHAMAYO, JUNIN-2021

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																			X	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		X		
4. Organización	Existe una organización lógica																	X			
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X		
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																		X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																		X		
8. Coherencia	Entre los índices indicadores																	X			
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																		X		
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

9,5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Luzmila Margarita Capcha Nuñez	DNI N°	
Dirección domiciliaria:	Jr. Augusto B. Leguía N° 158	Teléfono/Celular:	946919325
Título Profesional	Lic Pedagogía y Humanidades - Esp. Edc. Inicial		
Grado Académico:	Magister		
Mención:	Psicología Educativa		



Prof. Luzmila M. Capcha Nuñez
COORDINADORA PROMOCIÓN
UGEL SATIPO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS DE NIÑOS DE
5 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO:
FECHA DE OBSERVACIÓN:
LUGAR DE OBSERVACIÓN:
NOMBRE DEL OBSERVADOR:

INDICACIONES:
Marca con una (X) en los casilleros correspondientes, según la manifestación actitudinal de cada niño. Para el efecto ten en cuenta la siguiente escala de valoración:
1= Nunca 2= A Veces 3= Siempre.

Nº	DIMENSIONES	Ítems	RESPUESTAS		
			1	2	3
1	CONDUCTUAL	Es empático con sus pares y amigos.			
2		Inicia con facilidad una conversación.			
3		Escucha de manera activa las indicaciones y mandados que se le hace.			
4		Muestra sus enojos de manera asertiva.			
5		Es respetuoso con todas aquellas personas que interactúa.			
6		Mantiene el diálogo por espacios prolongados.			
7		Busca la negociación para solucionar sus problemas.			
8		Muestra cortesía cuando se interrelaciona con sus pares y amigos.			
9		Toma las cosas con calma, sin desesperarse.			
10		Cambia con facilidad aquellas conductas que no va acorde con su manera de ser.			
11	COGNITIVO	Siente compasión por el que menos tiene o el más débil.			
12		Regula sus emociones en situaciones límite.			
13		Expresa sus sentimientos de manera clara y directa.			
14		Es consciente que debe ser agradecido con toda persona que vela por su bienestar.			
15		Agradece por algún favor, servicio o acción que se le ofrece.			
16	FISIOLÓGICO	Reflexiona sobre la conducta que manifiesta.			
17		Convince a los demás utilizando el lenguaje no verbal.			
18		Sabe manejar momentos de vergüenza o cualquier otro desliz.			
19		Puede ocultar su enojo o ira.			
20		Controla las reacciones fisiológicas de su cuerpo.			

OBSERVACIONES:



Anexo 2: Otros

Consentimiento informado.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año de la Universalización de la Salud”

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA
APLICAR MI PROYECTO DE TESIS A LOS
ESTUDIANTES

SEÑORA: ESPIRITU CAMIÑIRI YANINA NELIDA

Directora de la I.E.I N° 2127 – CERRO PICAFLOR ORITO

ASUNTO: Solicito autorización para aplicar mi proyecto de Tesis a los
estudiantes de 5 años del nivel Inicial.

Yo Yanina Nelida Espíritu Camiñiri Identificada con DNI N° 43708046, con
domicilio en la CC.NN. CHINARI Distrito de Perene, con el debido respeto me
presento para manifestarle lo siguiente:

Que, siendo requisito fundamental para lograr el grado de Licenciada en

Educación Inicial, necesito realizar una Investigación Científica, para tal fin vengo desarrollando un proyecto de Investigación Titulado: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA HABILIDADES SOCIALES BASICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°2127 DEL DISTRITO DE PICHANAQUI – PROVINCIA DE CHANCHAMAYO – JUNIN, 2020**

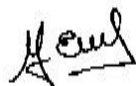
Motivo por el cual recurro a su despacho para solicitar la autorización correspondiente para aplicar mi proyecto de tesis a los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 2127 que usted muy dignamente dirige y me brinde las facilidades del caso para concretar mi Investigación.

Por lo tanto;

Solicito a usted señora Directora atender a mi pedido para lograr el objetivo trazado, sin otro particular me suscribo de usted.

