



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE
LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL
“BARRIO RINCONADA” DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE
HUANCANÉ, PUNO, 2021.**

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

AUTOR

BLANCO MAMANI, JULISSA INGRID

ORCID: 0000-0002-4565-5946

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO**AUTOR**

Blanco Mamani, Julissa Ingrid

ORCID: 0000-0002-4565-5946

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID ID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID ID: 0000-0002-0304-2244

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Hilda Milagros Taboada Marin
Miembro

Jeaneth Magali Palomino Infante
Miembro

Guissenia Gabriela Valenzuela Ramírez
Presidente

Carla Cristina Tamayo Ly
Asesor

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis hijos, Jhon Manfree y Rene Benjamín. Posiblemente en este momento no entiendan mis palabras, pero para cuando sean capaces, quiero que se den cuenta de lo que significan para mí. Son la razón de que me levante cada día esforzándome por el presente y el futuro, son mi mayor motivación.

A mí, mamita Victoria, mi hermana Zoila, quienes siempre me impulsaron a estudiar y mi papito Victor Alfredo Blanco Calderón, por iluminar mi vida desde el cielo.

Julissa Ingrid Blanco Mamani.

AGRADECIMIENTO

Primeramente doy gracias a Dios por permitirme tener tan buena experiencia en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, a la facultad de derecho y humanidades carrera profesional de educación Inicial y a nuestros docentes de la ULADECH.

Julissa Ingrid Blanco Mamani.

RESUMEN

La presente investigación surgió por las observaciones que la mayoría de niños tenían dificultades en desarrollar sus habilidades sociales, tuvo como objetivo general, determinar cómo el juego de roles contribuirá a mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años, de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, región Puno, 2021. La metodología utilizada fue tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 32 estudiantes de cinco años y la muestra de 16 estudiantes del aula A. Se utilizó como técnica la observación y el instrumento una guía de observación. Para el análisis de datos se empleó el programa informático Excel, y el SPSS- 23, validado mediante juicio de expertos a través de la prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach. Se empleó el análisis estadístico de la prueba wilcoxon. Los resultados obtenidos en la pre evaluación evidenciaron que el 38% de estudiantes obtuvieron el nivel bajo. A partir de estos resultados se aplicó a diseñar 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó en la post evaluación evidenciaron que el 42% de estudiantes alcanzaron el nivel regular, mientras que un 58% alcanzó el nivel alto. Se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación del juego de roles mejoró positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y Provincia de Huancané, Región Puno, 2021.

Palabras clave: *Autoafirmación, Habilidades sociales, Juegos de roles.*

ABSTRACT

The present investigation arose from the observations that the majority of children had difficulties in developing their social skills, its general objective was to determine how role playing will contribute to improving the development of social skills in five-year-old children, from the initial educational institution. Rinconada neighborhood, from the district and province of Huancané, Puno region, 2021. The methodology used was quantitative type, explanatory level and pre-experimental design. The population consisted of 32 five-year-old students and the sample of 16 students from classroom A. Observation was used as a technique and an observation guide was used as the instrument. For the data analysis, the Excel computer program was used, and the SPSS-23, validated by expert judgment through the Cronbach's Alpha reliability test. Wilcoxon test statistical analysis was used. The results obtained in the pre-assessment showed that 38% of students obtained the low level. Based on these results, it was applied to design 10 learning sessions. Subsequently, it was applied in the post evaluation, showing that 42% of students reached the regular level, while 58% reached the high level. It is concluded by accepting the research hypothesis that supports that the application of role-playing positively improved the development of social skills in five-year-old children from the Barrio Rinconada initial educational institution, in the District and Province of Huancané, Puno Region, 2021.

Keywords: *Self-affirmation, Social skills, Role plays.*

CONTENIDO

Caratula.....	i
Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Indice de figura.....	x
Indice de tablas.....	x
Indice de cuadros.....	x
I. Introduccion.....	1
II. revisión de literatura.....	3
2.1. antecedentes de la investigacion.....	5
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	7
2.1.3. Locales.....	11
2.2. Bases teóricas.....	12
2.2.1. Teorías Sustentadoras.....	12
2.2.1.1. Para: Montessori y Piaget.....	12
2.2.1.2. Concepto de Juegos de Roles.....	13
2.2.1.3. Los juegos de roles en el desarrollo de los niños.....	15
2.2.1.4. Clasificación del juego.....	15
2.2.1.5. Importancia del juego de roles.....	17
2.2.1.6. Razones por las que el juego de roles es fundamental en la infancia.....	19
2.2.1.7. Dimensiones del juego de roles.....	20
2.2.2. Teorías Sustentadoras habilidades sociales.....	21
2.2.2.1. Para Vygotsky y Piaget.....	21
2.2.2.2. Concepto habilidades sociales.....	22
2.2.2.3. Origen de Habilidades Sociales.....	23
2.2.2.4. Importancia de Habilidades Sociales.....	24
2.2.2.5. Tipos de habilidades Sociales.....	25
2.2.2.6. Componentes de habilidades sociales.....	26
2.2.2.7. Habilidades en el ámbito familiar:.....	27

2.2.2.8. Habilidades sociales en ámbito educativo	27
III. Hipotesis	29
IV. Metodología.....	30
4.1. Diseño de investigación:.....	30
4.2. Población y muestra.....	31
4.2.1. Población.....	31
4.2.2. La Muestra	32
4.2.3. Técnica de muestreo	32
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	34
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
4.4.1. Técnica.....	36
4.4.2. Instrumento.	36
4.4.3. Baremación de la variable.....	37
4.4.4. Baremos de las dimensiones	37
4.4.5. Validez y confiabilidad.....	38
4.4.6. Confiabilidad del Instrumento:	39
4.5. Plan de análisis.....	40
4.5.1. Procedimiento.	41
4.6. Matriz de consistencia.....	42
4.7. Principios éticos	43
V. Resultados	44
5.1. Resultados.....	44
5.1.1. Identificar el nivel de habilidades sociales,	44
5.1.2. Diseñar actividades de aprendizaje,.....	46
5.1.3. Evaluar el nivel de habilidades sociales,.....	48
5.1.4. Determinar cómo el juego de roles contribuirá a mejorar el desarrollo de Habilidades Sociales	49
5.2 Análisis de los resultados.....	50
VI. Conclusiones.....	58
Aspectos complementarios.....	60
Referencias Bibliográficas	62

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Desarrollo de las habilidades sociales antes de aplicar el juego de roles.....	45
Figura 2: Gráfico de la distribución de los resultados obtenidos de las 10 sesiones.....	47
Figura 3: Nivel del logro de habilidades sociales a través del pos test.....	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Universo de grupo de estudio.....	32
Tabla 2: Muestra de niños y niñas del grupo de estudio.....	33
Tabla 3: Baremos de la variable habilidades sociales.....	37
Tabla 4: Baremos de las dimensiones.....	38
Tabla 5: Muestra de la prueba piloto.....	39
Tabla 6: Nivel de confiabilidad.....	39
Tabla 7: Desarrollo de las habilidades sociales antes de aplicar el juego de roles.....	44
Tabla 8: Gráfico de la distribución de los resultados obtenidos de las 10 sesiones.....	46
Tabla 9: Nivel del logro de habilidades sociales a través del pos test.....	48
Tabla 10: Prueba de rangos para pre test y post test.....	49

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 01: Definición y operacionalización de variables.....	34
Cuadro 02: Relación de jueces o expertos de validación del instrumento.....	38
Cuadro 03: Matriz de consistencia.....	42

I. INTRODUCCION

Las habilidades sociales son conductas necesarias para interactuar y vincularse con adultos de manera efectiva y mutuamente satisfactoria; razones, Lacunza & Contini (2009) el desarrollo de las habilidades sociales está íntimamente relacionado con la adquisición del desarrollo. Si bien las habilidades para iniciar y mantener situaciones de juego son esenciales en la primera infancia, las habilidades lingüísticas y la interacción con los compañeros se enfatizan en el preescolar a medida que los niños crecen, mientras las habilidades sociales enlazan la interacción con los compañeros, las principales expresiones pro sociales son reglas de exploración, comprensión de las emociones y más.

Según, Cobo & Valdivia (2017) el juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o propias del mundo académico o profesional, es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

En muchas instituciones a nivel nacional y sobre todo en la región Puno las instituciones carecen de autoestima por ello se dio a fomentar el desarrollo de habilidades sociales, la estrategia planteada en la presente investigación fue de aplicar el juego de roles en vista que tiene un papel primordial de la libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan con facilidad del desarrollo, de habilidades sociales, para que los niños se adaptan fácilmente a estrategias novedosas que motiven su aprendizaje.

En el nivel preescolar, la importancia del desarrollo de las habilidades sociales sugiere que, como base de su autonomía, la práctica de los valores que acompañan a las habilidades sociales constituye el servicio que optimizan nuestros acuerdos de convivencia en sociedad. De esta manera, el lugar de formación de la nueva generación es el hogar, luego la escuela, en armonía con la familia, a través de la práctica de los valores propuestos, como un desafío conjunto, para realizar la ciudadanía del lugar que ocupan en su trayectoria de vida. Las personas con valores morales se ven desafiadas por circunstancias difíciles a lo largo de su vida en desarrollo. (Montalvo, 2019).

En la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Puno, 2021. No es ajena a dicha problemática los niños, al realizar las interacciones pedagógicas encontramos que los niños presentan dificultades en el desarrollo de habilidades sociales lo que se manifiesta problemas de los estudiantes donde no muestran actitudes científicas, como es, no socializan en el aula con sus compañeros; son tímidos al expresarse hablan en voz baja en el momento que se les dicen que participen, no conversan sobre sus prácticas diarias.

En tal sentido, se planteó el siguiente enunciado del problema de investigación: ¿Cómo el juego de roles contribuirá a mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Puno - 2021?

Para responder a esta pregunta, en la presente investigación se plantearon los siguientes objetivos, como objetivo general: Determinar cómo el juego de roles contribuirá a mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Puno, 2021.

Por lo tanto, para lograr el objetivo general se desarrollaron tres objetivos específicos como son: Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de cinco años de la institución, antes de la aplicación del juego de roles; aplicar estrategias en juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años; y finalmente, evaluar el nivel de habilidades sociales, después de aplicar los juegos de roles en niños de cinco años de la institución.

La investigación se justificó desde el aspecto teórico, porque fue diseñado para brindar un conocimiento válido, confiable y actualizado sobre estas dos variables que así mismo pueda ser utilizado en futuros estudios; desde el aspecto metodológico es importante ya que cuenta con métodos, técnicas e instrumentos, y resultados basados en el método científico son válidas y fiables; finalmente, aportó desde el aspecto práctico, permitió determinar si los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales, y, por tanto se centró esto para mejorar la convivencia en la sociedad el cual estará insertado en la práctica de valores. Partiendo desde la infancia como cimiento para una mejor sociedad.

La metodología que se aplicó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre-experimental con dos variables de estudio, donde la población de estudio lo conformaron un total de 32 estudiantes, teniendo como muestra probabilístico a 16 niños de 5 años de edad sección A, quienes fueron seleccionados mediante la técnica del muestreo no probabilístico. La técnica empleada fue la observación, con su instrumento una ficha de observación, validado mediante la técnica del juicio de 3 expertos y el método de consistencia interna de Alfa de Cronbach. Los resultados se analizaron estadísticamente y se utilizó la prueba de Willcoxon. Cabe mencionar que esta investigación fue avalada por el Código Ético de la Universidad Católica Los Ángeles

de Chimbote 2019, por ello se cumplió con el principio de protección a las personas, libre participación y derecho a estar informado, principio de integridad.

En cuanto a los resultados de la investigación, indicaron que en la pre test, 48% nivel regular, sobre el desarrollo de habilidades. Por lo tanto se evidencia que la mayoría de niños tienen dificultades en desarrollar sus habilidades sociales, el cual dificulta en ellos su autoafirmación, expresión de sus emociones y en las acciones de socialización. Posteriormente se ejecutó diez sesiones de aprendizaje con la estrategia de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales, los resultados del pos test, 58% de los estudiantes obtuvo un nivel alto en el desarrollo de habilidades sociales; en tanto que, 42% se ubican en el nivel regular, sobre el nivel de habilidades sociales.

Finalmente, al comparar hipótesis de investigación se obtiene un valor sometido a la prueba de wilconson muestra significancia ,001 que es menor a $p < 0,05$; por la cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Con este resultado estadístico se concluye que el juego de roles como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, región Puno, 2021.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Chuiza (2019) desarrolló la investigación denominada: El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de Educación Inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019, Ecuador. Tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad. Para abordar la problemática se empleó una metodología cuantitativa con alcance descriptivo de campo, esta metodología permitió recopilar la información por medio de la aplicación de la escala de habilidades sociales para cuidadores y padres. La población total de niños con los que se realizó la recolección de información fue de 40 estudiantes, de los cuales 20 fueron considerados para el grupo experimental y los otros 20 para el grupo control. En el grupo experimental se aplicó de manera metódica la propuesta presentada donde se empleaban los juegos simbólicos como herramienta para motivar el desarrollo social de los niños. Los resultados obtenidos permitieron comprobar a través de la aplicación de la prueba t-student para comparación de medias que posterior a la aplicación de la propuesta se encontraron menos niños con retraso frente a su edad, dicha aseveración contaba con un nivel de significancia superior al 95%, lo que permitió aceptar la hipótesis alternativa concluyendo que la aplicación de los juegos simbólicos si mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años.

Según, Pulido y Shambach (2019) efectuaron la investigación titulada: habilidades sociales desarrolladas en niños, niñas y adolescentes entre 11 y 15 años

mediante los programas educativos ofrecidos en la fundación levántate y anda de la localidad de Barrios Unidos entre el segundo semestre del año 2018 y primer semestre del 2019, Bogotá. Tuvo como objetivo, evidenciar las habilidades sociales desarrolladas en niños, niñas y adolescentes entre 11 y 15 años mediante los programas ofrecidos dentro de la fundación levántate, su metodología de esta investigación es de tipo cualitativo, utilizando un método descriptivo, con el apoyo de referentes teóricos. Es importante resaltar que dentro de la fundación, existe una experiencia pedagógica llamada “El Misterio de Urizen”, donde los estudiantes están organizados por clanes: Elfos, 5 a 7 años, Centauros, 8 a 10 y Golem, 11 a 15 años. Dicha organización está determinada por la edad de los niños, niñas y jóvenes de la fundación levántate y anda, y la utilización de técnicas de recolección de información como las entrevistas semiestructuradas, las guías de observación y el diario de campo, para conocer así en profundidad las experiencias, comportamientos, pensamientos y habilidades sociales desarrolladas en los adolescentes de la fundación, se pudo demostrar que la importancia de las habilidades sociales en los niños, niñas y adolescentes facilitan su adaptación en los diferentes entornos en donde se desenvuelven, incidiendo en su autoestima y confianza en sí mismo, se identificó que cada niño tiene una realidad diferente, en este sentido es importante tener en cuenta que cada uno se comporta de acuerdo a su contexto social y la labor del equipo interdisciplinar de la fundación levántate y anda es posibilitar el desarrollo de recursos personales, obedeciendo al acceso a la educación, cultura y arte, en crecimiento de aprender su realidad más próxima y de hacer aprendizajes significativos que aseguren calidad de vida e inclusión en un grupo.