Pichanaki 24 de Setiembre del 2020

Atentamente



Yanina Nelida Espiritu Camañiri

DNI:43708046

CONSENTIMIENTO

LUGAR: Distrito de Pichanaki - Provincia de Chanchamayo - Junín, 2020.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 2127“Cerro Picaflor Orito”

FECHA: 25 de octubre del 2020

En mi carácter de Directora **Yanina Nelida Espiritu Camiñiri** identificada con; **D.N.I 43708048** certifico que he sido informado con la claridad y veracidad respecto al proyecto del estudiante, por la cual doy mi consentimiento para que la estudiante: Espiritu camiñiri Yanina Nelida, para que pueda aplicar su proyecto de tesis: juego simbólico como estrategia para estimular el desarrollo psicomotricidad fina en estudiante.

Atentamente.



Yanina N. Espiritu Camiñiri
DNI N°43708046



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01




DATOS INFORMATIVOS:

1. **I.E.I** : 2127 Cerro Picaflor Orito
2. **Sección** : U n i c a
3. **Grado/edad** : 05 años
4. **Profesora** : Lesly Anahiz Ignacio Romero
5. **Alumna practicante** : Yanina Nelida Espiritu Camiñiri
6. **Nombre de la sesión** : Me divierto jugando a la casita.
7. **Fecha** : 15/08/2021
8. **Temporalización** : 45 minutos
9. **Propósitos de Aprendizaje:** Los niños y niñas se relacionan con sus compañeros mediante el juego explorando los materiales y utilizan sus vocabularios de manera libre.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se expresa con claridad.	Infiere el significado de los textos escritos.	Utiliza vocabulario de uso frecuente.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncheras en forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la 	Loncheras

JUEGO DE LOS SECTORES 	participación activa de los niños.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	Materiales que se encuentren en el aula por sectores
	MOTIVACIÓN:	Caja de sorpresa Imágenes

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente pedirá a los niños y niñas sentados en asamblea mencionar los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente motivará a los niños y niñas preguntando ¿Qué sectores tenemos en el salón? <p>• SABERES PREVIOS: Responde ¿Qué materiales tenemos en el salón? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Qué materiales podemos usar? ¿Qué pasaría si no tuviéramos los materiales para jugar en nuestro salón?</p> <p>Hoy nos divertiremos experimentando con los materiales.</p>	
---------------	--	--

DESARROLLO	<p>ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se encuentran en sus sectores hogar <p>DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se divierten en el sector hogar experimentando con los diferentes roles del sector hogar, unos niños jugaran en la cocina, otros a tomar el rol, de padres, otros de hijos. <p>DESPUÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego socializarán sobre lo que jugaron que roles representaron en el sector hogar que materiales utilizaron y representar cada uno. 	<p>✓ Material concreto de los sectores</p>
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Responden las preguntas: ¿Qué hicimos hoy con los materiales de los sectores? ¿Les gustó el personaje que hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Todos participaron?</p>	<p>Ficha de evaluación</p>

LISTA DE COTEJO

CICLO: II GRADO /EDAD 5 AÑOS SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Me divierto

jugando a la casitaÁREA TRABAJADA:

Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO: Utiliza vocabulario de uso frecuente.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nayeli	si			si
02	Arocama Huaman Erik Elmerso		No		si
03	Santos Chariva Carlin Imer	si			si
04	Palomino Ponisas Jhrodan				
05	Chanquetti Machari Keyla Cris				
06	Lima Soto Maricell Lisseth				
07	Rodriguez Camacho Jim	si			
08	Mañahuanty Quinchocre Eric				si
09	Rodriguez Camacho Jim Kenedi				
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					



ACTIVIDAD DE A PRENDIZAJE N° 08


DATOS INFORMATIVOS:

1. **I.E.I** : 2127 Cerro Picaflor Orito
2. **Sección** : unica
3. **Grado/edad** : 05 años
4. **Profesora** : Lesly Anahiz Ignacio Romero
5. **Alumna practicante** : Yanina Nelida Espiritu Camiñiri
6. **Nombre de la sesión** : Jugamos a los doctores.
7. **Fecha:** 09/23/20
8. **Temporalización** : 45mintos
9. **Propósitos de Aprendizaje:** Los niños y niñas organizan el sector de la posta medica con los materiales usados o reciclados con responsabilidad y cuidado.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en sulengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del textoescrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del textoescrito. 	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes .hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias en que se desenvuelve al juego en el sector de la posta médica.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
----------	---------------------------	------------

JUEGO DE LOS SECTORES 	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncheras en forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	Loncheras
	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	Materiales que se encuentren en el aula por sectores

INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas sentados en media luna mencionan los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente les muestra una caja decorada a los niños que creen que tenemos aquí se les va preguntando pide uno de ellos que pase adelante y saque la imagen luego que demuestre a sus compañeros. <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué tenemos en la caja? ¿Qué personajes sacaron de la caja? ¿Qué materiales utilizaremos? ¿Qué personaje les gustaría ser a cada uno?</p> <p>Hoy jugaremos a salvar vidas y organizar nuestro sector de posta medica.</p>	Caja de sorpresa Imágenes
---------------	--	------------------------------

<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra los materiales y les pregunta a los niños y niñas ¿Cómo lo ordenamos? ¿así lo amontonamos juntos? <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente formula estas preguntas ¿Para qué lo ordenamos estos materiales? ¿Cómo lo ordenamos? <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas exploran dichos materiales presentados, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué haremos primero? ¿Con que lo ordenaremos? ¿Cuál será el consultorio del doctor? niños y niñas dan su respuesta y proponen como organizar, para ello se organizan en grupos. <p>REPRESENTACIÓN Los niños de forma organizada ordenan el sector del posta médico, farmacia, consultorio, tópico y recepción.</p> <p>FORMULACIÓN Luego de haber ordenado explorando los materiales del sector la posta medica y agrupan según la cantidad.</p> <p>REFLEXIÓN Los niños observan cómo quedó sus trabajos y se manifiestan que les gustó jugar y organizar su sector de la posta médica.</p> <p>TRANSFERENCIA La docente pide a los niños que seguiremos aumentando los materiales que nos falta.</p>	<p>Materiales concretos de los sectores</p> <p>Papel bond</p> <p>Lápices decolores</p>
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN: Responden las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil de organizar nuestro sector la posta medica?</p>	<p>Ficha de evaluación</p>

LISTA DE COTEJO

CICLO: II GRADO /EDAD 5 AÑOS SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos

a los doctores.ÁREA TRABAJADA:

Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO: Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes .hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias en que se desenvuelve al juego en el sector de la posta médica.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nayeli	si		si	
02	Arocama Huaman Erik Elmerso	si		si	
03	Favian Lopez Tony Javier	si		si	
04	Santos Chariva Carlin Imer	si		si	
05	Chanquetti Machari Keyla C.	si		si	
06	Lima Soto Maricell Lisseth	si		si	
07	Ma Rodriguez Camacho Jim	si		si	
08	ñahuanty Quinchocre Eric	si		si	
09	Rodriguez Camacho Jim .	si		si	
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12


DATOS INFORMATIVOS:

7. **I.E.I** : 2127 Cerro Picaflor Orito
 8. **Sección** : Única
 9. **Grado/edad** : 05 años
 10. **Profesora** : Lesly Anahiz Ignacio Romero
 11. **Alumna practicante** : Yanina Nelida Espiritu Camiñiri
 12. **Nombre de la sesión** : Jugamos a los ambulantes del mercado 7.
Fecha : 15/11/20
 13. **Temporalización** : 45 minutos
 14. **Propósitos de Aprendizaje:** hoy vamos a expresarnos de manera adecuada nuestras ideas al jugar en el sector del mercado.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar con el sector del mercado.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncheras en forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	Loncheras

<p>JUEGO DE LOS SECTORES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	<p>Materiales que se encuentren en el aula por sectores</p>
---	--	---

<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas sentados en media luna mencionan los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente les muestra un sombrero y un libro que compro en el mercado de una señora que vendía con triciclo y que vende en la calle no tiene un puesto es ambulante. <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué más venderá la señora? ¿venderá solo libros y sombrero? ¿si fueras ambulante que venderías solo libros y sombrero? ¿Qué producto te gustaría vender?</p> <p>Hoy vamos a expresarnos de manera adecuada nuestras ideas al jugar en el sector del mercado al comerciante ambulante.</p>	<p>frutas y verduras de juguete semillas no comestibles recipientes de diferentes formas Telas de diferentes tamaños y colores Hoja boom Plumón Monedas y billetes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra el sector del mercado y les pregunta a los niños y niñas ¿el ambulante tendrá tienda o puesto? ¿Cómo venderías en el mercado sin puesto? ¿Cómo nos organizamos y para que nos organizamos? 	