Sánchez. Vizcaya & Zamora (2017) desarrollaron su investigación titulada: habilidades sociales una mirada pedagógica desde los espacios de juego, se observan y describen las situaciones y comportamientos de los estudiantes de grado transición de

un jardín infantil del norte de Bogotá referente a las habilidades sociales que presentan dentro de la institución con sus pares y maestros. El objetivo principal es analizar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños a través del juego, su metodología fue cualitativa, nivel desarrolla procesos en términos descriptivos e interpreta acciones, aproximadamente con 300 estudiantes, atiende una población desde el grado de caminadores a transición, para esto se contó con la muestra de 20 estudiantes del grado, como instrumento se utilizó el formato de observación, realizar una descripción de situaciones específicas de acuerdo a las categorías mencionadas en la investigación, en donde nos basamos en dos autores específicos los cuales con sus teorías nos llevan a evidenciar que hábitos y habilidades tienen muy bien desarrolladas y que otras se deben reforzar por parte de sus familias y maestros para formar mejores seres humanos y ciudadanos. Con las observaciones realizadas en la institución, se evidenció que en la etapa de preescolar los niños empiezan adquirir nuevos conocimientos en el manejo de las habilidades sociales, tal como se evidencia en el (FO4).

2.1.2. Antecedentes nacionales

Rengifo (2019) realizó su investigación titulada: "Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del distrito Iparía, Ucayali". Tuvo como objetivo. Describir el proceso de socialización a través del juego en los niños y niñas Shipibos en una escuela primaria y en una comunidad del distrito Iparía, Ucayali. La metodología fue de enfoque cualitativo, de diseño etnográfico y se realizaron 20 observaciones, 10 en la escuela y 10 en la comunidad. Asimismo, se hicieron 16 entrevistas semi estructuradas a 10 estudiantes, 4 docentes y 2 sabios. Los conceptos se elaboraron de acuerdo con las preguntas de investigación. Se realizó un análisis respecto a ¿Cómo se socializan los niños y niñas a través del juego en la escuela y en la comunidad? ¿De qué manera intervienen los agentes socializadores dentro de la escuela

y en la comunidad en el juego de los niños y niñas? ¿Cómo aportan los juegos tradicionales en el aprendizaje e identidad de los niños y niñas en la escuela y en la comunidad? Se concluye que los niños y las niñas socializan mediante juegos creados por ellos mismos durante el recreo y en la comunidad utilizando los materiales de la zona. Además, se observó que hay poca participación de los agentes en el proceso de socialización de los niños y niñas. Asimismo, los infantes practican poco los juegos tradicionales tanto en la escuela y en la comunidad.

Ramírez & Sandoval (2016) ejecutaron su investigación titulada: Taller de socialización basado en juegos para mejorar la convivencia en el aula en niños y niñas de 4 años de la institución educativa Juan Pablo II – Trujillo 2016. El presente estudio tuvo como propósito determinar el nivel de influencia del taller de socialización basado en juegos en la mejora de la convivencia en el aula en niños y niñas de 4 años, y nos planteamos como hipótesis que el taller de socialización basado en juegos mejora significativamente la convivencia en el aula. El diseño de investigación es pre-experimental de un solo grupo y tuvo como muestra a 23 niños del jardín de niños Juan Pablo II. Se usó como instrumento la guía de observación la cual consta de 2 dimensiones: normas de convivencia y valores, cada dimensión tiene de 6 indicadores, los cuales permiten observar en los niños comportamientos que nos ayuden a determinar el nivel del taller de socialización basado en juegos para la mejora de la convivencia. En el desarrollo del taller se aplicaron 12 sesiones y se volvió aplicar la guía de observación para verificar si la convivencia en el aula había mejorado y los resultados que obtuvimos son los siguientes: En la evaluación del pre test el 91.3% de los niños y niñas obtuvieron un nivel regular en el convivencia en el aula y 8.7% tienen nivel deficiente, después de aplicar el taller de socialización (post-test), el 87.0% de los niños(as) obtienen nivel excelente en la convivencia en el aula y el 13.0% tienen nivel

bueno. Denotándose que el taller de socialización mejora la convivencia en el aula de los niños(as) de 4 años de la I.E. Juan Pablo II de Trujillo.

Meléndez (2019) desarrollo en su investigación denominada: Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de educación inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael – Bellavista 2016. Tara potó. Tuvo como objetivo, determinar la asociación entre los juegos espontáneos y el logro de aprendizaje, de la población de estudio, para lo cual se hizo uso del diseño descriptivo correlacional, trabajándose con una muestra de 25 estudiantes, seleccionados intencionalmente. Para la recolección de la información sobre las variables de estudio, y la medición de las mismas se hizo uso la ficha de observación para evaluar los juegos espontáneos en los niños de cinco años de educación inicial y el registro de evaluación docente. Asimismo, la información obtenida fue sistematizada a través de la estadística descriptiva e inferencial haciendo uso de tablas y gráficos, así como la fórmula del coeficiente de correlación del chi cuadrado. Según los resultados; el juego espontáneo predominante es el juego asociativo con el 52%, seguido del juego cooperativo con el 40%; y, el nivel de logro de aprendizaje en el area de Comunicación más frecuentes es el logro de aprendizaje en proceso en el 56% de los niños de cinco años del nivel inicial de la institución en estudio. Se concluye; el nivel de juegos espontáneos y el logro de aprendizaje en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. N° 086 “Daniel Alcides Carrión” del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista-2016, no son independientes; es decir, están asociados. Siendo el valor de chi cuadrado calculado (24.21) mayor al chi cuadrado tabular, es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Quico & Pantigoso (2019) desarrollaron su investigación denominada. Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 5 años de la institución

educativa el Altiplano, Cono Norte – 2018. El objetivo fue determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas, de 5 años, Cono Norte, 2018. Llegando a la conclusión que entre las habilidades sociales y juegos cooperativos se demuestra que hay relación de forma adecuada en un porcentaje mayor, teniendo limitaciones en un mínimo porcentaje a superar. La investigación pertenece a un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal. El tipo de investigación empleado fue descriptivo-correlacional. Se contó con una población de 140 niños y niñas de las que se extrajo una muestra de 40 niños y niñas en edades comprendidas de 5 años de la Institución Educativa Inicial el Altiplano – Cono Norte. Se aplicó como técnica la encuesta para lo cual se utilizó la lista de cotejo como instrumento. Los resultados finales analizados mediante el estadígrafo del chi cuadrado muestran que si existe una relación entre las variables analizadas con un valor de $\chi^2 = 6.184$ y su nivel de significancia de $p = 0.011$, en ambos análisis se muestra la relación que tuvieron las variables analizadas.

Araujo (2017) ejecuto en su investigación titulada. Los juegos cooperativos como estrategia para desarrollar habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017. Tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos cooperativos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas. La metodología de estudio se da inicio con el análisis de los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales, la muestra de estudio estuvo constituida por 15 niños y niñas. Se aplicó la técnica de la observación estructurada para recopilar la información de los estudiantes mediante la escala de estimación; la validez del contenido, se realizó mediante el juicio de 2 expertos. En la prueba de hipótesis se aplicó la t de Student. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 6 y gráfico N° 6, que en el pre prueba el 67% de niños y niñas

se ubican en el nivel en Inicio y el 33% se ubican en el nivel en proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 7% se ubica en el nivel en proceso; el 60% se ubica en el nivel logro alcanzado y el 33% se ubica en el nivel logro destacado

2.1.3. Antecedentes locales

Mamani & Paja (2017) desarrollaron su investigación titulada. Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de las I.E.I. 322 – Puno del 2017. Tuvo como objetivo determinar la influencia del juego de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales, puesto que el proceso de la socialización en la primera infancia posibilita una buena interacción con sus prójimos, para tal fin la propuesta de la estrategia de juego de roles ayudara a los niños a mejorar sus habilidades sociales: asertividad, empatía y solidaridad, el tipo de metodología fue experimental, diseño es cuasi experimental de dos grupos intactos no aleatorios con pre y post test con algunas variables teniendo la intervención del investigador para manipular la variable independiente (juego de roles) y medir el comportamiento de la variable dependiente (habilidades sociales). Para la recolección de datos se dio uso del pre y post test en ambos grupos. Donde se programó 06 sesiones las cuales se repitió 2 a 3 veces las más impactantes, al realizar la prueba Wilcoxon en el grupo experimental se obtuvo que el nivel de significancia de la prueba de Wilcoxon es de 0.000, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna la cual indica que si existen diferencias significativas entre el pre-test y post-test de las habilidades sociales en el grupo experimental. Concluyendo así que el taller de juego de roles influyo positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en sus tres dimensiones.

Velasquez & Acero (2018) ejecutaron su investigación titulada. Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017”. El objetivo general de este trabajo de investigación es. “Determinar el nivel de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de barrio Laykakota de la ciudad de Puno”. Se empleó el método analítico y deductivo, el alcance de investigación es descriptivo y correlacional. El diseño de investigación es pre experimental. El paquete estadístico que se empleó para el procesamiento de datos es statam15. Los resultados a que se arribaron esperados fueron para la toma de decisiones, tanto para el sector educativo en sí, el mundo académico y que sea de referencia para realizar otras investigaciones en otros niveles, modalidades educativas y otros contextos geográficos de nuestro vasto territorio local, Regional y Nacional. Palabras claves: Aprendizaje, habilidades sociales y Juegos cooperativos, Se concluye que los talleres de juegos cooperativos han contribuido más en desarrollo de las habilidades sociales.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teorías Sustentadoras

2.2.1.1. Para: Montessori y Piaget

Hacia, Montessori y Piaget citado por Chuiza (2019) en su teoría desarrollada en Ecuador utilizó las teorías de diferentes autores como Montessori y Piaget para establecer que el proceso de aprendizaje debe basarse en la interacción continúa con los entornos naturales y sociales. En los niños, dichos juegos deben fortalecerse mediante la aplicación de juegos, especialmente en espacios abiertos, porque promueven el desarrollo integral de los niños al abordar el proceso de desarrollo psicomotor, parte del

cual son las emociones familiares y las emociones para el desarrollo psicomotor. Parte del desarrollo psicomotor. En la formación de los niños, se determina la participación del entorno familiar en el proceso formativo de los niños.

Montessori, el juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses. Vigotsky "el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (1984, p. 74). En este juego, el niño siempre se comporta arriba de su propia edad. Cuando el adulto le ayuda al niño a tomar los roles en el juego, se amplía su zona de desarrollo próximo.

2.2.1.2. Concepto de Juegos de Roles

Según, Faysse y Peñarrieta (2006) "los juegos están conformados por elementos físicos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego" (p.5). De esta manera, se pueden replicar elementos contextuales, acercando a los estudiantes a su futuro entorno laboral.

Cobo & Valdivia (2017) 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, Es una forma de "llevar la realidad al aula". Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de

simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

Según Rousseau (1762) citado en Leyva (2011) indica “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es auto regulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (P. 68). Es importante darse cuenta de que los juegos son herramientas que utilizan los docentes para intervenir en el aula, pero para niños y niñas es una forma de disfrutar y divertirse en la vida. Además, los juegos son la forma de expresión más importante para niños y niñas, es su forma natural de aprender, representar su mundo, comunicarse con su entorno y expresar sus deseos, fantasías y emociones.

Campos, et al. (2006) el juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Desde la antigüedad, el juego ha sido considerado como una de las actividades menos importantes del ser humano, ignorando la amplia gama de características, funciones y beneficios que proporciona para el desarrollo personal. El juego no es exclusivo de los humanos, porque es una actividad que tiene las características, actitudes y gestos que existen en la práctica de todos los organismos del reino animal. Para observar estas similitudes basta con ver a unos cachorros jugando con las reglas, no tienes que morder a tu pareja y fingir que está enojado, lo más importante, disfrutarlo todo. El juego se ha utilizado como recurso educativo desde la antigüedad, aunque los métodos de enseñanza tradicionales lo mantienen alejado de la educación formal. El tiempo de juego generalmente se considera tiempo de aprendizaje. Sin embargo, los grandes educadores siempre han afirmado que los juegos son el método de aprendizaje más eficaz para los niños.

2.2.1.3. Los juegos de roles en el desarrollo de los niños

Es aquí quizá, donde el juego del rol incide de forma más visible y directa en el alumno. Mediante la interpretación de alguien ajeno al alumno desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Aporta sustancialmente con las siguientes actitudes.

- a) **La Empatía.** Mediante los juegos de roles el niño puede aprender a conocer que es lo que siente la otra persona ante una situación real.
- b) **La Socialización.** El juego de roles potencia el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad.
- c) **La Tolerancia.** El juego de roles ayuda a no rechazar lo que es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y al abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias.

2.2.1.4. Clasificación del juego

Leyva (2011) se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la “UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.

- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso” (p.7).

Así mismo Russel citado por Mamani & Paja (2017) el juego se clasifica en cuatro formas principales, y en gran medida están interrelacionadas:

a) Juego configurativo.

Entre ellos, se ha realizado la tendencia general de "dar formas" en la infancia. Los niños predicen sus tendencias de disposición en todos los juegos, por lo que las obras (mosaico de fragmentos de colores, disposición de personajes simbólicos, etc.) dependen más de la diversión obtenida con la actividad que de la intención del plan. Configure algunas cosas específicas.

b) Juego de entrega

El juego de los niños no es solo un producto de la configuración de tendencias, sino también el resultado de la transmisión de las condiciones materiales. Una de las dos tendencias puede ser dominante, y la otra sigue siendo un elemento de cooperación y juego en la región. Siempre existe una relación variable entre la instalación y la entrega. Por ejemplo, en los juegos de pelota, por un lado, el niño se siente atraído por jugar de una manera determinada por la condición del objeto (rebote, etc.), pero por otro lado, eventualmente introducirá escenarios (ritmo). Rebote, tírelo una vez al aire, tírelo una vez al suelo, etc.). Se ofrecen muchos tipos de juegos: bolos, baloncesto, trompo, juegos de agua, patineta, herramientas de arrastre, etc.

c) El juego reglado

Este caso, la operación de configuración y el desarrollo de actividades deben realizarse en el marco de reglas o especificaciones, las cuales restringirán definitivamente la operación, pero no existen tantas restricciones que las actividades originales no se puedan realizar en ella, lo cual es una especie de libertad. La forma en que yo. Las reglas no serán vistas, por el participante como un obstáculo para el ejercicio, sino por el inverso, es el factor que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos cuanto a los requisitos y el cumplimiento de las reglas, no el significado de un estatuto, sino porque ven la garantía de que el juego es factible cuando obedecen las reglas, por lo que es fácil para ellos obedecerlas.

d) Juego de representación de personajes (juego de roles o simbolismo)

A través de este juego, el niño representa un personaje, un animal o una persona, y toma las cualidades del personaje que atraen particularmente su atención como el núcleo de la configuración. El papel se resume como una pequeña parte de las características.

2.2.1.5. Importancia del juego de roles

Según Minerva (2002) es importante considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación p.8.