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- La docente formula estas preguntas ¿Para qué lo ordenamos nuestro sector del mercado? ¿Cómo lo ordenamos?

BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:

- Los niños y niñas exploran dichos materiales presentados, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué haremos primero? ¿Cómo nos ordenamos? ¿Cuál será el puesto? ¿Dónde debe estar el ambulante? niños y niñas dan su respuesta y proponen como organizar, para ello se organizan en grupos.

REPRESENTACIÓN

Los niños de forma organizada ordenan el sector del mercado,

	<p>delante de los puesto o tiendas ordenan a los comerciantes ambulantes.</p> <p>FORMULACIÓN Luego de haber ordenado explorando los materiales del sector del mercado y agrupan según la cantidad.</p> <p>REFLEXIÓN Los niños observan cómo quedó sus trabajos y se manifiestan que les gustó jugar y organizar su sector del mercado</p> <p>TRANSFERENCIA La docente pide a los niños que seguiremos aumentando los materiales que nos falta.</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Responden las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil de organizar nuestro sector del mercado?</p>	Ficha de evaluación

LISTA DE COTEJO

CICLO: II GRADO /EDAD 5 AÑOS SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a los ambulantes del mercado
ÁREA TRABAJADA: Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar con el sector del mercado.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nallely				
02	Arocama Huaman Erik	si		si	
03	Palomino Ponisas Jhrodan	si		si	
04	Chanquetti Machari Keyla C.	si		si	
05	Lima Soto Maricell Lisseth	si		Si	
06	Rodríguez Camacho Jim	si		si	
07	Mañahuanty Quinchocre Eric	si		si	
08	Rodríguez Camacho Jim .	si		si	
09	Fabián Javier Tony			si	
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					



ACTIVIDAD

DE A PRENDIZAJE N° 02

DATOS


INFORMATIVOS:

1. **I.E.I** : 2127
2. **Sección** : Unica
3. **Grado/edad** : 05 años
4. **Profesora** : Lesly Anahiz Romero Ignacio
5. **Alumna practicante** : Yanina Nelida Espiritu Camiñiri
6. **Nombre de la sesión** : Jugamos a los doctores.
7. **Fecha** : 18-08-21
8. **Temporalización** : 45mintos
9. **Propósitos de Aprendizaje:** Los niños y niñas organizan el sector de la posta medica con los materiales usados o reciclados con responsabilidad y cuidado.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes .hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias en que se desenvuelve al juego en el sector de la posta médica.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
JUEGO DE LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncherasen forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están”seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	Loncheras
	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	<p>Materiales que se encuentren en el aula por sectores</p>
---	---	---

<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas sentados en media luna mencionan los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente les muestra una caja decorada a los niños que creen que tenemos aquí se les va preguntando pide a uno de ellos que pase adelante y saque la imagen luego que demuestre a sus compañeros. <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué tenemos en la caja? ¿Qué personajes sacaron de la caja? ¿Qué materiales utilizaremos? ¿Qué personaje les gustaría ser a cada uno?</p> <p>Hoy jugaremos a salvar vidas y organizar nuestro sector de posta medica.</p>	<p>Caja de sorpresa Imágenes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra los materiales y les pregunta a los niños y niñas ¿Cómo lo ordenamos? ¿así lo amontonamos juntos? <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente formula estas preguntas ¿Para qué lo ordenamos estos materiales? ¿Cómo lo ordenamos? <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas exploran dichos materiales presentados, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué haremos primero? ¿Con que lo ordenaremos? ¿Cuál será el consultorio del doctor? niños y niñas dan su respuesta y proponen como organizar, para ello se organizan en grupos. <p>REPRESENTACIÓN Los niños de forma organizada ordenan el sector del posta médico, farmacia, consultorio, tópico y recepción.</p> <p>FORMULACIÓN Luego de haber ordenado explorando los materiales del sector la posta medica y agrupan según la cantidad.</p>	<p>Materiales concretos de los sectores</p> <p>Papel bond</p> <p>Lápices de colores</p>

	<p>REFLEXIÓN Los niños observan cómo quedó sus trabajos y se manifiestan que les gustó jugar y organizar su sector de la posta médica.</p> <p>TRANSFERENCIA La docente pide a los niños que seguiremos aumentando los materiales que nos falta.</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Responden las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil de organizar nuestro sector la posta medica?</p>	Ficha de evaluación

LISTA DE COTEJO

CICLO: II

GRADO /EDAD 5 AÑOS

SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a los doctores.

ÁREA TRABAJADA: Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESMPEÑO: Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes .hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias en que se desenvuelve al juego en el sector de la posta médica.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nayeli				
02	Arocama Huaman Erik Elmerso				
03	Santos Chariva Carlin Imer				
04	Palomino Ponisas Jhrodan				
05	Chanquetti Machari Keyla Cris				
06	Lima Soto Maricell Lisseth				
07	Ma Rodriguez Camacho Jim				
08	Kenedi ñahuanty Quinchocre Eric				
09	Rodriguez Camacho Jim Kenedi				
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					



**ACTIVIDAD DE A
PRENDIZAJE N° 06**

DATOS


INFORMATIVOS:


- 7. I.E.I : 2127
- 8. Sección : Unica
- 9. Grado/edad : 05 años
- 10. Profesora : Lesly Anahiz Ignacio Romero
- 11. Alumna practicante : Yanina Nelida Espiritu Camiñiri
- 12. Nombre de la sesión : **Jugamos a los ambulantes del mercado**
- 7. Fecha : 23-09-21
- 10. Temporalización : 45 minutos
- 11. Propósitos de Aprendizaje: hoy vamos a expresarnos de manera adecuada nuestras ideas al jugar en el sector del mercado.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar con el sector del mercado.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncheras en forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	Loncheras

<p>JUEGO DE LOS SECTORES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	<p>Materiales que se encuentren en el aula por sectores</p>
---	--	---

<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas sentados en media luna mencionan los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente les muestra un sombrero y un libro que compro en el mercado de una señora que vendía con triciclo y que vende en la calle no tiene un puesto es ambulante.  <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué más venderá la señora? ¿venderá solo libros y sombrero? ¿si fueras ambulante que venderías solo libros y sombrero? ¿Qué producto te gustaría vender?</p> <p>Hoy vamos a expresarnos de manera adecuada nuestras ideas al jugar en el sector del mercado al comerciante ambulante.</p>	<p>frutas y verduras de juguete semillas no comestibles recipientes de diferentes formas Telas de diferentes tamaños y colores Hoja boom Plumón Monedas y billetes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra el sector del mercado y les pregunta a los niños y niñas ¿el ambulante tendrá tienda o puesto? ¿Cómo venderías en el mercado sin puesto? ¿Cómo nos organizamos y para que nos organizamos? <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente formula estas preguntas ¿Para qué lo ordenamos nuestro sector del mercado? ¿Cómo lo ordenamos? • <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas exploran dichos materiales presentados, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué haremos primero? ¿Cómo nos ordenamos? ¿Cuál será el puesto? ¿Dónde debe estar el ambulante? niños y niñas dan su respuesta y proponen como organizar, para ello se organizan en grupos. <p>REPRESENTACIÓN Los niños de forma organizada ordenan el sector del mercado, delante de los puesto o tiendas ordenan a los comerciantes ambulantes.</p> <p>FORMULACIÓN</p>	

	<p>Luego de haber ordenado explorando los materiales del sector del mercado y agrupan según la cantidad.</p> <p>REFLEXIÓN Los niños observan cómo quedó sus trabajos y se manifiestan que les gustó jugar y organizar su sector del mercado</p> <p>TRANSFERENCIA La docente pide a los niños que seguiremos aumentando los materiales que nos falta.</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Responden las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil de organizar nuestro sector del mercado?</p>	Ficha de evaluación

LISTA DE COTEJO

CICLO: II

GRADO /EDAD 5 AÑOS

SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a los ambulantes del mercado

ÁREA TRABAJADA: Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESMPEÑO: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar con el sector del mercado.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nayeli				
02	Arocama Huaman Erik Elmerso				
03	Santos Chariva Carlin Imer				
04	Palomino Ponisas Jhrodan				
05	Chanquetti Machari Keyla Cris				
06	Lima Soto Maricell Lisseth				
07	Ma Rodriguez Camacho Jim				
08	Kenedi ñahuanty Quinchocre Eric				
09	Rodriguez Camacho Jim Kenedi				
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					