Así mismo para Gonzales (2017) mucha ha sido la controversia surgida durante décadas en torno al uso del juego como recurso didáctico. Hoy en día aún existen

algunos debates sobre la importancia de su uso tanto en las aulas como fuera de ellas. Sin embargo, es conveniente considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse tanto de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de motivación”

Jona & Bailey (2017) es importante que los padres pasen tiempo con cada uno de sus hijos de manera independiente. Cuando se juega con un niño, se comparte un paseo en bicicleta, se juega al balón o se lee una historia, el niño aprende la importancia de sí mismo. Su autoestima recibe un impulso, los padres envían mensajes positivos a sus niños cuando juegan con ellos. A partir de estas primeras interacciones, los niños desarrollan una visión del mundo y adquieren un sentido de su lugar en ella. El juego es importante en la educación de la primera infancia, porque la mayoría de los niños y niñas pasan la mayor parte del tiempo jugando. Sin embargo estimula y resalta su dimensión social, participativa y comunicativa, y alcanza su máxima intensidad al buscar y pedir juego con adultos. Sin embargo, en la vejez, las actitudes de los adultos hacia los juegos preescolares son una estrategia para educar el aprendizaje, las relaciones sociales, familiares y personales. A medida que crece y se vuelve cada vez más importante (niños de su edad), los juegos más interesantes son los que se comparten con personas de ideas afines. Compartir el juego con otros lo convertirá en un "amigo".

Coronel (2018) según Trentacosta e Izard (2007) han escrito sobre cómo niños y niñas desarrollan habilidades sociales, emocionales, de pensamiento y de lenguaje a

través del juego de roles, que es tanto educación personal como social, y al son dos procesos de expresión mutua. Los juegos afectan el desarrollo mental y otras formas de actividad mental, así como la imaginación para moverse solo cuando juega emite una división de juego y se comunica activamente. Además de las niñas a las que les gusta gobernar y otras niñas que se quedan en las sombras, sus roles en el juego aún no han determinado el grado de pasividad, y los roles que juegan los niños y niñas son seres humanos. Es una escuela de relaciones sociales en la que la forma y el comportamiento se configura y consolidan permanentemente.

Según, Delgado (2018) el juego de roles desempeña un papel muy importante en el desarrollo infantil. Básicamente, se trata de un tipo de juego en el que el pequeño imita situaciones de la vida real y encarna a otras personas, lo que le permite formarse una imagen del mundo que lo rodea y desarrollar sus habilidades. De hecho, el juego de roles es mucho más que un simple entretenimiento ya que prepara al niño para su vida futura como adulto.

2.2.1.6. Razones por las que el juego de roles es fundamental en la infancia

a) Fomenta la creatividad.

Cuando los niños se disfrazan de médicos, padres o abogados, no solo imitan el comportamiento de los adultos que les rodean, sino que también utilizan su creatividad. De hecho, cruza constantemente la línea entre lo real y lo imaginario, dando vida a sus personajes y creando situaciones completamente nuevas. Por lo tanto, es un gran ejercicio para estimular tu imaginación y potenciar tu creatividad.

b) Estimula el desarrollo del lenguaje

A través de este tipo de juegos, los niños también pueden desarrollar su lenguaje y aprender nuevas palabras y conceptos. Usó algunos términos que había escuchado antes,

pero cuando explicó a otras personas durante el juego, les dio un significado y los incluyó en su vocabulario. También puede aprender nuevas palabras y expresiones con otros niños que juegan con él.

c) Regula sus emociones

A través de los personajes que representa, el niño expresa sus pensamientos, sentimientos y percepciones del mundo. El hecho de estar en otra piel hace que sea más fácil revelar tu mundo interior y canalizar tus miedos, conflictos y preocupaciones.

d) Favorece la resolución de problemas.

En el juego de roles, los niños se enfrentan a una variedad de problemas y situaciones en su vida diaria. Así que esta es una oportunidad para desarrollar tus herramientas de resolución de conflictos y aprender a tomar tus propias decisiones.

e) Desarrolla las habilidades sociales

A través del juego de roles, los niños también aprenden a comunicarse con los demás y hacer diferentes tipos de conexiones. Aprende a soltar, escuchar, desafiar respetuosamente los estándares de los demás y ser más empático.

2.2.1.7. Dimensiones del juego de roles

➤ **Planificación**

La planificación educativa es el proceso en el cual se determinan los fines, objetivos y metas de una actividad educativa a partir de los cuales se determinarán los recursos y estrategias más apropiadas para su logro.(Aguilar, 2018).

➤ **Ejecución**

Viene a ser la puesta en marcha de lo planificado con los niños. Implica la preparación e implementación de las actividades que se planificaron y de otras que van surgiendo según las necesidades e intereses que los niños manifiestan a lo largo del proyecto.

➤ **Evaluación**

Evaluación se define como, señalar el valor de algo, estimar, apreciar o calcular el valor de algo. De esta manera más que exactitud lo que busca la definición es establecer una aproximación cuantitativa o cualitativa. Atribuir un valor, un juicio, sobre algo o alguien, en función de un determinado propósito, recoger información, emitir un juicio con ella a partir de una comparación y así, tomar una decisión (Alvarez, 2010).

2.2.2. Teorías Sustentadoras habilidades sociales

2.2.2.1. Para Vygotsky y Piaget

Al respecto, Piaget cita a Reynoso (2014) que cada persona cambia 4 instalaciones en el juicio de alcanzar la madurez psicológica, cambian y adquieren práctica profesional para fijar los métodos de ajuste previstos.

La investigación bibliográfica realizada para formular el tratado depende de las formuladas en los postulados de Piaget, que se generalizan como la inteligencia formativa de la argumentación sociocultural, una psicología que asimila el juicio del progreso humano como un componente preciso. Benefíciense de los esfuerzos y prácticas filantrópicas. En la totalidad de esta representación hay fragmentos de declaraciones presentadas por Vygotsky, corrigiendo la definición fundamentalmente formada de los valores infantiles, reconociendo la vinculación de los juicios de investigación con los proporcionados por Kohlberg sobre proyectos beneficiosos y de progreso general consistente e íntegro de los niños. Y adaptación. (p. 458) Esto sugiere que, en el espectro de las formas interpretativas, en la sociedad, la instrucción del trasfondo procedimental con respecto a las experiencias y valores generales debe distinguirse de los procesos madurativos exhibidos por cada infante o se hace un esfuerzo cognitivo activo para modelar cada consulta y adaptar las ya válidas, a instructivos encontrados

recientemente para compendios, reglamentos y guías para establecer protocolos en su entorno.

2.2.2.2. Concepto habilidades sociales

Lacunza & Contini (2009) tal como señaló que una tarea de desarrollo básica para los niños es establecer conexiones adecuadas con sus compañeros y adultos y formar relaciones interpersonales. Para ello, es necesario que adquiera, practique e incorpore a su comportamiento una serie de habilidades sociales para que pueda adaptarse al entorno reciente.

Estas habilidades se denominan habilidades sociales y se definen como un conjunto de conductas que permiten a los individuos desarrollarse en un entorno personal o interpersonal para expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de una manera que se adapte a la situación. Caballo (1993), En términos generales, pueden resolver los problemas inmediatos porque reducen la posibilidad de problemas futuros mientras el individuo respeta el comportamiento de los demás. Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos aprendidos, incluidos los aspectos conductuales, cognitivos y emocionales. La característica esencial de estas habilidades es que se adquieren

Por otro lado, Diekstra citado por, Sánchez et al (2017) describe que las habilidades sociales en los seres humanos y luego en los niños son la base de la vida en común; debido a que mejoran la vida diaria, para los bebés, tiene un carácter fuerte que puede hacer frente a situaciones en la escuela, el hogar y el medio ambiente. En el campo de la enseñanza del conocimiento, aún más insistencia en los juegos y valores, las personas que son útiles a la sociedad, y las personas que vuelven a actuar en beneficio de sí mismos y de los intereses comunes, este tipo de conocimiento ha sido

fortalecido. En definitiva, el autor considera la escuela como el mejor lugar para reconocer, descubrir y satisfacer, los contenidos importantes a confirmar. Hace algunas décadas, el propósito de las escuelas era preparar a los jóvenes para la integración en el sistema económico y el mercado laboral. Los roles generales de los niños incluyen aspectos cognitivos, intelectuales, sociales, emocionales y morales.

2.2.2.3. Origen de Habilidades Sociales

De acuerdo con la teoría del aprendizaje social de Bandura (2012), la relación entre las personas y su entorno está mediada por procesos de aprendizaje (procesos de modelado, moldeado) que permiten a los sujetos comportarse de manera socialmente competente. La teoría pone especial énfasis en el impacto del aprendizaje en el logro de un desempeño social competente. Esta perspectiva debe complementarse con la consideración de factores biológicos como el temperamento (inhibido o desinhibido).

En cuanto a la comprensión de las habilidades sociales, Caballo (1999) muestra lo difícil que es definir el comportamiento en términos de habilidades sociales. Así, las diferencias culturales, personales y de los padres hacen imposible el poder social en el sentido más amplio. Las habilidades sociales no tienen el mismo significado debido al desacuerdo sobre esto y el desacuerdo de los científicos sociales. Sin embargo, esto puede explicarse por su característica principal de que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que se enseñan en el contexto de las interacciones interpersonales y sociales. Describir y trabajar dentro de entornos sociales, entornos de refuerzo o principios legales que se refuerzan a sí mismos.

2.2.2.4. Importancia de Habilidades Sociales

Ballena (2010) las habilidades sociales adquieren una importancia insospechada en la vida de las personas. En la vida diaria los aspectos que podrían ser más importantes: vida familiar, tiempo con los amigos, escuela, trabajo y juego, supone una relación humana; desde el momento de nacer se pasa toda una vida interactuando con la gente. A través de la interacción social se sabe quiénes son las personas y cómo funciona el mundo, se adquieren habilidades sociales y se familiarizan con las expectativas y los valores de la sociedad donde se vive. Aunque nunca se deja de aprender, las experiencias sociales de la infancia sientan las bases sobre las que se construye las relaciones humanas en el futuro y no sólo eso, sino también para transformar la sociedad, en una sociedad más justa, democrática y verdaderamente humana.

Así mismo para Álvarez (1997) el modelo adulto es muy importante para adquirir aprendizajes basados en habilidades sociales. Estas actitudes son:

Combinar en un modelo adecuado. Los niños necesitan modelos adecuados para aprender correctamente, por lo que los adultos deben exhibir comportamientos competentes (resolver conflictos a través del diálogo, saber hablar, saber aceptar a los demás, expresar plenamente sus emociones, defender sus derechos de forma inofensiva, etc.).

Valorar los aspectos positivos. Reforzar constantemente la recriminación para corregir las destrezas sociales excesivas o insuficientes, pero esta situación debe evitarse. Anime a los niños a buscar soluciones basadas en los problemas que encuentren.

Proporcione habilidades sociales para promover la ocasión. El niño debe pasar por diversas experiencias para que pueda establecer contacto con los individuos del entorno que lo rodea en diferentes situaciones sociales.

2.2.2.5. Tipos de habilidades Sociales

Crespí, & Angrehs (2011) sugiere dividirlos en dos grupos:

a) Habilidades racionales

Función técnica: Habilidades relacionadas con el desempeño o actividad de una tarea específica. Cognición: Aquellas habilidades relacionadas con nuestra capacidad de pensar. Por ejemplo: proporcionar análisis y síntesis, conceptualización, enfoque en causa y efecto, toma de decisiones, etc.

b) Habilidades emocionales

Intrapersonales: Aquellas habilidades personales o intimidad y adjetivos personales. Por ejemplo, compromiso, optimismo, etc. Para Golsteing et al. (1980) según lo desarrollado por Goleman en su libro, la inteligencia emocional “es la capacidad de sentir, entender, controlar y modificar los estados anímicos propios y ajenos, es decir, la capacidad para reconocer nuestros sentimientos y los de los otros, y la habilidad para manejarlos”

Patiño (2019) aunque algunas personas los llaman parte de la inteligencia emocional, Gorman los llama “Principios fundamentales de la IE; la conciencia de uno mismo, la autogestión, la conciencia social y la capacidad para manejar las relaciones” las habilidades.

De esta manera, la Inteligencia emocional es definida por Goleman (1995) como “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones”.

2.2.2.6. Componentes de habilidades sociales

Caballo (2005) como citó Montalvo (2019) señala que las habilidades sociales constan de tres partes:

El componente conductual es la forma en que las personas se presentan externamente.

- Componentes no verbales: por ejemplo: apariencia, sonrisa, gestos, expresiones faciales, posturas, expresiones corporales, distancia, proximidad, apariencia personal, etc.
- Componentes paralingüísticos: considere el sonido: su tono, claridad, velocidad, timbre, tiempo de voz, interferencia de voz y fluidez de la voz.
- Componentes verbales: contenido general (requisitos para nuevos comportamientos, contenido de consentimiento, contenido de apreciación, revelación del autor, mejora del habla, humor, expresión del habla positiva, claridad, etc.)

➤ Componentes cognitivos

La situación y el entorno afectan los pensamientos, las emociones y los comportamientos de todos. Todo el mundo busca determinadas situaciones y evita otras, es decir, se deja afectar por sus condiciones mentales, el entorno y las condiciones ambientales propias y ajenas. Aquí se involucra el proceso cognitivo, percibiendo, construyendo y evaluando situaciones y eventos.

Así, por ejemplo, los individuos que pertenecen a un grupo que crecen o viven y trabajan en un entorno que tiene el mismo concepto que el mundo en cierta medida tienen una cierta diversidad de percepciones de la situación. Opiniones sobre la situación de grupos con diferentes características (como edad, género y cultura).

Entre los componentes cognitivos se encuentran: capacidad cognitiva, estrategias de codificación y construcción personal, expectativas, valor subjetivo de los estímulos y sistemas y planes de autorregulación (Caballo, 2005).

➤ **Componentes fisiológicos**

Consiste en lo siguiente: frecuencia cardíaca, presión arterial, flujo sanguíneo, respuesta galvánica de la piel (activación de las glándulas sudoríparas, respuesta electromiografía (Caballo, 2005) equipo preciso y medidas fisiológicas obtenidas de los sujetos.

2.2.2.7. Habilidades en el ámbito familiar:

Vergara (2017) define que durante la etapa de crianza tuvo lugar la primera socialización. Como mentores adultos, padres o formadores, guíe a los niños para que desarrollen y difundan un conjunto de valores y normas para que puedan integrarse en todo el grupo social. Los pilares de la familia en su conjunto influyen en el desarrollo social efectivo de todos sus componentes, especialmente los niños, porque aprenden las normas y habilidades sociales necesarias en la primera etapa de la vida. Por tanto, los factores que inciden en la evolución de los niños son diferentes, por lo que es muy importante comprender la influencia de la paternidad y la cuna familiar en la formación de los niños.