**ACTIVIDAD DE A
PRENDIZAJE N° 07**



DATOS


INFORMATIVOS:

- 13. I.E.I : 2127
- 14. Sección : Unica
- 15. Grado/edad : 05 años
- 16. Profesora : Lesly Anahiz Ignacio Romero
- 17. Alumna practicante : Yanina Nelida ESpiritu Camiñiri
- 18. Nombre de la sesión : creamos nuestro pasos de baile
- 7. Fecha : 05-10-21
- 12. Temporalización : 45mintos
- 13. Propósitos de Aprendizaje: hoy vamos a creamos nuestros propios pasos de baile.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar con los pasos de baile

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncherasen forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están”seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	Loncheras

<p>JUEGO DE LOS SECTORES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	<p>Materiales que se encuentren en el aula por sectores radio</p>
---	--	---

<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas sentados en media luna mencionan los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente lleva una radiograbadora y pone música para que escuchen los niños.  <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué música es? ¿Cómo se baila? ¿Podemos ponerle pasos? ¿Qué pasos pondríamos? Hoy vamos a hoy vamos a creamos nuestros propios pasos de baile.</p>	<p>Hoja boom Plumón Monedas y billetes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra un sector ¿para qué sirve la radio? ¿Qué músicas puedo escuchar? ¿Qué músicas más les gusta? <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente formula estas preguntas ¿Qué podemos hacer para crear nuestros pasos de bailes? ¿Cómo me organizo? <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas muestran sus pasos, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué paso haremos primero? ¿Cómo nos ordenamos? ¿Cuál será el paso siguiente? niños y niñas dan su respuesta y proponen como organizar, para ello se organizan en grupos. <p>REPRESENTACIÓN Los niños de forma organizada ordenan un sector para el baile, que realizarán en el aula.</p> <p>FORMULACIÓN Luego de haber ordenado empiezan a bailar con sus pasos creados se agrupan según la cantidad de niños.</p> <p>REFLEXIÓN Los niños se sienten satisfechos y felices por la creación de los pasos creados por ellos mismos y se manifiestan que les gustó jugar a los bailarines.</p> <p>TRANSFERENCIA La docente pide a los niños que dibujen los pasos de baile que utilizaron.</p>	

CIERRE	EVALUACIÓN: Responden las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil de organizar nuestro sector del mercado?	Ficha de evaluación
---------------	--	---------------------

LISTA DE COTEJO

CICLO: II

GRADO /EDAD 5 AÑOS

SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: creamos nuestros pasos de baile

ÁREA TRABAJADA: Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESMPEÑO: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar con los pasos de baile.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nayeli				
02	Arocama Huaman Erik Elmerso				
03	Santos Chariva Carlin Imer				
04	Palomino Ponisas Jhrodan				
05	Chanquetti Machari Keyla Cris				
06	Lima Soto Maricell Lisseth				
07	Ma Rodriguez Camacho Jim				
08	Kenedi ñahuanty Quinchocre Eric				
09	Rodriguez Camacho Jim Kenedi				
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					



**ACTIVIDAD DE A
PRENDIZAJE N° 09**


DATOS



INFORMATIVOS:

- 19. I.E.I : 2127
- 20. Sección : Unica
- 21. Grado/edad : 05 años
- 22. Profesora : Lesly Anahiz Ignacio Romero
- 23. Alumna practicante : Yanina Nelida Espiritu Camiñiri
- 24. Nombre de la sesión : **jugamos a los transportistas**
- 7. Fecha : **12-09-21**
- 14. Temporalización : 45mintos
- 15. **Propósitos de Aprendizaje:** Hoy vamos a jugar a los transportistas y crear nuestro carro

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar al transportista.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO DE LOS SECTORES 	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncheras en forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están”seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	Loncheras
	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. 	Materiales que se encuentren en el aula por sectores