2.2.2.8. Habilidades sociales en ámbito educativo

Álvarez (1997) planteó que “las habilidades sociales tienen una dependencia

continúa de los intereses de los estudiantes para alcanzar plenamente sus metas. Los indicadores requieren que los infantes combinen sus cualidades de independencia, familiaridad con los demás e intereses en el entorno involucrado; su alcance con la competencia adecuada (P.4), el trabajo formativo es fundamental para los infantes, se considera incuestionable y autónomo, brindándoles los medios para que puedan expresar las acciones que adquieren para formarse Fuentes, centrándose en la autonomía, a su vez, mostrar su verdadero carácter a sus compañeros, con el fin de aconsejar, estar preparados.

Asimismo, el Currículo Nacional (2016) establece que los educandos al finalizar el sistema escolar deben poseer competencias y capacidades para construir compatibilidad que al inscribirse y apreciarse forman excelentes conocimientos externos, convirtiéndose en entes competentes para el logro de sus fines.

III. HIPÓTESIS

H1: El Juego de roles contribuye a mejorar significativamente al desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.

H0: El Juego de roles no contribuye a mejorar significativamente al desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación:

El tipo de investigación fue cuantitativo porque se analizaron los datos obtenidos con el uso de métodos estadísticos para plasmar resultados y extraer una serie de conclusiones que se relaciona con la variable de estudio.

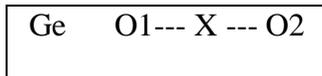
De acuerdo a Fernández & Díaz (2002) la metodología cuantitativa estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas y determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

La investigación fue de nivel explicativo porque se explicó el por qué se da a cabo un hecho, y de qué manera se está manifestando, porque están relacionadas por dos o más variables dependientes en alguna población o muestra. Valdivieso, (2019).

Finalmente, la investigación fue de diseño pre-experimental porque emplearán procedimientos, estímulos, influencias o intervenciones (denominadas variables independientes) para observar sus efectos sobre otras variables (las dependientes) en una situación de control (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

En este sentido, se aplicará una prueba previa al grupo de estudio, después se le administra el estímulo o tratamiento experimental y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. En esta presente investigación se utilizó un diseño para pre experimentos.

Este diseño empleado se grafica de la siguiente manera.



Ge = Grupo experimental.

O1 = Nivel de habilidades sociales pre-test.

X = Aplicación de uso de juegos de roles.

O2 = Nivel de habilidades sociales en el pos-test

Para, Hernández (2014) esta obra se ha diseñado de manera que facilite el proceso de aprendizaje del estudiante; su estructura- pedagógica ha sido ampliamente probada y aceptada por sus miles de lectores y usuarios.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo conformada por 32 niños de cinco años de edad, que represento a todos aquellos estudiantes matriculados en la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, distribuidos en 02 aulas, en vista que representan características similares, y en función de ello, los resultados obtenidos se pueden generalizar, para las demás aulas de la misma edad. Vale precisar que de acuerdo con Hernández (2014), “la población es un grupo de únicos argumentos que conciertan con un acople continuación de descripciones” (p. 174). Hacia logros de esta investigación, la cantidad esta concedida por Infantes de nivel inicial de una Institución Educativa.

Tabla 1*Población de estudiantes de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada*

Edad	Sección	Niños	Niñas	Total
5 años	A	7	9	16
5 años	B	8	8	16
Total	Niños			32

Fuente: Nómina de Matrícula de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, 2021.

4.2.2. La Muestra

En toda investigación siempre debe determinarse el número específico de participantes que será necesario incluir a fin de lograr los objetivos planteados desde un principio. Este número se conoce como tamaño de muestra Arias (2016).

El modelo estuvo constituido en total de 16 niños de cinco años, de la sección A, del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané región, Puno, 2021.

4.2.3. Técnica de muestreo

Para Abascal (2009), la muestra es elegida por un experto de acuerdo a su criterio, buscando las unidades más representativas. Sus características son la rapidez y la economía. Su utilidad se emplea cuando el tamaño de la muestra es pequeño.

Para determinar la muestra se estableció como

Los criterios de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión:

- Niños del aula de cinco años sección A, de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada.
- Niños que asisten regularmente a clases

Criterio de exclusión:

- No se consideraron para esta investigación.

Tabla 2*Muestra de niños y niñas del grupo de estudio*

Edad	Sección	Niños	Niñas	Total
5 Años	A	7	9	16
Total	Niños			16

Fuente: Nómina de Matrícula de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, 2021.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable Independiente: Juego de roles	Cobo & Valdivia (2017) 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,	El Es una forma de llevar la realidad al aula. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.	Planificación organización de los procesos del juego de roles. Ejecución del proceso de juego de roles Evaluación	- Sesiones - Se explica a los niños las reglas de cada juego. - Material mostrado - Motivación - Desarrollo de la sesión - Observación - Instrumento - Aprendizaje logrado	<ul style="list-style-type: none"> Planifica las actividades de aprendizaje del plan de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales. El maestro elige espacios y materiales a considerar. El maestro explica las reglas de cada juego a los niños. Ejecuta la actividad del juego de roles. Desarrolla las actividades sugeridas por el profesor Guía a los niños a través del juego de roles. Las actividades se evalúan con instrumentos. Valorar los resultados de la participación de los niños. Los niños demuestran competencia y habilidades en las actividades.

Variable Dependiente: Habilidades Sociales	Caballo (1999) 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.	Pavía (2012) “Plantea que en todo acto comunicativo es fundamental que los interlocutores posean habilidades sociales, destacando entre ellas: la escucha activa que permite dar sentido al mensaje, la empatía y el asertividad, siendo esta última una habilidad que el individuo puede adquirir a lo largo de su vida” (citado por Ruiz, Nobles, & Ruiz, 2015)	Autoafirmación	Expresa su emoción al momento de elegir una actividad de su preferencia.	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra tolerancia cuando sus compañeros le incomodan. - Demuestra cordialidad por su compañero. - Expresa felicidad por sus logros. - Demuestra su emoción al momento de elegir un rol de su preferencia. - Reclama cuando ve una acción injustificada.
			Expresión de emociones	Es un vínculo de comunicación a otras personas acerca de la emoción que se está experimentando	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las emociones, estado de ánimos de sus compañeros. - Tiene la capacidad de consolar a un compañero si se siente triste - Expresa una sonrisa de manera espontánea con sus compañeros. -Muestra expresiones cariño por sus compañeros - Demuestra empatía al ver a sus compañeros - Le gusta trabajar en equipo.
			Acciones de socialización	Propone y cumple los acuerdos de convivencia que se le plantea.	<ul style="list-style-type: none"> - Comparte los materiales que tiene con sus compañeros durante la sesión. - Interactúa en conversaciones con personas de su entorno. - Trabaja con agrado con sus compañeros. - Comparte sus experiencias de juego con sus compañeros.

Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se realizó con el objetivo de recopilar la información necesaria para llevar a cabo la investigación, se hará necesario identificar las técnicas de recolección de datos.

4.4.1. Técnica

En la presente investigación se aplicó la técnica de observación en tal sentido. Al respecto Bunge (2007) señala que, la observación es el procedimiento empírico elemental de la ciencia que tiene como objeto de estudio uno o varios hechos, objetos o fenómenos de la realidad actual; por lo que en el caso de las ciencias naturales, cualquier dato observado será considerado como algo factual, verdadero o contundente; a diferencia, dentro de las ciencias sociales, el dato será el resultado que se obtiene del proceso entre los sujetos y sus relaciones por lo que no es tan factual y pudiera ser subjetivo. La Observación: A través de esta técnica se recogerá los datos de la investigación. Lo cual nos permite conocer los datos en forma directa durante el proceso de desarrollo de los talleres; tales como podemos observar sus conductas, reacciones y actitudes adoptadas por los mismos niños la cuales esto nos ayuda a identificar los indicadores establecidas.

Las cuales son definidas por Arias (2006) como “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p. 67). Para el propósito de esta investigación, la técnica seleccionada responde a la encuesta.

4.4.2. Instrumento

El instrumento fue la ficha de observación porque se buscó identificar un determinado comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Este

instrumento contendrá un listado de indicadores de logro en el que se constata, la presencia o ausencia de desempeño. Rondinel (2018).

Según Herrera (2005) la ficha de observación. Es un instrumento fundamental que permite evaluar todo tipo de saberes, preferentemente, aprendizajes referidos al saber hacer y al saber ser. La ficha de observación, registrar aquellos datos que nos proporcionan las fuentes de primera mano o los sujetos que viven la problemática presentada.

4.4.3. Baremación de la variable

Se consideró 15 ítems para la variable habilidades sociales que se multiplica para la mayor puntuación (15×3) y luego se halla la diferencia con menor puntuación (15×1), los resultados son $(45-15)$ y esto se divide entre 3, con ello se calcula la amplitud de las escalas.

Tabla 3

Baremos de la variable habilidades sociales

Niveles	Intervalos
Alto	(35-45)
Regular	(25-34)
Bajo	(15-24)

Fuente: Ficha del desarrollo de habilidades sociales

4.4.4. Baremos de las dimensiones

Cada dimensión está conformada con 5 ítems, de la misma como la variable se halla la mayor puntuación ($5 \times 3 = 15$) y después la menor puntuación ($5 \times 1 = 5$), luego se halla la diferencia de esos dos resultados parciales en donde $(15-5=10)$ y esto se divide entre 3, con ello se calcula la amplitud.

Tabla 4

Baremos de las dimensiones autoafirmación, expresión de emociones y acciones de socialización.

Niveles	Intervalos
Alto	(12-15)
Regular	(8-11)
Bajo	(5-7)

Fuente: Ficha del desarrollo de las habilidades sociales.

4.4.5. Validez y confiabilidad

Validez del instrumento

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014 p. 200) consideran que, “La validez es lo que se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas. Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes”. Se realizó a través de la opinión de 3 expertos, se brindó el instrumento, conjuntamente con la matriz de operacionalización y el formato para su validación otorgado por la ULADECH. Los expertos que validaron la Ficha de observación, para medir las habilidades sociales en niños de cinco años.

Cuadro 2

Relación de jueces o expertos de validación del instrumento.

Jueces o Expertos	Grado académico	Ámbito de desarrollo
Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa	Mgtr. En Ciencias de la Educación Superior	Directora I.E.I. Pampa Yanaoco. Huancané.
Cahuana Medrano, Lisbeth Deida	Mgtr. En Educación	Docente I.E.S. Luis Dalle Perier Melgar. Puno
Álvarez Gutiérrez, Abdón	Mgtr. CC. EE. Con mención investigación.	Docente en la ULADECH

4.4.6. Confiabilidad del Instrumento:

Arias (2006), se refiere al “grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produzca iguales resultados” (p.205). La confiabilidad se efectuó a través de la aplicación de una prueba piloto y la comprobación a través de la prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach, para lo cual se tomó una prueba piloto a 16 niños de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, distrito y provincia de Huancané- Puno, procesándolo con el SPSS -23. Obteniéndose los siguientes resultados.

Tabla 5

Muestra de la prueba piloto

		Nº	%
Caso	Valido	16	100.0
	Excluido	0	.0
	Total	16	100.0

Fuente: Muestra de la nómina de matrícula de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada Huancané, 2021.

Después de seleccionar la muestra de 16 estudiantes para la prueba piloto, se procedió a calcular el nivel de confiabilidad.

Tabla 6

Nivel de confiabilidad:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,915	15

De los resultados encontrados luego del procesamiento estadístico podemos concluir que el instrumento es fuertemente confiable, ya que se halla comprendido en el intervalo de 0.76 a 0.89.

4.5. Plan de análisis

Según Roberto (2017) se cuantifican y son sometidos al análisis estadístico descriptivo de medidas de tendencia central, de variabilidad y para el contraste de la hipótesis se ejecutó mediante la estadística descriptiva: como la tabla de frecuencias y su respectiva gráfica y se utilizó con Excel, para determinar el nivel de la variable de estudio. Para las discusiones y el análisis de los resultados, se desarrolló aplicando el método de la triangulación descriptiva, por cada una de las dimensiones que se investiga y su respectivo tratamiento con un enfoque cuantitativo. En los gráficos son utilizados para la figura de los puntos importantes de los resultados obtenidos por los objetivos.

Para el análisis estadístico de los datos de la investigación, los resultados recopilados en el pre-test y del post-test, se procesaron a través del programa Excel, versión 2019, mediante la elaboración de una matriz, para luego emplearse la estadística descriptiva para organizar la información en tablas y gráficos, con su respectiva interpretación.

En tanto que, los resultados de la aplicación de las diez sesiones de aprendizaje, al grupo de estudio, en donde se empleó los juegos de roles como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de las habilidades sociales, también se analizaron empleando la estadística descriptiva, haciendo uso del programa Microsoft Excel 2019, para la elaboración de las tablas y gráficos, y su interpretación.

Posteriormente, se empleó la estadística inferencial con el programa SPSS- V23 para comprobar la hipótesis de investigación, mediante la prueba wilcoxon; es decir para determinar si los juegos de roles como estrategia de aprendizaje desarrollan las habilidades sociales en los estudiantes del grupo de estudio. Para finalmente, elaborar las conclusiones del estudio.

4.5.1. Procedimiento.

Para realizar mi investigación se realizó coordinación con la directora de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada de Huancané – Puno, para realizar la investigación eficaz, al otorgarme el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió a comunicarse con las docentes y con los padres de familia, con la finalidad de identificarlos y hacernos conocidos por ellos, entablando cierto nivel de confianza y así los niños formen parte de la investigación. En donde socializo el protocolo de consentimiento informado luego de ellos me firmaron los 16 padres de familia. Para que sus hijos sean parte de la investigación integradora para el beneficio de cada uno de los niños.

Luego de la obtención de los consentimientos, se realizó una prueba piloto en donde se aplicó el Alfa de Cronbach, del instrumento de ficha de observación que estuvo conformado por tres dimensiones y 15 ítems todos esto es información de la variable

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO	ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
El Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial “Barrio Rinconada” del distrito y provincia de Huancané, Puno, 2021.	¿Cómo el juego de roles ayudará a desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial “Barrio Rinconada” del distrito y provincia de Huancané, Puno, 2021?	<p>Determinar cómo el juego de roles contribuirá a mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del Distrito y Provincia de Huancané, Región Puno, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021, antes de la aplicación del juego de roles.</p> <p>Aplicar estrategias en juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.</p> <p>Evaluar el nivel de habilidades sociales, después de aplicar los juegos de roles en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.</p>	<p>Ha: El uso de juego de roles contribuye significativamente al desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial barrio rinconada del distrito y provincia de Huancané, región Puno, 2021.</p> <p>Ho: El uso de juego de roles no contribuye significativamente al desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial barrio rinconada del distrito y provincia de Huancané, región Puno, 2021.</p>	<p>El tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Pre-experimental</p> <p>Población: 32 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.</p> <p>Muestra: 16 niños de cinco años de la sección A.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p> <p>Plan de análisis: Microsoft Excel 2019, SPSS V. 23 - Prueba Wilconson.</p>

Fuente: Elaboración propia

4.7. Principios éticos

La presente investigación tendrá soporte en el Código de Ética para la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2019) y por medio de documento normativo se tomarán en cuenta los siguientes principios:

- a) **Protección a las personas:** Con este principio se priorizará la protección a los participantes del estudio que en este caso serán niños. Este principio se regirá en el respeto a la dignidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. En tanto, con este principio se buscará el respeto a los derechos fundamentales de los participantes.
- b) **Libre participación y derecho a estar informado:** Con este principio se buscará el apoyo y la participación voluntaria de los miembros de la institución educativa donde se desarrollará la investigación. Para ello, se solicitará el permiso de acceso a las autoridades de la institución educativa y se realizará el consentimiento informado con los padres para que los estudiantes que conformarán la muestra puedan conocer los beneficios del estudio y determinar su participación voluntaria.
- c) **Principio de integridad:** La estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes profesionales. Es responsable y veraz y respeta las relaciones de confianza que establece en su ejercicio profesional.
- d) **Principio de solidaridad:** La solidaridad surge de la naturaleza social del hombre ésta condición del hombre que nace, crece y se desarrolla en sociedad le da también un sentido de finalidad: el hombre está orientado de forma inmediata al servicio de los demás. En el orden práctico este servicio se hace en el ejercicio de la profesión, la búsqueda del bien común y la atención a los más necesitados.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Los resultados se presentan de acuerdo a la formulación de los objetivos específicos.