	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	
<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas sentados en media luna mencionan los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente lleva una cajita con carritos y la muestra a los niños los diferentes modelos.  <p>SABERES PREVIOS: ¿Por qué los carritos son diferentes? ¿Cómo los diferencio? ¿Cómo se llama el que maneja? Hoy vamos a jugar a los transportistas y crear nuestro carros</p>	<p>Caja de cartón Hoja boom Plumón Monedas y billetes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA La docente muestra una imagen de un carro con cajas de cartón</p>  <ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra una caja de cartón les dice a los niños que crearemos un carro y el sector donde irá ¿Cómo armaremos nuestro carro? ¿Qué materiales utilizaremos? <p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente formula estas preguntas ¿Qué materiales utilizaremos para armar el carro? ¿Cómo me organizo? <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ponen a armar el carro, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué material estoy utilizando? ¿Cómo lo armaremos? ¿Cómo quedará nuestro carro? niños y niñas dan su respuesta y proponen como organizar, para ello se organizan en grupos. <p>REPRESENTACIÓN Los niños de forma organizada ordenan un sector para los carros de los transportistas</p> <p>FORMULACIÓN</p>	

	<p>Luego de haber ordenado empiezan a construir su carro y por grupo juegan a ser los transportistas.</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Los niños se sienten satisfechos y felices por armar su carro de caja de cartón por ellos mismos y se manifiestan que les gustó jugar a los transportistas.</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>La docente pide a los niños que dibujen el carro que construyeron.</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Responden las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil de organizar nuestro sector del mercado?</p>	Ficha de evaluación

LISTA DE COTEJO

CICLO: II

GRADO /EDAD 5 AÑOS

SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: jugamos a los transportistas

ÁREA TRABAJADA: Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESMPEÑO: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar al transportista.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nayeli				
02	Arocama Huaman Erik Elmerso				
03	Santos Chariva Carlin Imer				
04	Palomino Ponisas Jhrodan				
05	Chanquetti Machari Keyla Cris				
06	Lima Soto Maricell Lisseth				
07	Ma Rodriguez Camacho Jim				
08	Kenedi ñahuanty Quinchocre Eric				
09	Rodriguez Camacho Jim Kenedi				
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					



**ACTIVIDAD DE A
PRENDIZAJE N° 10**




DATOS



INFORMATIVOS:

- 25. I.E.I : 2127
- 26. Sección : **Unicas**
- 27. Grado/edad : 05 años
- 28. Profesora : Lesly Anahiz Ignacio Romero
- 29. Alumna practicante : **Yanina Nelida Espiritu Camiñiri**
- 30. Nombre de la sesión : **jugamos al zoológico.**
- 7. Fecha : **23-10-21**
- 16. Temporalización : 45mintos
- 17. Propósitos de Aprendizaje: hoy vamos a jugar con máscaras de animales.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y jugar al zoológico.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO DE LOS SECTORES 	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncheras en forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están”seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	Loncheras
	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. 	Materiales que se encuentren en el aula por sectores

	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	
<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas sentados en media luna mencionan los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente lleva una caja sorpresa y pide a un niño que saque el niño saca una máscara de un animalito.  <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué animal es? ¿habrá más máscaras de animales? ¿Qué animales conocen? hoy vamos a jugar con máscaras de animales.</p>	<p>Mascara Hoja boom Plumón Monedas y billetes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA La docente muestra una imagen de niños usando máscaras de animales.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra el sector de títeres ¿para qué sirve las máscaras? ¿Qué tipo de máscaras utilizaremos? ¿Qué máscara más les gusta? <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente formula estas preguntas ¿Qué personajes del cuento quieres ser? ¿Cómo nos organizamos? <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas escogen su personaje favorito del cuento, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué personaje más te gusta? ¿Cómo nos ordenamos? ¿Cuál será el personaje principal? niños y niñas 	

	<p>dan su respuesta y proponen como organizar, para ello se organizan en grupos.</p> <p>REPRESENTACIÓN Los niños de forma organizada ordenan el sector de títeres para dramatizar el cuento que realizarán en el aula.</p> <p>FORMULACIÓN Luego de haber ordenado empiezan a bailar con sus pasos creados se agrupan según la cantidad de niños.</p> <p>REFLEXIÓN Los niños se sienten satisfechos y felices por la creación de los pasos creados por ellos mismos y se manifiestan que les gustó jugar a los bailarines.</p> <p>TRANSFERENCIA La docente pide a los niños que dibujen el animal que más le gusto del cuento</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Responden las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil de organizar nuestro sector del mercado?</p>	Ficha de evaluación

LISTA DE COTEJO

CICLO: II

GRADO /EDAD 5 AÑOS

SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: jugamos al zoológico.

ÁREA TRABAJADA: Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESMPEÑO: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y jugar al zoológico.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nayeli				
02	Arocama Huaman Erik Elmerso				
03	Santos Chariva Carlin Imer				
04	Palomino Ponisas Jhrodan				
05	Chanquetti Machari Keyla Cris				
06	Lima Soto Maricell Lisseth				
07	Ma Rodriguez Camacho Jim				
08	Kenedi ñahuanty Quinchocre Eric				
09	Rodriguez Camacho Jim Kenedi				
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					



**ACTIVIDAD DE A
PRENDIZAJE N° 11**

DATOS


INFORMATIVOS:


- 31. I.E.I : 2127
- 32. Sección : Unica
- 33. Grado/edad : 05 años
- 34. Profesora : Lesly Anahiz Ignacio Romero
- 35. Alumna practicante : Yanina Nelida Espiritu Camiñiri
- 36. Nombre de la sesión : **jugamos el restaurante de mi vecina**
- 7. Fecha :
- 18. Temporalización : 45mintos
- 19. Propósitos de Aprendizaje: hoy vamos a jugar al restaurante de la vecina.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar al restaurante de mi vecina.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS: Guardan las loncheras en forma ordenada. • ACTIVIDADES PERMANENTES: Se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están”seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	Loncheras

<p>JUEGO DE LOS SECTORES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación, deciden y eligen en que sector jugar, respetando las normas de convivencia. • Organización, en grupo deciden a que jugar. La maestra observa sin alterar la dinámica. • Ejecución o desarrollo, juegan libremente lo que pensaron jugar. La maestra solo observa • Orden, Los niños y niñas ordenan los sectores. • Socialización, verbalizan y cuentan sobre lo que jugaron. • Representación, en grupo o individual dibujan lo que hicieron. 	<p>Materiales que se encuentren en el aula por sectores</p>
---	--	---

<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas sentados en media luna mencionan los acuerdos para trabajar adecuadamente en el aula. • La docente lleva una cajita de sorpresa con diferentes imágenes de platos de comida.  <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué comida conoces? ¿Qué comida te gusta? ¿Cuál es tu plato favorito? Hoy vamos a jugar al restaurante de la vecina.</p>	<p>Imagen de comidas Hoja boom Plumón Monedas y billetes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra un sector de cocina ¿para qué sirve la cocina? ¿Qué platos podemos preparar? <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente formula estas preguntas ¿Qué platos podemos preparar? ¿Cómo me organizo? <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas muestran los platos que pueden preparar, mientras la docente observa haciendo estas preguntas: ¿Qué necesitamos para preparar la comida? ¿Cómo nos organizamos? ¿Qué ingredientes necesitaremos para la comida? niños y niñas dan su 	

	<p>respuesta y proponen como organizar, para ello se organizan en grupos.</p> <p>REPRESENTACIÓN Los niños de forma organizada ordenan el sector de restaurante de la vecina, que realizarán en el aula.</p> <p>FORMULACIÓN Luego de haber ordenado empiezan a jugar al restaurante de la vecina se agrupan y se distribuyen los roles.</p> <p>REFLEXIÓN Los niños se sienten satisfechos y felices por la organización de la tiendita de la vecina</p> <p>TRANSFERENCIA La docente pide a los niños que dibujen sus comidas preferidas</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Responden las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos sirve? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil de organizar nuestro sector del mercado?</p>	Ficha de evaluación

LISTA DE COTEJO

CICLO: II

GRADO /EDAD 5 AÑOS

SECCIÓN:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: jugamos el restaurante de mi vecina

ÁREA TRABAJADA: Comunicación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno y al jugar al restaurante de mi vecina.			
		Se expresa con claridad		emplea palabras correctas	
		Si	No	Si	No
01	Mañahuanty Quinchocre Nayeli	Si			
02	Arocama Huaman Erik Elmerso			si	
03	Santos Chariva Carlin Imer	si			
04	Palomino Ponisas Jhrodan	si			
05	Chanquetti Machari Keyla Cris	si		si	
06	Lima Soto Maricell Lisseth			si	
07	Ma Rodriguez Camacho Jim			si	
08	Kenedi ñahuanty Quinchocre Eric			si	
09	Rodriguez Camacho Jim Kenedi			si	
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					