5.1.1. Identificar el nivel de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021, antes de la aplicación del juego de roles.

Tabla 7

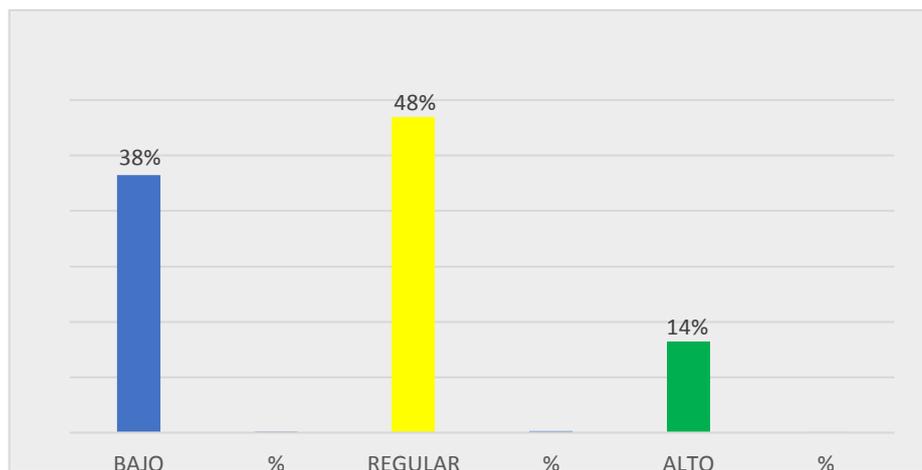
Nivel de las habilidades sociales antes de aplicar el juego de roles.

Niveles	<i>f_i</i>	%
Alto	3	14%
Regular	7	48%
Bajo	6	38%
Total	16	100%

Fuente: Ficha de Observación, setiembre, 2021.

Figura 1

Desarrollo de las habilidades sociales antes de aplicar el juego de roles



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 1 se identificó que 48% se ubican en un nivel regular, sobre el desarrollo de habilidades sociales, antes de la aplicación del juego de roles como estrategia. Por lo tanto se evidencia que la mayoría de niños tienen dificultades en desarrollar sus habilidades sociales, el cual dificulta en ellos su autoafirmación, expresión de sus emociones y en las acciones de socialización.

5.1.2. Aplicar estrategias en juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.

Tabla 8

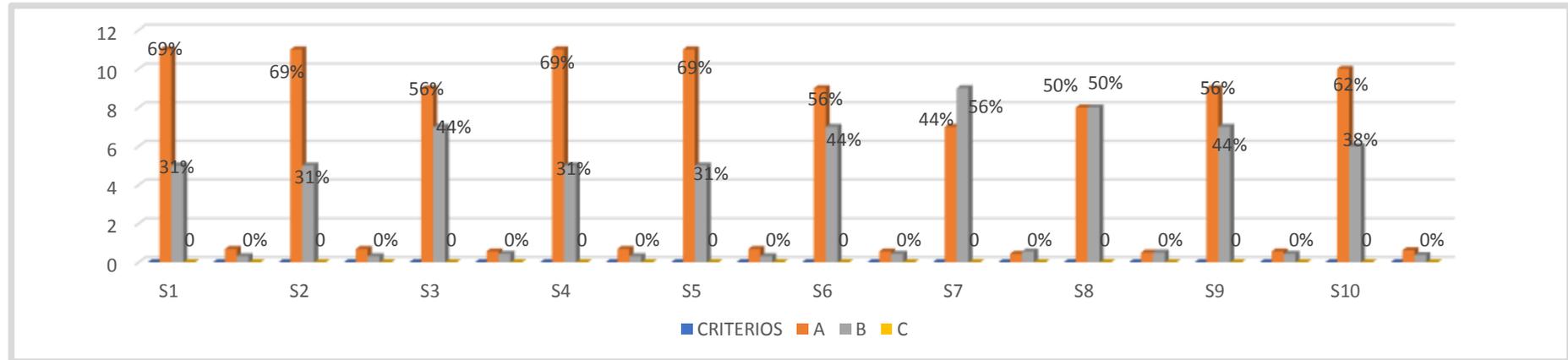
Habilidades sociales durante la aplicación de los juegos de roles

Actividades Aprendizajes	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
	ni	%	ni	%																
A	11	69%	11	69%	9	56%	11	69%	11	69%	9	56%	7	44%	8	50%	9	56%	10	62%
B	5	31%	5	31%	7	44%	5	31%	5	31%	7	44%	9	56%	8	50%	7	44%	6	38%
C	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

Fuente: Ficha de Observación del nivel de habilidades sociales, octubre, 2021.

Figura 2

Habilidades sociales durante la aplicación de los juego de roles



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 2, se observan los resultados obtenidos de la aplicación de las actividades de aprendizaje, que evidenciaron que, en la tercera sesión, denominada *jugando con mi familia*, obteniendo un 56% de estudiantes demostraron un nivel alto en el desarrollo de habilidades sociales; sin embargo, los resultados de la quinta sesión titulada *conociendo mi personaje favorito*, obteniendo un 69% de niños poseían un nivel alto; y finalmente en la décima sesión, denominada *me gusta estar limpio*, obteniendo un 62% de los estudiantes poseen un nivel alto y 38% en el nivel regular. Entonces, a partir de estos resultados que se han desarrollado las actividades de aprendizaje, incluyendo la estrategia del juego de roles, esto significa que los niños han logrado desarrollar y mejorar el nivel alto en el aprendizaje de las habilidades sociales.

5.1.3. Evaluar el nivel de habilidades sociales, después de aplicar los juegos de roles en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.

Tabla 9

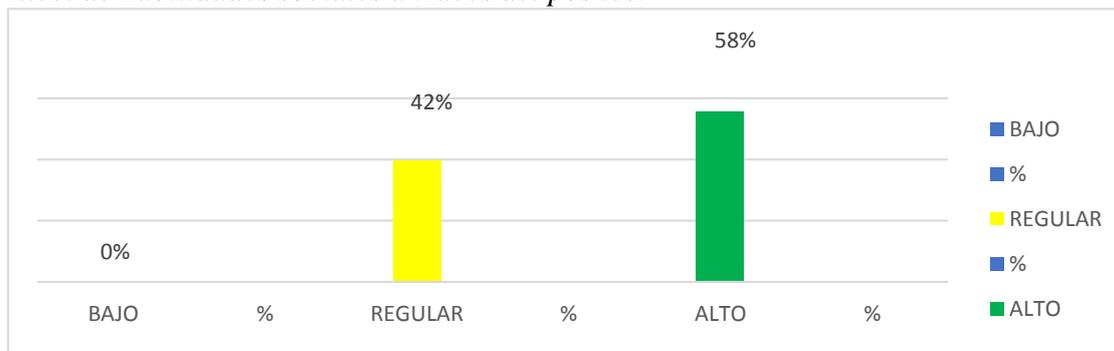
Nivel de habilidades sociales a través del pos test

Niveles	<i>fi</i>	%
Alto	9	58%
Regular	7	42%
Bajo	0	0%
Total	16	100%

Fuente: Guía de Observación, octubre, 2021.

Figura 3

Nivel de habilidades sociales a través del pos test



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 3, se identificó que luego de aplicar los juegos de roles como estrategia de aprendizaje, 58% de los estudiantes obtuvo un nivel alto en el desarrollo de habilidades sociales; en tanto que, 42% se ubican en el nivel regular, sobre el nivel de habilidades sociales. Por ello, se concluye que la mayoría de los niños mejoraron el desarrollo de habilidades sociales, después de aplicar los juegos de roles en las sesiones desarrolladas en las dimensiones de autoafirmación, expresión de sus emociones y en acciones de socialización.

5.1.4. Determinar cómo el juego de roles contribuirá a mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, región Puno, 2021.

Tabla 10

Prueba de rangos de wilconson

		Rango N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRETEST	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	4 ^c		
	Total	16		

A. Postest < Pretest

B. Postest > Pretest

C. Postest = Pretest

Estadísticos de prueba^a

	Pos test – Pre test
Z	-3,357 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

En la tabla 10, se puede observar que los estadísticos de prueba en torno a las habilidades sociales antes, y luego de la aplicación de la estrategia de aprendizaje de los juegos de roles, sometidos a la prueba wilconson muestra significancia ,001 que es menor a $p < 0.05$ por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Con este resultado estadístico se concluye que los juegos de roles como estrategia de aprendizaje desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, región Puno, 2021.

5.2 Análisis de los resultados

5.2.1. Identificar el nivel de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021, antes de la aplicación del juego de roles.

El resultado del nivel de habilidades sociales, antes de la aplicación del juego de roles como estrategia de aprendizaje, evidencio que 48% de los niños de cinco años, poseían un nivel regular, lo que demostró que las habilidades sociales de autoafirmación, expresión de sus emociones y en acciones de socialización no estaban siendo adquiridas adecuadamente (Tabla 7 y Figura 1).

De acuerdo con Vergara (2017), como mentores adultos, padres o formadores, guíe a los niños para que desarrollen y difundan un conjunto de valores y normas para que puedan integrarse en todo el grupo social. Los pilares de la familia en su conjunto influyen en el desarrollo social efectivo de todos sus componentes, especialmente los niños, porque aprenden las normas y habilidades sociales necesarias en la primera etapa de la vida.

Al respecto, Bandura (2012), la relación entre las personas y su entorno está mediada por procesos de aprendizaje (procesos de modelado, moldeado) que permiten a los sujetos comportarse de manera socialmente competente. La teoría pone especial énfasis en el impacto del aprendizaje en el logro de un desempeño social competente. Por lo que indica que los estudiantes no adquirirían las habilidades sociales. Entonces, estos resultados obtenidos, es evidente que los estudiantes de cinco años tenían dificultades para el aprendizaje de las primeras habilidades sociales.

Los resultados obtenidos se asemejan a Ramírez & Sandoval (2016) en su tesis titulada “Taller de socialización basado en juegos para mejorar la convivencia en el aula

en niños y niñas de 4 años de la institución educativa Juan Pablo II – Trujillo 2016”;

identifico que antes de la evaluación del pre test el 91.3% de los niños y niñas obtuvieron un nivel regular en el convivencia en el aula, evidenciando dificultades en la adquisición de socialización en el aula.

En tal sentido, los resultados de ambos estudios coinciden en demostrar que los estudiantes presentan una realidad similar y preocupante, ya que la mayor parte poseían un nivel regular en el aprendizaje de habilidades sociales. Esta realidad evidencio que independientemente de que los estudiantes aprenden desde la niñez observando en la familia, aula y comunidad; por la cual se requiere una estrategia apropiada que permita ayudar en el aprendizaje de los niños, sobre todo, es importante que se cuente con una estrategia que ponga énfasis en el juego de roles pues brindara la oportunidad para el mejor desarrollo de estas habilidades.

Lo cual indica que el juego de roles es una estrategia que permite que los niños asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales y la importancia de las habilidades sociales en los niños, facilitan su adaptación en los diferentes entornos en donde se desenvuelven, incidiendo en su autoestima y confianza en sí mismo.

5.2.2. Aplicar estrategias en juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.

Se pueden observar los resultados obtenidos de la aplicación de las sesiones demostró que los estudiantes mejoraron sus aprendizajes sobre las habilidades sociales, que evidenciaron que, en la tercera sesión, denominada *jugando con mi familia*, obteniendo un 56% de estudiantes demostraron un nivel alto en el desarrollo de

habilidades sociales; sin embargo, los resultados de la quinta sesión titulada *conociendo mi personaje favorito*, obteniendo un 69% de niños poseían un nivel alto; y finalmente en la décima sesión, denominada *me gusta estar limpio*, obteniendo un 62% de los estudiantes poseen un nivel alto y 38% en el nivel regular (Tabla 9 y Figura 2). Entonces, a partir de estos resultados que se han desarrollado las actividades de aprendizaje, incluyendo la estrategia del juego de roles, esto significa que los niños han logrado desarrollar y mejorar las habilidades sociales.

Así mismo, para la obtención de buenos resultados con respecto de los juegos de roles es muy importante la estrategia planteada por Cobo & Valdivia (2017) 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. Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

Montessori, el juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

De acuerdo con los resultados, a través del juego de roles, los niños pueden establecer un aprendizaje colectivo, es decir, aprender a establecer relaciones saludables con los demás a través de interacciones en equipo, mejorando así las relaciones sociales

dentro y fuera del aula, y al mismo tiempo cultivando la creatividad en la creación y ejecución de roles. Para los profesores, la aplicación de esta estrategia también es beneficiosa porque genera respuesta de todos los estudiantes, que a veces es invisible a través de una buena estrategia. Por lo tanto, los educadores insisten en que el juego de roles es adecuado para desarrollar habilidades sociales.

Los resultados se asemejan con Araujo (2017) en donde los juegos cooperativos como estrategia para desarrollar habilidades sociales de niños y niñas de 04 años, su objetivo es determinar de qué manera los juegos cooperativos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas, cuyos resultados muestran en la tabla N° 6 y gráfico N° 6, que la pre prueba el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel en Inicio y el 33% se ubican en el nivel proceso.

Mientras que en la evaluación de salida el 7% se ubica en el nivel en proceso; el 60% se ubica en el nivel logro alcanzado y el 33% se ubica en el nivel logro destacado. De esta manera se pudo observar que si hubo mejora, ya que la mayor parte de los niños elevaron su nivel de habilidades sociales.

Entonces, los resultados de ambos estudios permiten concluir que antes de la aplicación de las sesiones con la estrategia, gran parte de los niños tenían un nivel regular y bajo en el desarrollo de habilidades sociales, sin embargo, al final de la aplicación de estas actividades, mejoraron notablemente su aprendizaje de habilidades sociales, demostrando la afectividad del juego de roles.

5.2.3. Evaluar el nivel de habilidades sociales, después de aplicar los juegos de roles en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, 2021.

En el resultado de la pos test, se identificó que luego de aplicar los juegos de roles como estrategia de aprendizaje, 58% de los estudiantes obtuvo un nivel alto en el desarrollo de habilidades sociales; en tanto que, 42% se ubican en el nivel regular, sobre habilidades sociales (tabla 9 y Figura 3); demostrando que si hubo una mejora en el aprendizaje de las habilidades sociales en las dimensiones de autoafirmación, expresión de sus emociones y en acciones de socialización.

Según, Cobo & Valdivia (2017) 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, es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

Según Minerva (2002) considerara la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación p.8.

Por ello tomamos en cuenta al trabajo de investigación que más se asemeja con Mamani & Paja (2017) titulada: Juego de roles para mejorar el desarrollo de las

habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de las I.E.I. 322 – Puno del 2017; después de ejecutar las sesiones correspondientes se determinó que en el post test el 56.5% ya lo aplicaba con mucha frecuencia las habilidades sociales tales como la asertividad, solidaridad, la empatía, seguido de un 43.5% que lo practicaban con mediana frecuencia; lo cual indica que los talleres aplicados tuvo una influencia positiva en el desarrollo de sus habilidades sociales en cada uno de los niños.

Entonces, los resultados de ambos estudios permitieron evidenciar que coinciden en que los juegos de roles son una estrategia oportuna y efectiva para el desarrollo de las habilidades sociales, en resumen después de haber obtenido el resultado a través del pre test y el post test donde se demuestra que se mejoró las habilidades sociales en los niños de cinco años, cabe indicar la importancia de que los niños desarrollen las habilidades sociales utilizando las estrategias de los juegos de roles.

Concluyendo así que la estrategia de juego de roles influyo positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en sus tres dimensiones. Es importante darse cuenta de que los juegos son herramientas que utilizan los profesores para intervenir en el aula, pero para los niños es una forma de disfrutar la vida. Además, los juegos son la forma de expresión más importante para niños y niñas, es su forma natural de aprender, representar su mundo, comunicarse con su entorno y expresar sus deseos, fantasías y emociones.

5.2.4 Determinar cómo el juego de roles contribuirá a mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativo Inicial Barrio Rinconada, del Distrito y Provincia de Huancané, Región Puno, 2021.

El resultado de prueba de hipótesis permitió determinar el logro del objetivo general propuesto. De esta manera, se puede observar que los estadísticos de prueba en

torno a las habilidades sociales antes, y luego de la aplicación de la estrategia de aprendizaje de los juegos de roles, sometidos a la prueba wilcoxon muestra significancia ,001 que es menor a 0.05 por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Con este resultado estadístico se concluye que los juegos de roles como estrategia de aprendizaje desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, región Puno, 2021.

para Gonzales (2017), en definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse tanto de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de motivación”.

Jona & Bailey (2017), a partir de estas primeras interacciones, los niños desarrollan una visión del mundo y adquieren un sentido de su lugar en ella. El juego es importante en la educación de la primera infancia, porque la mayoría de los niños y niñas pasan la mayor parte del tiempo jugando. Sin embargo estimula y resalta su dimensión social, participativa y comunicativa, y alcanza su máxima intensidad al buscar y pedir juego con adultos.

Estos resultados coinciden con lo investigado, Mamani & Paja (2017), quien realizó su estudio titulado: “Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de las I.E.I. 322 – Puno del 2017”. Para la recolección de datos se obtuvo el resultado en relación a la hipótesis y dimensiones entre el pre y post test, al realizar la prueba Wilcoxon en el grupo experimental se obtuvo que el nivel de significancia de la prueba de Wilcoxon es de 0.000, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna la cual indica que si existen diferencias

significativas entre el pre-test y post-test de las habilidades sociales en el grupo experimental.

Entonces, al comparar las pruebas de hipótesis de estas investigaciones se demostró un buen nivel de significancia de los juegos de roles como estrategia de aprendizajes para el desarrollo de habilidades sociales, en niños del nivel inicial.

Por tal sentido, se puede afirmar que los juegos de roles, como estrategia de aprendizaje, si aportan en el aprendizaje de las habilidades sociales, es importante que los niños desarrollen habilidades sociales a una edad temprana para que puedan interactuar con personas y amigos en un entorno familiar sin ningún problema. Esta habilidad es esencial en la vida humana. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

VI. CONCLUSIONES

Luego de analizar las estrategias de los juegos roles se llegó a las siguientes conclusiones.

Luego de analizar los resultados de la investigación, se concluye con lo siguiente: En cuanto al desarrollo de habilidades sociales, antes de aplicar la estrategia de juego de roles se identificó que 48% de los niños de cinco años poseían un nivel regular en habilidades sociales, autoafirmación, expresión de sus emociones y en las acciones de socialización. Estos datos demostraron que los infantes tenían dificultades para desarrollar las habilidades sociales, el cual dificulta en ellos su autoafirmación, expresión de sus emociones y en las acciones de socialización.

Con respecto a la aplicación de actividades de aprendizaje para niños de cinco años, utilizando como estrategia el juego de roles, se encontró que en cada una de sus actividades hubo un incremento porcentual en el desarrollo de las habilidades sociales, pues en la tercera sesión, 56% de estudiantes poseen el nivel de aprendizaje es alto; por lo tanto, en la última actividad, esta proporción de estudiantes aumentó su nivel de aprendizaje, ya que el 62% de los estudiantes se encontraban en un nivel alto y el 38% en un nivel medio. A partir de estos resultados, se concluyó entonces que si hubo una mejora en cada actividad de aprendizaje enseñada, esto significaría que la estrategia de juego de roles fue beneficiosa para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

En cuanto al desarrollo del nivel de habilidades sociales, luego de aplicar la estrategia de aprendizaje del juego de roles, se encontró que el 58% de los estudiantes lograron un nivel alto en el desarrollo de las habilidades sociales, así mismo, el 42% de los estudiantes lograron un nivel regular en este aprendizaje. Es decir, los estudiantes mejoraron significativamente sus conocimientos. Habilidades sociales, en las dimensiones de autoafirmación, expresión de sus emociones y en acciones de

socialización, después de aplicar la estrategia de aprendizaje basada en juegos de roles, evidenciando el aporte de la estrategia para el logro del aprendizaje.

Finalmente, para determinar la aplicación del juego de roles como estrategia de aprendizaje, que desarrolla significativamente las habilidades sociales, al someter los datos a una prueba estadística para comparar las hipótesis de investigación, Wilcoxon mostró una significación de 0.001, menor que $p < 0.05$, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.. Con base en este resultado estadístico se concluyó que los juegos de roles como estrategia de aprendizaje desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y provincia de Huancané, región Puno, 2021.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

A la institución Educativa se sugiere que en la etapa inicial, deben tener un mayor conocimiento de las habilidades sociales, para motivar y animar a los niños a reflexionar sobre sus actitudes con el fin de mejorar sus habilidades sociales. Porque en los juegos de roles, expresan comportamientos naturales típicos de la vida diaria. Asimismo, desarrollar a menudo juegos, charlas con los padres de familia informando la importancia y beneficios de desarrollar los juegos de roles en los niños.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda que los maestros consideren el juego de roles en su programación, porque esto no solo puede ayudarlos a fortalecer ciertos aspectos del desarrollo de sus hijos, sino también ayudarlos a diagnosticar los problemas que enfrentan sus hijos. Así mismo en el hogar, igualmente se les recomienda que fomenten en sus actividades ya que nos encontramos más en casa porque es importante ponerlos un rol a cada niño como jugando ya que ellos aprenden más jugando así desenvolverse sin miedo donde se encuentren.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda que todas las instituciones educativas se comprometan a promover el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, porque esta es una etapa de desarrollo, y nuestra investigación utilizó varias estrategias como el juego de roles.

A los padres de familia, a través de la escuela de padres darles charlas para que puedan acompañar a sus hijos en el desarrollo de habilidades sociales a través del juego de roles desde su hogar, siendo partícipes en la educación de sus hijos, orientándolos y

apoyándolos con su aprendizaje desde casa para conocer juntos el desarrollo de habilidades sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abascal, E. (2009). *Fundamentos y técnicas de investigación comercial*. Madrid: hispanoamericana. S. A.
- Aguilar, J. (2018). Planeación Educativa y Diseño Curricular. In *Asociación Nacional de docentes Universitarios*. file:///C:/Users/usuario/Downloads/evaluación doc.pdf
- Álvarez, A. (1990). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 6 años*. España (2da edición).Editorial Visor.
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/59861>
- Alvarez, N. (2010). *La evaluación educativa*.
<file:///C:/Users/usuario/Downloads/EVALUACION Dialnet-LaEvaluacionEducativa-3628044.p>
- Araujo, Y. (2017). *Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5671>
- Arias, P., Llallacachi, M. y Torres, L. (2016). *Aplicación de la estrategia icono verbal para mejorar la comprensión de textos en los niños de 4 años del jardín Jesús María, Arequipa 2016*. [Tesis de pregrado, Instituto Superior Pedagógico María]. Ballena, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red n° 4 del Distrito Callao*. [Tesis de Maestría. Universidad San Ignacio de Loyola de Lima]. Repositorio institucional USIL.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b519065-8807-4f51-83b8-0855eb99e226/content>
- Bandura, A. (2012). *Teoría del aprendizaje social Albert Bandura Espasa-Calpe*, 0 N° de páginas: 279. 2012, 279. Caballo, V. (1999). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. España: siglo XXI.
- Campos, G. Covarrubias N. Martínez E. (2012) “La Observación, un Método para el Estudio de la Realidad”.
- Campos, M. Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). *El Juego Como Estrategia Pedagógica, una Situación De Interacción Educativa*. [Titulo de Educadora. Universidad de Chile]. Repositorio institucional UCH.
https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos_m.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Cobo, G. & Valdivia, S. (2017), *Juego de Roles*, Pontificia Universidad Católica del Perú Publicación del Instituto de Docencia Universitaria. Lima.
[https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20(1).pdf?sequence=1)
- Coronel, L. (2018). *El Juego en el desarrollo infantil*. [Tesis de licenciatura de la

Universidad de Tumbes]. Repositorio Institucional de la UNT.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/467/CORONEL%20SANCHEZ,%20LULIANA...pdf?sequence>

Chuiza, S. (2019). *El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo, año Lectivo 2018-2019*. [Tesis en Maestría. Universidad Estatal de Bolívar]. Repositorio institucional UEB.

<http://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/3272>

Delgado J. (2018). Etapa infantil importancia del juego de roles.

<https://www.etapainfantil.com/importancia-juego-roles-desarrollo-infantil>

Downloads/Dialnet-La Observacionunmetodoparaelestudiodelarealidad - 3979972.pdf

Faysse N. y Peñarrieta R. (2006). *Pautas generales para la elaboración del uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*, (1.a ed). Cochabamba Bolivia. Etreus

<https://assets.publishing.service.gov.uk/media/57a08c1fed915d622c001139/R8324-Libro3.pdf>

Fernández, P., & Díaz, P. (2002). La investigación cualitativa y la investigación cuantitativa. *Investigación Educativa*, 7(11), 72–91.

Gonzales, M. (2017). *La Importancia del Juego en el desarrollo infantil desde el Ámbito Familiar y escolar*. [Tesis, de Maestría Universidad de la Laguna]. Repositorio institucional ULL.

<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/5194>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc GRAW - Hill.

https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Herrera, N. & Meléndez, K. (2019). *Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 “Daniel Alcides Carrión” San Rafael – Bellavista 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Martín- Tarapoto]. Repositorio institucional de la UNSM.

Huertas, R. del C. (2017). *Habilidades Sociales de los Estudiantes de 4 Años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos - Piura, 2016*.

Jona, A. & Baley, S. (2007). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Especialista en familia MSU.

<https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Lacunza, A. B., & Contini, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza social. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57–66.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=459545419006>

Lacunza, A. & Cotini, A. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos* Fundamentos en Humanidades, vol. XII, núm. 23, 2011, pp. 159-182. San Luis, Argentina

Fundamentos en Humanidades.

<https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

Leyva, A. (2011). *El juego Como Estrategia Didáctica en la Educación Infantil*. [Tesis de Licenciatura. Pontificia Universidad Javeriana Bogotá]. Repositorio institucional de la PUJB.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Mamani, Y. & Paja, L. (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 de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano Puno].

Repositorio institucional de la UNAP.

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani_Yanneth_Paja_Luz_Mery.pdf?sequence=1

Mendez, M. (2019). *Habilidades Sociales En Estudiantes Del Sexto Grado De Primaria De Una Institución Educativa Pública del Callao*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL.

<https://repositorio.usil.edu.pe/items/22314172-a518-4298-8d9e-5554d7eeb4f8>

MINEDU. (2016). Currículo Nacional de Educación Básica. *Ministerio de Educación*, 116.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Montalvo, M. (2019). *Habilidades Sociales en Niños de cinco Años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional de la USIL.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f57f28e1-0b95-4913-90cd-d4d0ebbcdf1/content>

Quico, E. & Pantigoso, M. (2019). *Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial El Altiplano Cono Norte - 2018*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional UNAS

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8431>

Patiño O. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales en la primera infancia, mediante una propuesta pedagógica que permita fortalecer la inteligencia emocional de los niños de 3 a 4 años, en el jardín infantil mis amigos y yo, de la ciudad de san juan de pasto*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Santo Tomas de Pasto]. Repositorio institucional USTP.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/21388/2019oneidapati%203%20B1o.pdf?sequence=6>

- Peñarrieta, R. & Faysse N. (2006) *Pautas generales para la elaboración del uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva, Cochabamba Bolivia*. Etreus
<https://assets.publishing.service.gov.uk/media/57a08c1fed915d622c001139/R8324-Libro3.pdf>
- Pulido, M. & Shambach, C. (2019). *Habilidades sociales desarrolladas en niños, niñas y adolescentes entre 11 y 15 años mediante los programas educativos ofrecidos en la Fundación Levántate y Anda de la localidad de Barrios Unidos entre el segundo semestre del año 2018 y primer semestre del 2019*. [Trabajo de Grado Universitaria Minuto de Dios, de Bogotá- Colombia]. Corporación UMDBC.
<https://hdl.handle.net/10656/7750>
- Ramírez, C. & Sandoval, I. (2016). *Taller de socialización basado en juegos para mejorar la convivencia en el aula en niños y niñas de 4 años de la institución educativa*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio institucional de la UPAO.
<https://hdl.handle.net/20.500.12759/6428>
- Rengifo, P. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali*. [Tesis de Licenciatura Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio Institucional UPCH.
<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/8543?show=ful>
- Rondinel, G. (2018). *Lista de Cotejo y Guía de Observación como Instrumentos de Evaluación Para evidenciar logros de aprendizaje en estudiantes con discapacidad Intelectual moderada del segundo grado del Centro de Educación Básica Especial "Divino Niño Jesús" - Ugel Huanta - Estrategias Creativas para estudiantes del Iv Ciclo en el Nivel Primario, 26*.
<http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1295/1/RONDINEL%20MOREYRA%20Graciela%20Yandira.pdf>
- Sanchez, T., Vizcaya, D. & Zamora, P. (2019). *Habilidades sociales: Una mirada pedagógica desde los espacios de juego*. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9).
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1590/sancheztania2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - Uladech. (2019). *Código de Ética Para la Investigación. Manual, 6*
<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/cod-igo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>
- Vasquez, A. (2018). *Juego para la socialización de los niños de Educación Inicial*. Universidad Nacional de Tumbes. [Título de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional de la UNT.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1857>

Velásquez, D. & Acero, D. (2018), *Taller de Juegos Cooperativos y su contribución en el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del Barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano Puno]. Repositorio Institucional de la UNA. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez_Delania_Acero_Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vergara, L. (2017). *Prácticas de crianza en la primera infancia en los municipios de Riosucio y Manzanares*. Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte, (27) Julio-Diciembre, Bogotá, Colombia.

ANEXOS

Los informes de los expertos de la validación dl instrumento de recolección de datos



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante(Experto):** Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa
 1.2. **Grado Académico:** Mgtr. Ciencias de la educación superior
 1.3. **Profesión:** Docente.
 1.4. **Institución donde labora:** Pampa Yanaoco / Huancané
 1.5. **Cargo que desempeña:** Directora / Docente
 1.6. **Denominación del instrumento:** Ficha de Observación
 1.7. **Autor del instrumento:** Julissa Ingrid, Blanco Mamani
 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento I

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION I: Autoafirmación							

1.- Muestra tolerancia cuando sus compañeros le incomodan.						
2.- Demuestra cordialidad por sus compañeros.						
3.- Expresa felicidad por sus logros.						
4.- Demuestra su emoción al momento de elegir un rol de su preferencia.						
5.- Resalta cuando ve una acción injustificada.						
DIMENSION 2: Expresión de Emociones						
6.- Reconoce las emociones, estado de ánimos de sus compañeros.						
7.- Tiene la capacidad de consolar a un compañero si se siente triste.						
8.- Expresa una sonrisa de manera espontánea con sus compañeros.						
9.- Muestra expresiones caritas por sus compañeros.						
10.- Demuestra orgullo al ver a sus compañeros.						
DIMENSION 3: Acciones de Socialización						
11.- Le gusta trabajar en equipo.						
12.- Comparte los materiales que tiene con sus compañeros durante la sesión.						
13.- Interactúa en interacciones con garantías de su rolario.						
14.- Trabaja con agrado con sus compañeros.						
15.- Comparte sus experiencias de juego con sus compañeros.						

Otros datos generales

Firma

Apellidos y Nombres del experto

Meyriga Rojas, Yaneth Vanessa

DNI N°42793585



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante(Experto): Cahuana Medrano, Lisbeth Deida
 1.2. Grado Académico: MAGISTER EN EDUCACIÓN
 1.3. Profesión: Docente
 1.4. Institución donde labora: IES. LUIS DALLE PERIER-MELGAR-PUNO
 1.5. Cargo que desempeña: Docente
 1.6. Denominación del instrumento: Ficha de Observación
 1.7. Autor del instrumento: Julissa Ingrid, Blanco Mamani
 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento I

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION I: Autoafirmación							

1.- Muestra tolerancia cuando sus compañeros le incomodan.	/		X		X	
2.- Demuestra cordialidad por sus compañeros.	/		X		X	
3.- Expresa felicidad por sus logros.	/		X		X	
4.- Demuestra su emoción al momento de elegir un rol de su preferencia.	/		X		X	
5.- Reclama cuando ve una acción injustificada.	/		X		X	
DIMENSION 2: Expresión de Emociones						
6.- Reconoce las emociones, estado de ánimos de sus compañeros.	/		X		X	
7.- Tiene la capacidad de consolar a un compañero si se siente triste.	/		X		X	
8.- Expresa una sonrisa de manera espontánea con sus compañeros.	/		X		X	
9.- Muestra expresiones cariño por sus compañeros.	/		X		X	
10.- Demuestra empatía al ver a sus compañeros.	/		X		X	
DIMENSION 3: Acciones de Socialización						
11.- Le gusta trabajar en equipo.	/		X		X	
12.- Comparte los materiales que tiene con sus compañeros durante la sesión.	/		X		X	
13.- Interactúa en conversaciones con personas de su entorno.	/		X		X	
14.- Trabaja con agrado con sus compañeros.	/		X		X	
15.- Comparte sus experiencias de juego con sus compañeros.	/		X		X	

Otras observaciones generales

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y DEPORTE
 DIRECCIÓN GENERAL DE ASesoría TÉCNICA
 DIRECCIÓN DE ASesoría TÉCNICA
 DIRECCIÓN DE ASesoría TÉCNICA

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 40706874



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante(Experto): Abdón Álvarez Gutiérrez
- 1.2. Grado Académico: Magister en CC. EE. Con menciones en la Investigación y docencia
- 1.3. Profesión: Docente
- 1.4. Institución donde labora: Docente en la ULADECH
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente tutor de las asignaturas de investigación
- 1.6. Denominación del instrumento: Ficha de Observación
- 1.7. Autor del instrumento: Julissa Ingrid, Blanco Mamani
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

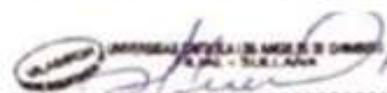
II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: Autoafirmación							
1.- Muestra tolerancia cuando sus compañeros le incomodan.	X		X		X		
2.- Demuestra cordialidad por sus compañeros.	X		X		X		
3.- Expresa felicidad por sus logros	X		X		X		

4.- Demuestra su emoción al momento de elegir un rol de su preferencia	X		X		X		
5.- Reclama cuando ve una acción injustificada	X		X		X		
DIMENSION 2: Expresión de Emociones							
6.- Reconoce las emociones, estado de ánimos de sus compañeros.	X		X		X		
7.- Tiene la capacidad de consolar a un compañero si se siente triste	X		X		X		
8.- Expresa una sonrisa de manera espontánea con sus compañeros	X		X		X		
9.- Muestra expresiones cariño por sus compañeros.	X		X		X		
10.- Demuestra empatía al ver a sus compañeros	X		X		X		
DIMENSION 3: Acciones de Socialización							
11.- Le gusta trabajar en equipo.	X		X		X		
12.- Comparte los materiales que tiene con sus compañeros durante la sesión	X		X		X		
13.- Interactúa en conversaciones con personas de su entorno.	X		X		X		
14.- Trabaja con agrado con sus compañeros	X		X		X		
15.- Comparte sus experiencias de juego con sus compañeros	X		X		X		

Otras observaciones generales



Mgtr. Abdón Álvarez Gutiérrez
Docente Uladech

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° CIP 68801

4.- Demuestra su emoción al momento de elegir un rol de su preferencia	X		X		X	
5.- Reclama cuando ve una acción injustificada	X		X		X	
DIMENSION 2: Expresión de Emociones						
6.- Reconoce las emociones, estado de ánimos de sus compañeros.	X		X		X	
7.- Tiene la capacidad de consolar a un compañero si se siente triste	X		X		X	
8.- Expresa una sonrisa de manera espontánea con sus compañeros	X		X		X	
9.- Muestra expresiones cariño por sus compañeros.	X		X		X	
10.- Demuestra empatía al ver a sus compañeros	X		X		X	
DIMENSION 3: Acciones de Socialización						
11.- Le gusta trabajar en equipo.	X		X		X	
12.- Comparte los materiales que tiene con sus compañeros durante la sesión	X		X		X	
13.- Interactúa en conversaciones con personas de su entorno.	X		X		X	
14.- Trabaja con agrado con sus compañeros	X		X		X	
15.- Comparte sus experiencias de juego con sus compañeros	X		X		X	

Otras observaciones generales



Mgtr. Abdón Álvarez Gutiérrez
Docente Uladech

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° CIP 68801

2) Los registros del consentimiento informado suscrito o aprobado por los participantes.

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: El Juego de Roles Para Desarrollar las Habilidades Sociales en Niños de cinco años de la I. E. I. BARRIO RINCONADA

Investigador (a): Blanco Mamani, Julissa Ingrid

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El Juego de Roles Para Desarrollar las Habilidades Sociales en Niños de cinco años de la I. E. I. “Barrio Rinconada” del Distrito y Provincia de Huancané, Puno, 2021 Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El presente estudio abordará como una solución. el desarrollo de juego de roles será pertinente para mejorar las habilidades sociales de niños, como elemento fundamental en el entorno del funcionamiento familiar y social el cual estará insertado la práctica de valores. Partiendo desde la infancia.

Procedimientos: Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Identificar el nivel de habilidades sociales a través del juego de roles.
2. Diseñar estrategias en juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales.
3. Evaluar el nivel de habilidades sociales después de aplicar los juegos de roles.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

No habrá ningún riesgo en vista que el procedimiento será virtual.

Beneficios:

Es importante destacar que el desarrollo de Habilidades Sociales será para mejorar la convivencia en la sociedad el cual estará insertado la práctica de valores. Partiendo desde la infancia como cimiento para una mejor sociedad. En las actividades de desarrollo, los niños y las niñas son protagonistas del aprendizaje y deben participar activamente en la construcción del mismo, las sesiones de aprendizaje comprenden una serie de estrategias metodológicas del aprender haciendo, las cuales están basadas en el juego o se realizan por medio de experiencias directas

Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número teléfono 950990079

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo. Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

- 3) Constancia de autorización de la institución u organización que autoriza la ejecución de la investigación.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

CARTA N° 01 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Lic. Kely Jasmin Apaza Flores
Directora de la I.E.I "Barrio Rinconada"
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Blanco Mamani, Julissa Ingrid con código de matrícula N° 6907172169, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "El Juego de Roles Para desarrollar las Habilidades Sociales en niños de cinco años de la I. E. I. "Barrio Rinconada" del Distrito y Provincia de Huancané, Puno, 2021", durante los meses de Septiembre, octubre y noviembre, del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

 09-09-2021
Bianco Mamani, Julissa Ingrid
DNI. N° 42832409

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia del Perú"

Huancané, 09 de septiembre 2021.

OFICIO N° 019-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA

SEÑOR : UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ASUNTO : ACEPTACION PARA LA EJECUCION DE TRABAJO DE INVESTIGACION DE MANERA VIRTUAL A LA SRTA. JULISSA INGRID BLANCO MAMANI ESTUDIANTE DEL VIII CICLO DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

REFERENCIA: CARTA N° 01 2021-ULADECH CATÓLICA

Es grato dirigirme a usted y el despacho de su digno cargo, para saludarle en nombre de la Institución Educativa "BARRIO RINCONADA" de Provincia y Distrito de Huancané y a la vez manifestarle lo siguiente.

Que por intermedio del presente, AUTORIZO a la Srta. Julissa Ingrid Blanco Mamani estudiante del VIII CICLO de la carrera profesional de educación inicial universidad católica Los Ángeles de Chimbote - Escuela Profesional De Educación y Humanidades para que ejecute el proyecto de investigación titulado "El Juego de Roles para desarrollar las Habilidades Sociales en Niños de cinco años de la I. E. I. "Barrio Rinconada" del Distrito y Provincia de Huancané, Puno, 2021", conociendo que los antes mencionado será de beneficio para nuestros estudiantes del nivel Inicial.

Propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente



Susana Apaza Flores
DIRECTORA

Anexo: Base de Datos de Pre test

variable dimension	HABILIDADES SOCIALES															TOTAL			
	Autoafirmacion					Expresion de emociones					Acciones de socializacion								
	- Muestra tolerancia cuando sus compañeros le incomodan.	- Demuestra cordialidad por su compañero.	- Expresa felicidad por sus logros.	- Demuestra su emoción al momento de elegir un rol de su preferencia.	- Reclama cuando ve una acción injustificada.	- Reconoce las emociones, estado de ánimos de sus compañeros.	- Tiene la capacidad de consolar a un compañero si se siente triste	- Expresa una sonrisa de manera espontánea con sus compañeros.	-Muestra expresiones cariñosas por sus compañeros	Demuestra empatía al ver a sus compañeros	- Le gusta trabajar en equipo.	- Comparte los materiales que tiene con sus compañeros durante la sesión.	- Interactúa en conversaciones con personas de su entorno.	- Trabaja con agrado con sus compañeros.	Comparte sus experiencias de juego con sus compañeros.				
E1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	7	8	0	
E2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	0	8	7	
E3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	0	10	5	
E4	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	8	7	0	
E5	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	0	9	6	
E6	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	8	7	0	
E7	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	2	3	2	3	5	7	3	
E8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	0	3	12	
E9	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	6	9	0	
E10	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	8	7	0	
E11	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	8	7	0	
E12	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	9	6	0	
E13	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	10	5	0	
E14	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	8	7	0	
E15	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	7	8	0	
E16	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	9	6	0	
TOTAL	30	28	25	27	30	27	27	29	29	28	29	26	27	29	29	93	114	33	

Base de Datos con sesiones

			S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	TOTAL		
Nombre y Apellidos	Ciclo	Edad	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	A	B	C
E1	II	5	A	A	A	A	B	B	B	B	B	A	5	5	0
E2	II	5	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	9	1	0
E3	II	5	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0	0
E4	II	5	B	B	A	A	A	A	B	A	A	A	7	3	0
E5	II	5	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	10	0	0
E6	II	5	A	A	B	B	B	A	A	B	A	B	5	5	0
E7	II	5	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A	8	2	0
E8	II	5	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	9	1	0
E9	II	5	A	B	A	A	A	B	B	B	B	B	4	6	0
E10	II	5	B	A	B	B	B	A	B	B	B	B	2	8	0
E11	II	5	B	A	A	B	B	B	B	B	A	A	6	4	0
E12	II	5	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	4	6	0
E13	II	5	B	B	B	A	B	B	A	B	B	A	3	7	0
E14	II	5	B	A	B	A	A	A	A	A	A	B	7	3	0
E15	II	5	A	A	B	A	A	B	B	A	A	A	7	3	0
E16	II	5	A	B	B	B	A	B	B	B	B	B	3	7	0

Base de Datos después de postes

variable	HABILIDADES SOCIALES															TOTAL		
dimensión	Autoafirmación					Expresión de emociones					Acciones De Socialización					Bajo	Regular	Alto
	Muestra tolerancia cuando sus compañeros le incomodan.	Demuestra cordialidad por su compañero.	Expresa felicidad por sus logros.	Demuestra su emoción al momento de elegir un rol de su preferencia.	Reclama cuando ve una acción injustificada.	Reconoce las emociones, estado de ánimos de sus compañeros.	Tiene la capacidad de consolar a un compañero si se siente triste	Expresa una sonrisa de manera espontánea con sus compañeros.	Muestra expresiones cariño por sus compañeros	Demuestra empatía al ver a sus compañeros	- Le gusta trabajar en equipo.	Comparte los materiales que tiene con sus compañeros durante la sesión.	Interactúa en conversaciones con personas de su entorno.	Trabaja con agrado con sus compañeros.	Comparte sus experiencias de juego con sus compañeros.			
E1	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	0	7	8
E2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	0	2	13
E3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	15
E4	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	0	9	6
E5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	15
E6	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	0	8	7
E7	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	0	5	10
E8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	15
E9	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	0	6	9
E10	2	2	2	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	0	9	6
E11	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	0	9	6
E12	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	0	10	5
E13	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	0	10	5
E14	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	0	10	5
E15	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	0	7	8
E16	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	0	9	6
TOTAL	42	42	40	40	40	42	40	43	42	39	43	40	40	42	42	0	101	139

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. PRACTICANTE : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
2. AULA : 5 Años "A"
3. NOMBRE DE LA SESIÓN : "Expresan sus emociones"
4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Reconocen sus emociones al jugar



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social	Construye su Identidad	Se valora así mismo	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a realizar como se expresan sus emociones donde daremos a conocer cuan importante son las emociones. ✓ Preguntamos: ¿Cómo te sientes cuando te premian? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas. <p>DESARROLLO:</p>

Enviamos videos a los niños donde se dibuja a cada globo con diferentes caritas de mociones en donde nos da a conocer que emociones hay
La maestra muestra a los niños como también dibujo en los globos cada emoción.

<https://www.youtube.com/watch?v=NcwPcdCqE4c>

<https://www.youtube.com/watch?v=4w1Wp34UCcw>



Cuando el niño o niña está, alegre, triste, enfadado o de miedo, preguntar porque estuvo con esa emoción ¿por qué estas triste? ¿Te gustaría estar siempre alegre?

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntele lo siguiente: “¿Cómo te sentiste dibujando emociones en los globos?
- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

**TRABAJO
COLEGIADO.**

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓ Felicitamos a los niños por el trabajo realizado el día de hoy
- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Cómo lo hicimos?
- ✓ ¿Cómo se llamaba el juego?
- ✓ ¿Te gusto? ¿porque?
- ✓ ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. PRACTICANTE : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
3. AULA : 5 Años "A"
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : "La tienda de Carlita"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : pondremos en juego la habilidad



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Competencia "resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones de medida en situaciones Cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	INICIO: ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a realizar como se llamara tu tienda donde daremos a conocer cuan importante es seleccionar, los objetos en su lugar..

	<p>✓ Preguntamos: ¿Cómo sería tu tienda? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Enviamos videos a los niños donde es importante ir acompañado con una persona mayor, para comprar lo necesario para una alimentación correcta.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zSQBvCtzm7w</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XPuUfWfymKc</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>¿Qué necesitamos para comprar en una tienda?, ¿Por qué será importante el dinero?, ¿Qué es una tienda?, ¿Les gusto la canción de la tienda?, ¿Cómo era la tienda?, ¿Qué productos vendían?</p> <p>CIERRE:</p> <p>✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: “¿Cómo te sentirías si tuvieras tu tienda? ¿Qué nombre le pondrías a tu tienda?”</p> <p>✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.</p>
<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<p>✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.</p> <p>✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.</p> <p>✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.</p> <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo hicimos? ✓ ¿Qué compraron? ✓ ¿Qué vimos en la tienda del video? ✓ ¿Te gusto? ¿porque? ✓ ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. PRACTICANTE : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
3. AULA : 5 Años "A"
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : "Jugando con mi Familia"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Identificamos las habilidades sociales desde el entorno familiar



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social	Construye su Identidad	Autorregula sus emociones	Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a realizar cuales son los roles de la familia, donde daremos a conocer la importancia de la familia. ✓ Preguntamos: ¿Cómo es tu familia? ¿Tienes una familia? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Enviamos videos a los niños donde se da a conocer quiénes forman la familia y que roles cumplen

La maestra muestra a los niños láminas de familia

<https://www.youtube.com/watch?v=rK8WAlCe4YI>

https://www.youtube.com/watch?v=Xz_FpaoGfLQ

https://www.youtube.com/watch?v=Hh8V9g_fijo



Cuando el niño o niña está, cumpliendo el rol en la familia preguntar que trabajo realizas en tu casa ¿Te gustaría ayudar a mama? ¿Te gustaría lavar tus servicios?

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntele lo siguiente: ¿Cómo te sentiste apoyando a mama?
- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓
- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Cómo se sintieron apoyando a sus familiares?
- ✓ ¿Cómo lo hicimos?
- ✓ ¿Qué rol más te gusto?
- ✓ ¿Te gusto? ¿porque?
- ✓ ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. PRACTICANTE : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
3. AULA : 5 Años "A"
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : "Solucionando los conflictos"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Facilitar la comunicación entre niños



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social	Construye su Identidad	Se valora a si mismo	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a realizar solucionar conflictos, donde daremos a conocer la importancia de los valores, tolerancia y otros.. ✓ Preguntamos: ¿Cómo se sienten cuando un amigo les quita el juguete que más les agrada? ¿Lo atentas verbalmente?, ¿Lo agredes físicamente? ¿Es bueno pedir disculpas?, ¿Sera bueno disculpar a los compañeros? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

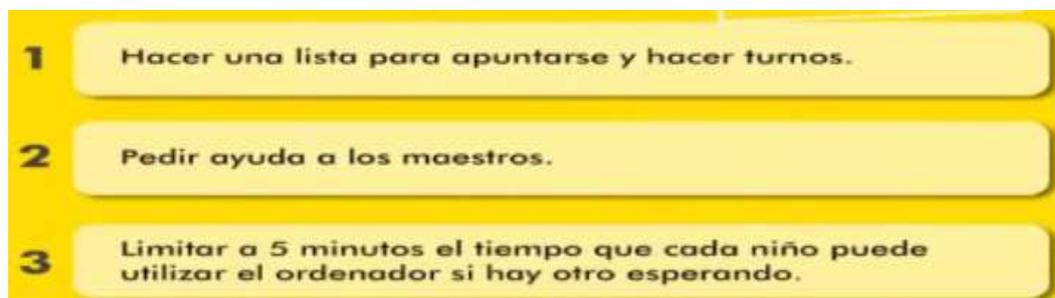
DESARROLLO:

Enviamos videos a los niños donde se da a conocer sobre resolución de problemas

<https://www.youtube.com/watch?v=VL-AySM21kY>

<https://www.youtube.com/watch?v=dNlyfhI4iyA>

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



- Cuando el niño o niña está, en un conflicto en donde se encuentra preguntar como solucionarías el conflicto ¿Te gustaría ayudar a solucionar ese conflicto?
¿Será bueno saber escuchar y dialogar?

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: ¿Cómo te sentiste solucionando el conflicto?
- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Será importante pedir disculpa de nuestras acciones?
- ✓ ¿Cómo lo hicimos?
- ✓ ¿Te gusto ayudar a solucionar conflictos?
- ✓ ¿Te gusto? ¿porque?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. PRACTICANTE : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
3. AULA : 5 Años "A"
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : "Conociendo mi personaje favorito"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Propiciar momentos de reflexión frente a su personaje favorito



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa creativamente a través de diversos lenguajes artística.	Comunica sus ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa figuras humanas, animales o seres de la naturaleza o lugares y situaciones a su manera usando diversos medios gráficos y plásticos.	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a conocer su personaje favorito donde daremos a conocer la importancia del valor.. ✓ Preguntamos: ¿Cómo se sienten conocer al personaje favorito? ¿Qué personaje te gustaría ser?.. Dejen que le asombre con sus ideas.

	<p>DESARROLLO:</p> <p>Enviamos videos a los niños donde se da a conocer sobre el personaje favorito seran iguales todos los personajes.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=KDfI0dnUfjM</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=IESdHORufS0</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando el niño o niña quiere ser un personaje con la ayuda de un mayor se elabora un traje de su personaje favorito ¿Te gustaría ser un súper héroe? ¿Cuál personaje te gustaría ser? <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: Recuerda que tus super poderes te hacen unico y especial ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participacion y disposicion durante el juego.
<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo hemos hecho? ✓ ¿Te gusto tu personaje favorito? ✓ ¿Te gusto? ¿porque?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. PRACTICANTE : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
3. AULA : 5 Años "A"
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : "Conociendo nuestras emociones"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Comprender las emociones de los demás niños



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social	"Construye su identidad"	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a conocer nuestras emociones donde daremos a conocer la importancia de las emociones. <p>Preguntamos: ¿Saben por qué nos reímos? ¿Qué pasa cuando lloramos?, ¿Estará bien enojarnos? ¿Saben que son las emociones?, ¿Qué pasa cuando reciben un regalo? Dejen que le asombre con sus ideas.</p>

DESARROLLO:

Enviamos videos a los niños donde se da a conocer sobre la ruleta de emociones en donde conocerán las emociones básicas.

<https://www.youtube.com/watch?v=gBZSIgo4N1k>



- ✓ Cuando el niño o niña quiere una emoción con la ayuda de un mayor elabora una ruleta de emociones ¿Te gustaría estar siempre alegre? ¿Cuál es la emoción que más te gusta?
- ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen la miss esta alegre, yo me enojo cuando me peleo con mi hermano, me da miedo cuando esta oscuro, me pongo triste cuando veo a mi mamá llorando.

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: Recuerda que tus emociones son importantes.
- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Con que carita te identificas más?
- ✓ ¿Te gusto? ¿porque?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1 DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. **PRACTICANTE** : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
3. **AULA** : 5 Años "A"
4. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Nos comprometemos a ser tolerantes y libres"
5. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Comprender el valor del respeto y libertad



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social	"Construye su identidad"	Se valora así mismo	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Ficha de observación

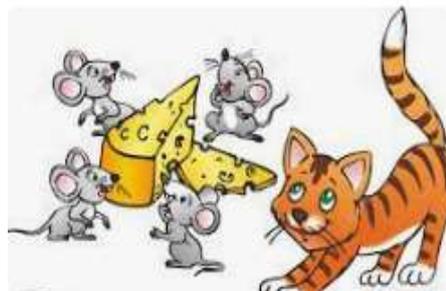
ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a conocer tenemos que ser tolerantes donde daremos a conocer la importancia de la tolerancia y la amistad <p>Preguntamos: ¿Les gustaría jugar al gato y al ratón? ¿Cómo debemos comportarnos al momento de jugar? ¿Será importante que nuestros juegos tengan reglas? Dejen que le asombre con sus ideas.</p>

DESARROLLO:

Enviamos videos a los niños donde se da a conocer sobre el ratón y el gato en donde conocerán la amistad cuán importante es.

<https://www.youtube.com/watch?v=3yVeJiCaFog>

<https://www.youtube.com/watch?v=L8n0wt4RYxs>



Cuando el niño o niña quiere jugar al ratón, sale corriendo y procurará no ser atrapado por el gato, con la ayuda de los familiares lo hará.

- ✓ Al culminar el Juego la docente les pregunta.

¿Cómo te sentiste al actuar como ratón? ¿Les gusto el Juego? ¿Les incomodo alguna acción de tus hermanos?

Los niños formalizan sus ideas y reflexionan juntos sobre las reacciones de su personaje de cada niño

La docente menciona la importancia de cumplir las reglas del juego.

- ✓ Los niños representan un dibujo del juego realizado, los niños van describiendo su dibujo.

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: Recuerda que es importante ser tolerante.

- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿En qué puedes mejorar?
- ✓ ¿Será importante elegir lo que nos gusta?
- ✓ ¿Qué me fue fácil?, ¿Qué me fue difícil?
- ✓ ¿Te gusto? ¿porque?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. PRACTICANTE : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
3. AULA : 5 Años "A"
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : "Jugando con mis amigos"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Comprender el valor del respeto



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social	Construye su identidad	Se valora a si mismo	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a conocer, jugando con mis amigos donde daremos a conocer la importancia del respeto entre ellos. <p>¿Que vimos en el video? ¿A dónde iba todas las mañanas caperucita? ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué color se vestía caperucita?</p> <p>Preguntamos: ¿De qué trataba el cuento?, ¿Por qué es importante ser obediente? ¿Junto con los niños crean las reglas de juego? Dejen que le asombre con sus ideas.</p>

DESARROLLO:

Enviamos videos a los niños donde se da a conocer sobre la caperucita roja en donde conocerán los valores.

<https://www.youtube.com/watch?v=UQ0Ou1Bw0ZU>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZKWX9qAS-Bg>



- ✓ Cuando el niño o niña quiere una emoción con la ayuda de un mayor elabora una ruleta de emociones ¿Te gustaría estar siempre alegre? ¿Cuál es la emoción que más te gusta?
- ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen la miss esta alegre, yo me enojo cuando me peleo con mi hermano, me da miedo cuando esta oscuro, me pongo triste cuando veo a mi mamá llorando.

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: Recuerda que la obediencia es importante.
- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Será importante ser obediente?
- ✓ ¿Te gusto? ¿porque?
- ✓ ¿En qué podemos mejorar?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. DATOS GENERALES

2. **I.E.I** : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
 3. **PRACTICANTE** : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
 4. **AULA** : 5 Años "A"
 5. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Un día en el hospital"
 6. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Tomar las habilidades sociales y ayudar a los que nos necesitan



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social	Construye su identidad	Se valora a si mismo	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a conocer como se visita al hospital donde daremos a conocer la importancia de ayudar a los demas. <p>Preguntamos: ¿La sirena y los instrumentos que tenemos puestos a que les recuerda? ¿A qué creen que jugaremos hoy? Dejen que le asombre con sus ideas.</p> <p>DESARROLLO:</p>

Enviamos videos a los niños donde se da a conocer sobre cómo actúan los doctores en donde conocerán la importancia de ayudar a los demás.

<https://www.youtube.com/watch?v=-UYgJ2zxxoo>



- ✓ Cuando el niño o niña quiere jugar, con la ayuda de un mayor simulan el rol a ser doctor, paciente, etc. ¿Te gusto ser doctor? ¿Cómo se sintieron ser doctor?
- ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen que lindo es ser doctor.

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: Recuerda que ayudar a los demas es muy importante.
- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participacion y disposicion durante el juego.

TRABAJO
COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Cómo lo podemos mejorar?
- ✓ ¿Te gusto? ¿porque?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I. Barrio Rinconada, Huancané
2. PRACTICANTE : Blanco Mamani, Julissa Ingrid
3. AULA : 5 Años "A"
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : "Me gusta estar limpios"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Fomentar la limpieza desde pequeños



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a conocer como estar limpios donde daremos a conocer la importancia de estar siempre limpios. <p>Preguntamos: ¿Les gustaría estar como el niño de la lámina? ¿Saben que se debe hacer para estar limpios? ¿Qué pasa cuando no nos lavamos? Dejen que le asombre con sus ideas.</p>

DESARROLLO:

Enviamos videos a los niños donde se da a conocer sobre estar siempre limpios en donde conocerán la importancia de la limpieza personal.

<https://www.youtube.com/watch?v=02q4wB31SLs>

<https://www.youtube.com/watch?v=Hxn97q8HUq4>



- ✓ Cuando el niño o niña quiere asearse, con la ayuda de un mayor siempre guiar hasta que aprendan a ser autónomo en la higiene, ¿Te gusto estar limpio? ¿Cómo se sintieron después de bañarse?
- ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen que lindo es estar limpio.

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: Recuerda que la higiene es muy importante.
- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿En qué tuviste dificultad?
- ✓ ¿Cómo lo podemos mejorar?
- ✓ ¿Te gusto? ¿porque?



Cumplimiento de los principios éticos

La presente investigación tendrá soporte en el Código de Ética para la Investigación que voy ejecutando en la Institución Educativa Inicial, “Barrio Rinconada” del distrito y provincia de Huancané, Puno, 2021, y por medio de documento normativo se tomó en cuenta los siguientes principios:

- Protección a las personas
- Libre participación y derecho a estar informado
- Principio de integridad
- Principio de solidaridad

TURNITIN BLANCO

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

9%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo