



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR GOTITA
DE CIELO, HUARMEY, ANCASH, 2021**

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

AUTOR

NAVARRO HUERTA, JULISSA PAULINA

ORCID: 0000-0002-8599-6622

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564 -4681

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Navarro Huerta, Julissa Paulina

ORCID: 0000-0002-8599-6622

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 Marín, 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

Palomino Infante Jeaneth Magali

Miembro

Taboada Marín Hilda Milagros

Miembro

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

Presidente

DEDICATORIA

En esta tesis está dedicada a mis queridos padres Leona Huerta Ortiz y Eusebio Navarro Cobeñas quienes con su inmenso amor, esfuerzo y paciencia desde el momento en que fui parte de sus vidas estuvieron presente en cada etapa de mi desarrollo, donde me llenaron de mucha felicidad y me enseñaron ser una gran persona inculcando en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía para no temer las adversidades. También se las dedico a toda mi familia que con sus consejos y palabras de motivación hicieron de mí una mejor persona siendo persistente en poder cumplir mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios todopoderoso, que todos los días me acompañan y me bendice en el transcurso de la vida, ya que sin él no sería nada. Estoy infinitamente agradecida Señor Mío porque a pesar de mis faltas siempre estas a mi lado y nunca me abandonas.

También agradezco profundamente a la Directora, docentes y padres de familia de dicha Institución Educativa, por confiar en mi persona, en abrir sus puertas y poder permitir realizar de forma armoniosa todo el proceso de investigación.

De igual forma, a todos mis docentes de la Universidad, por todas sus enseñanzas que me brindaron, a cada uno de mis asesores de tesis que durante este proceso de desarrollo necesité de sus orientaciones y por el aliento que siempre me brindaban para no rendirme.

Y a mi madre querida por todo su apoyo y por el valioso soporte que me ha brindado durante este proceso, también a mi padre que está en el cielo que siempre en vida me aconsejaba a que nunca me rindiera, a mi hermana Jessica Navarro agradecerle por estar presente, motivándome en mis estudios.

RESUMEN

Para la realización del estudio se observó que los niños necesitaban interactuar y relacionarse con sus demás compañeros, como también en controlar sus emociones en donde afectaba su progreso integral de los niños y en su proceso de su aprendizaje. Por lo que se planteó el objetivo general determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021. La metodología fue de tipo aplicada, diseño experimental, nivel pre experimental, la población estuvo compuesta por 18 niños de cuatro años del turno de mañana y/o tarde y la muestra estuvo conformada de 10 niños del aula leoncitos. Se utilizó como técnica la observación y el instrumento de recolección de datos que se aplicó fue una lista de cotejo validada por juicio de expertos con la prueba de Kuder Richardson con un nivel de confiabilidad excelente con un rango de 0.9 a 1. Los padres de familia subscribieron el consentimiento informado, para la contrastación de hipótesis se procedió a realizar la prueba de Wilcoxon. El resultado obtenido de la influencia de los juegos de roles en la mejora de la socialización es que en el nivel logro previsto aumentó el 70.00%. Por lo que se concluye que los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años con una significancia de p-valor (0,016) menor que α (0,05).

Palabra clave: Interactuar, juego de roles, relaciones interpersonales, relaciones intrapersonales, socialización.

Abstract

To carry out the study, it was observed that the children needed to interact and relate to their other classmates, as well as to control their emotions where it affected their integral progress of the children and their learning process. Therefore, the general objective was established to determine how role plays influence the improvement of socialization in four-year-old children of the Gotita de Cielo Private Educational Institution, Huarmey, Ancash, 2021. The methodology was applied. , experimental design, pre-experimental level, the population consisted of 18 four-year-old children from the morning and/or afternoon shift and the sample consisted of 10 children from the leoncitos classroom. Observation was used as a technique and the data collection instrument that was applied was a checklist validated by expert judgment with the Kuder Richardson test with an excellent level of reliability with a range of 0.9 to 1. Parents signed the informed consent, for the contrasting of hypotheses the Wilcoxon test was performed. The result obtained from the influence of role-playing in improving socialization is that the expected achievement level increased by 70.00%. Therefore, it is concluded that role plays influence the improvement of socialization in four-year-old children with a significance of p-value (0.016) less than α (0.05).

Keywords: Interact, role play, interpersonal relationships, intrapersonal relationships, socialization.

CONTENIDO

1. Caratula.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de tablas y figuras.....	xi
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	7
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	7
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	7
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	9
2.1.3. Antecedentes Locales.....	13
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	16
2.2.1. Variable Juego de roles.....	16
2.2.1.1. Concepto o definición.....	16
2.2.1.2. Teoría constructivista del juego socio dramático de vygotsky.....	17
2.2.1.3. Clasificación de juego de roles.....	17
2.2.1.4. El juego de roles en las actitudes de los niños en el preescolar.....	18

2.2.1.5. La finalidad de los juegos de roles.....	19
2.2.1.6. Dimensiones del juego de roles.....	19
2.2.2. Variable socialización.....	20
2.2.2.1. Concepto o definición.....	20
2.2.2.2. Teoría sociocultural de vygotsky.....	21
2.2.2.3. Características de la socialización.....	21
2.2.2.4. Tipos de socialización.....	22
2.2.2.5. La familia es el principal agente socializador.....	23
2.2.2.6. La socialización como interacción social.....	23
2.2.2.7. Importancia de la socialización.....	24
2.2.2.8. El desarrollo social del infante.....	24
2.2.2.9. Dimensiones de la socialización.....	26
2.2.3. Relación entre juego de roles y socialización.....	28
III. Hipótesis.....	30
IV. Metodología.....	31
4.1. Diseño de la investigación.....	31
4.2. Población y muestra.....	33
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	40
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
4.5. Plan de análisis.....	47
4.6. Matriz de consistencia.....	49

4.7. Principios éticos.....	50
V. Resultados.....	52
5.1. Resultados.....	52
5.2. Analisis de resultados.....	59
VI. Conclusiones.....	65
Aspectos complementarios.....	67
Recomendaciones.....	67
Referencias bibliográficas.....	68
Anexos.....	74

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tablas

Tabla 1. <i>Distribución de los niños de educación inicial.....</i>	33
Tabla 2. <i>Distribución de la muestra.....</i>	34
Tabla 3. <i>Matriz de operacionalización de la variable.....</i>	40
Tabla 4. Especificaciones para estudiar las dimensiones de la socialización.....	44
Tabla 5. Niveles y rangos de la dimensiones de la variable socialización.....	44
Tabla 6. <i>Resultados de Juicio de expertos.....</i>	45
Tabla 7. <i>Confiabilidad del instrumento.....</i>	46
Tabla 8. <i>Matriz de consistencia.....</i>	49
Tabla 9. <i>Nivel de la socialización en los niños de cuatro años durante el pre test.....</i>	52
Tabla 10. Nivel de socialización en los niños de cuatro años después de aplicar los juegos de roles.....	54
Tabla 11. <i>Comparación del nivel de socialización en los niños de cuatro años.....</i>
..¡Error! Marcador no definido.	
Tabla 12. Mejora del nivel de socialización en los niños de cuatro años con los juegos de roles.....	57

Figuras

Figura 1. *Gráfico de barras del nivel de socialización en los niños durante el pre test.....53*

Figura 2. Gráfico lineal del nivel de expresión oral en los niños durante cada taller.....

¡Error! Marcador no definido.

Figura 3. Gráfico de barras de la comparación del nivel de socialización en los niños de cuatro años..... 56

Figura 4. Gráfico de barras en la mejora del nivel de socialización en los niños de cuatro años con los juegos de roles 57

I. INTRODUCCIÓN

En distintos estudios se han evidenciado que es muy esencial garantizar una formación integral en los niños ya que favorece en el progreso de sus actitudes y en la socialización que permite tener resultados positivos en la convivencia con las demás personas. Es por ello que Romero y Gómez (2016) mencionó que: socializar es una de las habilidades, donde el niño necesita de la interacción y relacionarse con las demás personas para desarrollarse favorablemente. Son elementos importantes en que los niños deben aprender en respetar, esperar, compartir el espacio del compañero, utilizar las palabras mágicas adecuadamente.

En este caso en Nicaragua según Espinoza et al. (2017) señala que “uno de los resultados relevantes de este estudio en la socialización, existen problemas, que enfrentan los niños en el aula de clase como: timidez, agresividad, egocentrismo, inseguridad, dificultades de lenguaje, frustración, peleas, irrespeto, gritos y ofensas” (p. 5). Al respecto de los niños que llegan a adquirir estas conductas es porque no tienen mucho apoyo por partes de sus padres o también al contrario los padres son muy consentidores afectando emocionalmente a los niños, como sabemos los niños son expertos en imitar las conductas de las personas de su entorno, en el cual ellos mismo lo proyectan al relacionarse con sus compañeros en clase. Entonces podemos decir que los niños se enfrentan a que se adecúen a un nuevo ambiente en el cual deberán compartir con personas desconocidas.

Por lo tanto el juego de roles como estrategia viene a ser una posibilidad pedagógica en favorecer positivamente en el desarrollo del niño, según Gálvez (2013) hace mención que:

El juego de roles son muy excelentes en la experiencia curricular por intermedio de los estudiantes que se desenvuelven, también aprenden a desempeñarse en funciones como cargos, oficios roles de manera simulada, por lo tanto comprenden las distintas actividades como miembro de una comunidad, además aprenden a ponerse en el lugar de las otras personas y así de esta manera asumir responsabilidades, etc. (p.402).

Desde mi propio punto de vista se ve que en la actualidad presentan estos problemas en el cual no se da mucha importancia al respecto de perfeccionar la socialización en los estudiantes. En Lambayeque según estudio realizados por Taboada (2020) indica que:

Los niños de cuatro años se han observado un alto porcentaje de dificultad para poder interactuar y socializar con los demás, y además que por temor no integraban al grupo, ya sea en participaciones en equipos que se realizaba en aula o en actividades relacionadas con el calendario cívico con la participación directa de ellos. (p.56).

Podemos decir que es muy necesario que los niños aprendan a socializar e interactuar con sus demás compañeros para así reducir la falta de la integración en las actividades, también disminuir la timidez y del miedo en participar ante el público. Ayudando de esta forma a que los niños desarrolle sus habilidades, destrezas y exprese sus sentimientos, en donde en esta edad el niño de ser dependiente por sus padres pasa hacer unos niños autónomo en su entorno social.

En la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, distrito de Huarney, provincia Huarney, departamento de Ancash, durante las observaciones realizadas a las actividades en el aprendizaje de los niños de la edad de cuatro años, se pudo

evidenciar la falta de integración en la clase, timidez, no expresan lo que siente ante una situación presentada, en el cual afecta en ellos en su progreso integral y en el proceso de su aprendizaje de que ellos no incorporan reglas de convivencia en que es el apoyo para que aprendan a convivir con sus demás compañeros.

Cuyas posibles causas, están relacionado por una escasa atención por parte de los padres de familia hacia sus hijos, también que no comparten el mayor tiempo con sus hijos, padres que son autoritarios que forman en sus niños a ser hijos tímidos, cohibidos, sin autoestima como también padres muy sobreprotectores en donde permite acceder a todo lo que el hijo pida, formando así en un niño sin responsabilidades, violento, agresivo, de tal forma que no podrán darle un buen ejemplo para una mejor formación de sus niños en el aspecto emocional y afectivo. Teniendo en cuenta que la socialización se va obteniendo constantemente en la vida del niño (a), cual es necesario que los formadores que son el padre de familia y el docente deben tener un mayor seguimiento estratégico en la formación de los niños. En la metodología de la docente no realiza estrategias ni espacios de aprendizajes que puede enriquecer en el progreso de la socialización en el aula, ni siquiera utiliza recursos que permita dinamizar estos aprendizajes.

Por consiguiente se formuló la siguiente problemática: ¿De qué manera influyen el juego de roles para mejorar la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021?. Esta investigación se determinó como objetivo general determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021; luego se tuvo los objetivos específicos: Evaluar el nivel de la socialización antes de aplicar los juegos de roles en niños de cuatro años, mediante la aplicación de un pre test;

Evaluar el nivel de la socialización después de aplicar los juegos de roles en niños de cuatro años; Comparar el nivel de socialización con niños de cuatro; antes y después de la aplicación de las actividades.

Asimismo toda investigación tiene la justificación en el nivel teórico, se realizó el estudio de las distintas teorías en que contribuye en afirmar lo señalado en la investigación por diferentes autores que sostiene el marco teórico. Además permitirá conocer la socialización por el juego de roles, en el cual servirá de sustento para la aplicación de los juegos de roles para la socialización en los niños.

En tal sentido en el nivel práctico se justifica en que se demostró que la aplicaciones de los juegos de roles contribuye de manera significativa en desarrollar la socialización. Teniendo en cuenta que el juego de roles se quiere dar solución al problema que se presenta, por medio de los niños que tienen la ocasión de interactuar con su grupo, tener confianza, respetarse, intentando así lograr llevar a cabo las actividades, en que los niños expresen de forma libre sus sentimientos, y así aprendan a trabajar en equipo y de esta manera compartan los materiales, pero lo más fundamental es respetar los intereses y opiniones de las demás personas, teniendo como espacio el juego de roles.

Y en el nivel metodológico se justifica en proponer, organizar y establecer un programa de estrategias pedagógicas en el juego de roles, para así observar los procesos de socialización de los niños, a través de la manipulación de las variables, permitiendo determinar si el juego de roles promueve el desarrollo social y de tal manera fomentar la importancia como estrategia de la socialización para un mejor logro en los aprendizajes que contribuyan en el desarrollo de los niños.

Asimismo se planteó la hipótesis: Los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Cabe destacar que se utilizó una metodología tipo aplicada, diseño experimental, nivel pre experimental, la población estuvo conformado por 18 niños de cuatro años del turno mañana y tarde y con una muestra de 10 niños, se aplicó como técnica la observación, además que el instrumento de recojo de datos que se utilizó fue una lista de cotejo validada por juicio de expertos con la prueba de Kuder Richardson con un nivel de confiabilidad excelente con un rango de 0.9 a 1, se aplicó cuidadosamente el consentimiento informado, el principio ético que se utilizó fue el principio de protección a la persona, principio de justicia y principio de beneficencia y no maleficencia.

Los resultados más importantes de esta investigación determinaron que en la influencia de los juegos de roles en la mejora de la socialización es que en el nivel logro previsto aumentó el 70.00%. Por lo que se concluye que los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años con una significancia de p-valor (0,016) menor que α (0,05).

La conclusión más importante que se observó en el pre test y pos test es que el 80.00% aumento al nivel logro previsto porque los niños lograron tener un mejor autocontrol con sus compañeros, se ayudaban entre ellos sin pelear, expresaban como se sentían, además de una gran mejoría en su autonomía y esto ayudo a que ellos se sintieran seguros de sí mismo. Y lo menos relevante en este pre test y post test fue que disminuyó en 0 % en el nivel inicio porque ya nadie presentaba conductas de agresividad frente a sus compañeros. y también respetaban las normas establecidas en el aula para una mejor socialización con las personas de su entorno.

Asimismo la recomendación más importante desde el punto de vista metodológico se le recomienda realizar estudios comparativos con otras instituciones de zonas rurales y de zonas de casco urbano que afronte temas relacionadas a la socialización, donde se evalúe y se respalde una planificación implantada para estudios futuros, con el único objetivo de lograr adquirir resultados más reales.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Álvarez (2018) se realizó su investigación en Bogotá en su trabajo titulado: Percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar, tuvo como objetivo: describir la percepción que tienen las docentes sobre oralidad y el juego de roles entre la interacción de estudiantes y maestros; a nivel metodológico presenta un enfoque cuantitativo y cualitativo con una metodología descriptiva y retrospectiva, se utilizó también un diseño del tipo descriptivo, como participantes en su totalidad de la muestra se tomó 63 niños de dos grados distintos, se aplicó la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó un cuestionario conformado por 5 ítems. Como resultados se halló que el un 72% de los estudiantes mostraron un nivel alto de percepción positiva entre la oralidad y el juego de roles, así mismo, el 72% indicó que le gustaría incluir actividades de juego de roles en clase. Como conclusiones se tuvo que entre las fortalezas de los docentes están en propiciar nuevos aprendizajes por medio de elementos que le parecen más atractivos a los niños, como la lúdica, cuentos, canciones y participaciones entre estudiantes. Tesis de grado para obtener el título de Magister en Educación.

Espinoza, Flores y Hernández (2017) se desarrolló en Nicaragua con su trabajo titulado: Actividades que propician la socialización en niños y

niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016, tuvo por objetivo desarrollar actividades que propician la socialización en niños y niñas del preescolar multinivel; se utilizó una metodología de enfoque cualitativo, del tipo aplicada, con una población de 500 estudiantes y 24 docentes, sin embargo para la muestra fue intencionada y se utilizó 23 estudiantes y un docente; como técnicas de recolección de datos se aplicó la técnica de entrevista y observación, así mismo como instrumento se utilizó dos guías de entrevista semiestructuradas. Como resultados se obtuvo que las docentes proponen y desarrollan actividades que contribuyen a la socialización y que estas son herramientas de gran valor pedagógico que influye en el desarrollo de socialización en niños. Como conclusión se llegó a que todos los niños les gusta jugar y tomar roles de manera activa, creativa y divertida en donde con guía del maestro pueda plantear actividades que son utilizadas como propuestas metodológicas.

Portilla (2021) se realizó su investigación en Quito con la tesis titulada: Estrategias Metodológicas basadas en rincones de juego trabajo para Desarrollar la Socialización de los niños y niñas del Subnivel II en un centro infantil de Quito en el período 2019-2020". Teniendo como objetivo general analizar las estrategias metodológicas utilizadas a través del juego-trabajo para el desarrollo de la socialización en los niños y niñas del subnivel II en un Centro Infantil de Quito en el periodo 2019-2020. La metodología utilizada es de tipo cualitativo, con una muestra de 3 docentes; la técnica que se utilizó es la observación y el instrumento que se aplicó fue una entrevista; y la muestra es 3 docentes. En el cual la recolección de datos de los resultados

obtenidos da respuesta de la docente del grupo ‘‘B’’ una de las cosas más importantes el aprender a desarrollarse socialmente aprendan a convivir ‘’.

Las docentes tienen conocimientos sobre la importancia de los rincones en la socialización. Pero se pudo observar que las educadoras no utilizan la metodología juego trabajo para el beneficio de la enseñanza de los educando, cabe mencionar que el currículo de educación inicial del Ecuador plantea una metodología de juego trabajo para los rincones. Por lo tanto se concluye que a partir de la observación se pudo evidenciar que las docentes no planifican siguiendo la metodología educativa del juego-trabajo o juego en rincones y sin embargo los utilizan, pero sin ningún fin educativo para los niños, si no se plantea ninguna metodología para estos espacios educativos los rincones se convierten en un espacio más del aula convencional, desperdiciando oportunidades para la interacción entre pares, el aprendizaje de reglas, la modelación de conductas sociales, la resolución de problemas sencillos.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Cárdenas (2020) se desarrolló su trabajo en la ciudad de Huánuco con su trabajo titulado: Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018 ; tuvo como objetivo comprobar la efectividad que tiene el juego de roles para mejorar la socialización de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 018, Tingo María; a nivel metodológico es explicativo con un nivel experimental, se aplicó 20 sesiones de aprendizaje y se encontró con una población de 72 estudiantes del cual al aplicar la técnica de muestreo aleatoria solo se consideró a 18 estudiantes como grupo experimental y 27 estudiantes que fueron el grupo control, como técnicas se

tuvo a la observación y una lista de cotejo del cual como resultados se obtuvo un incremento del 14.6% en la socialización en estudiantes de 5 años en el grupo control, sin embargo en el grupo experimental se obtuvo un incremento del 52% al aplicar los juegos de roles en la población estudiada. Como conclusión se tuvo que la socialización en niños y niñas de 5 años mejora al aplicar los juegos de roles. Este trabajo fue realizado para obtener el título profesional de licenciado en educación básico: inicial y primaria.

Guevara y Saavedra (2017) se hizo el trabajo en la ciudad de Cutervo y su investigación es denominado: “Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, en los niños de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, Distrito Y Provincia De Cutervo, Región Cajamarca, en el año 2017”, tuvo por objetivo el determinar los efectos de la aplicación de la técnica de “juego de roles” para desarrollar el proceso de socialización, en el Área de Personal Social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, del distrito y provincia de Cutervo, Región Cajamarca, en el año 2015. La metodología utilizada se ubica en el enfoque cuantitativo, es de carácter experimental y diseño cuasi-experimental, en donde se utilizó una muestra de 22 alumnos para el grupo control y 22 niños para el grupo experimental, se utilizó como técnica la observación y como instrumento un cuestionario conformado por 22 ítems. Los resultados obtenidos muestran que el empleo de la técnica de “juego de roles” afecta significativamente en los niños, desarrollando el nivel de socialización. En conclusión, los niños del grupo experimental mejoraron en cuanto al desarrollo de su socialización, en el Área de Personal Social y

obtuvieron mejores resultados con la aplicación de la técnica de “juego de roles”. Tesis para obtener el grado de Bachiller en educación.

García y Álvarez (2019) se aplicó en la ciudad de Quinistacas y dicha investigación es titulada “La hora del juego libre en los sectores y su influencia en el Desarrollo de la Socialización en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial 220 de Quinistacas, Moquegua, 2018”.

Teniendo como objetivo general es demostrar la eficacia de la hora del juego libre para el desarrollo de la socialización en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 220 de Quinistacas distrito de Omate, Moquegua-2018. La Metodología aplicada fue diseño pre experimental, nivel aplicada, tipo cuasi- experimental; la población conformaba por 24 niños de 4 años; la técnica que se utilizó es la observación y el instrumento que se aplicó es una lista de cotejo. Los Resultados adquiridos son que al inicio existía una mayoría con nivel “en proceso” con una media de 12,083 mientras que en la prueba de salida se registró mayor número de estudiantes con nivel de aprendizaje “logro” con una media de 17,042 con una diferencia de 4,958 respecto al pre test. Por lo tanto se llegó a la Conclusión que el programa fue eficaz por las diversas posibilidades de juego libre mediante la renovación de los materiales y los espacios para cada sector realizada con los niños y niñas de 4 años que han logrado el desarrollo de la socialización

Paredes, Salvatierra (2019) se realizó en la ciudad de Trujillo una investigación titulada El juego libre en sectores mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N°209, el objetivo es determinar si el juego libre

en sectores mejora la socialización en los niños de 4 años en la I.E. N°209 Trujillo”. Metodología utilizada fue de tipo experimental y diseño de la investigación es pre experimental; la muestra es conformada de 30 niños y niñas; se aplicó un instrumento de Guía de observación. Los Resultados de dicha investigación en el pre test se observa un puntaje de 13% en el nivel donde si evidencia la acción, comparado con el pos test de una puntuación de 87% en el nivel donde si evidencia la acción, existiendo una desigualdad significativa al aplicar la prueba T de $-8,675$ entre dicho promedio cuyos resultados es de $0,05$. Por lo tanto se concluyó en dicha investigación en que se ha encontrado una diferencia significativa entre el valor obtenido en el pre test y pos test de los niños de 4 años del aula anaranjada .Lo cual nos muestra que la aplicación del juegos libre en sectores respalda significativamente en la mejora de la socialización.

Guevara (2018). En su investigación se aplicó en la ciudad de Bambamarca teniendo como título “El Juego libre en los sectores como estrategia para mejorar la socialización en niños preescolares”; teniendo como objetivo general Demostrar que el juego libre en los sectores como estrategia influye para mejorar la socialización en niños de 3 y 4 años de la I.E. N° 716, Bambamarca, La Metodología utilizada es de tipo cuantitativo, el diseño de la investigación es pre experimental, la muestra está conformado de 11 niños de 3 y 4 años, cuyo Instrumento aplicado es la Ficha de Observación. Los Resultado de la investigación en la dimensión afectivo emocional durante el pre test; únicamente 1 niño lo hizo siempre de manera satisfactoria, lo que representa el 9%; 4 lo hicieron a veces, el 36%, nunca hicieron 6 niños, es decir el 55%. En el post test son el 73%, es decir 8 niños

lo hicieron siempre y únicamente 3 niños lo hicieron a veces, que representa el 27%.: dimensión social el pre test; ningún niño lo hacía siempre de manera satisfactoria; 3 lo hacía a veces, el 27%, nunca lo hacían 8 niños, es decir el 73%. En el post test son el 64%, es decir 7 niños lo hizo siempre, 3, el 27% lo hicieron a veces y únicamente 1 niño no lo hizo nunca, el 9%. Y en la dimensión Cultural el pre test; únicamente 2 niños lo hacían siempre de manera satisfactoria; 5 lo hacía a veces, el 46%, nunca lo hacían 4 niños, es decir el 36%. En el post test son el 73%, es decir 8 niños lo hicieron siempre, 3 niños lo hicieron a veces, el 27%. Por lo tanto se Concluyó en la investigación diciendo que el uso del juego libre en los sectores, siendo utilizado como una herramienta pedagógica; con la finalidad de fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de tres y cuatro años, resulta una magnífica herramienta, que permite desarrollar y fortalecer los procesos de socialización en los alumnos de la muestra.

2.1.3. Antecedentes Locales

García (2019) en su investigación se desarrolló en la ciudad de Chimbote teniendo como título “Juego de roles para mejorar la socialización en niños de 4 años de la I.E.I.N° 417 Vista Alegre – 2018.”, tuvo por objetivo que los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 417 - Vista Alegre en el presente año 2018 logren mejorar el nivel de socialización para desenvolverse adecuadamente en cualquier ámbito de su vida cotidiana, a nivel metodológico esta investigación fue del tipo explicativa con diseño de investigación pre experimental, con una población y muestra de 25 niños, la técnica de muestreo fue del tipo censal y como técnicas se utilizó la observación directa y la encuesta, así como instrumentos un test y una ficha

de observación conformada por 16 ítems. Como resultados se obtuvo que en comparación entre el pretest y posttest se obtuvo que el 65% de niños resultados beneficiados al aplicar el juego de roles como técnica para mejorar la socialización de 5 años. Como conclusiones se identificó que el juego de roles como estrategia influye significativamente en la mejora de la socialización, mejorando las relaciones interpersonales y sociales dentro y fuera del aula. Tesis para obtener la licenciatura en educación inicial.

Rubio (2017) en su trabajo se aplicó en la ciudad de Nuevo Chimbote llevando como título: “Juego de Roles como estrategia para mejorar la Socialización de los estudiantes de la I. E. I. N° 387”, tuvo como objetivo demostrar que el juego de roles como estrategia mejora la socialización en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad, a nivel metodológico, se tuvo una investigación de tipo explicativa con un diseño pre experimental, se tuvo una población de 17 estudiantes que fue a su vez la muestra de 17 estudiantes conformado por 5 varones y 12 mujeres; así mismo se utilizó la técnica de la observación y un cuestionario que se compone de 10 ítems, se utilizó también el método de muestreo por conveniencia. Como resultados se obtuvo que al evaluar con el pretest el 65% obtiene un nivel bajo en la socialización y después de aplicar el juego de roles como estrategia se obtuvo en un pretest que un el 47% de estudiantes lograron un nivel alto de socialización. Como conclusión se demuestra que los juegos de roles mejoran la socialización en estudiantes de una institución educativa. Tesis para obtener el título de licenciado en educación inicial.

Bautista (2018) en su investigación de la tesis se realizó en la ciudad de Nuevo Chimbote, teniendo como título “Taller de psicomotricidad para

mejorar la socialización en niños de 3 y 4 años- Bambamarca- Nuevo Chimbote". Teniendo como Objetivo general es determinar el efecto de la aplicación de Talleres de psicomotricidad con el fin de detectar el nivel de socialización en los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la I.E.I.N° 589 Huilcate 1-Bambamarca. La Metodología de investigación es de Tipo explicativa experimental, utilizará el diseño pre experimental, la población y muestra estuvo conformada por niños de 3 y 4 años con un total de 115 estudiantes; la técnica que se aplicó fue la observación directa y el instrumento utilizado fue la Ficha de Observación. Los Resultados de la investigación está Considerando las frecuencias más altas tanto del Pre Test (60,0%) como del Post-Test (73,3%), se deduce que se ha producido un cambio considerable en relación al indicador: Sonríe y/o saluda a las personas que conoce (docentes-compañeros de la I.E), favoreciendo la intención propuesta que es la socialización. Por lo tanto se concluye en que se llegó después de haber realizado diferentes talleres psicomotores continuas y permanentes con ayuda de los diversos materiales, las conductas cohibidas y tímidas 34 de los niños de la muestra de estudio fueron disminuyendo a un 30%, los niños se empezaron a integrar con facilidad en el grupo, empezaron a participar de manera activa y proactiva de las diferentes actividades, y lo hacían con naturalidad y de manera voluntaria.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable Juego de roles

2.2.1.1. Concepto o definición

Definiendo el juego de roles en el cual desempeña un papel valioso en el desarrollo de los niños, en esencia se trata que en el juego de roles el niño imita alguna situación de la vida real o imaginativos y a la vez encarna a otra persona, lo que posibilita formar una imagen del mundo en que lo rodea y así de esta manera desarrolla sus habilidades.

Por lo tanto según Araujo (2017) menciona que:

El juego de roles es la estrategia que el niño va utilizar en simbolizar para recrear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, que puede copiar de una realidad cercana a él o imitar según la guía de su maestra.

Otras informaciones deduce que los juegos de roles permite que los alumnos vayan más allá de sus aprendizajes memorístico de técnicas, hechos y teorías, poniendo en prácticas sus conocimientos en relación a la dinámica de roles incluyendo sus valores y actitudes.

Como plantea Agenjo (2010) indica que “es cuando el niño desarrolla una representación de la realidad en un ambiente muchas veces lúdicos, en donde los niños intercambian la asignación de roles, mediante reglas claras previamente definida, bajo la organización de un docente que conduce el juego” (p. 95).

2.2.1.2. Teoría constructivista del juego socio dramático de Vygotsky

Empleando las palabras de Baquero (1997) detalla que Vygotsky examina que el juego de rol surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables como el juego que es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales. “En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve” (p.148).

Asimismo Vygotsky se centra en la mayor parte de su atención en el juego protagonizado o juego de rol, de carácter socio dramático, expresando así algunas hipótesis como: “el juego aparece cuando las necesidades no se cumplen en la actividad y va unido a la tendencia infantil de satisfacción de los deseos inmediatos” y “en tal situación, el niño crea una escena ficticia, adoptando el papel de adulto dentro de las coordenadas marcadas por dicha escena”.

2.2.1.3. Clasificación de juego de roles

2.2.1.3.1. Juego de roles controlados

Según Acevedo (2008) refiere que los participantes juegan creando una historia. Y para motivar a los jugadores, uno de ellos, hace el papel de director del juego y crea un drama basado en situaciones en la que participan ellos y que están involucrados.

2.2.1.3.2. Juego de roles libres

Según Cataluña (2009) dice que estos tipos de juegos de los niños, juegan roles que asumen como adultos y que se refleja creativamente libre en sus actividades y las relaciones sociales que han establecido entre ellos. Es en este tipo de juegos en donde ellos juegan un papel en un plano ficticio que representa las actividades diarias de la familia y de la comunidad.

2.2.1.4. El juego de roles en las actitudes de los niños en el preescolar

Como logra ser la empatía como detalla según Papalia (2004) “Que el infante a través de este juego puede aprender a caminar en los zapatos de otro y empezar a platearse que sienten las demás situaciones que pueden ser ajenas, pero que a otras personas les pueden resultar cotidianas”. Así mismo afirma que la socialización del juego de roles mejora la unión, la cooperación y las relaciones con los demás, mientras que Chiriboga (1993) ve que la tolerancia en el juego de roles como una variedad de experiencias como un elemento enriquecedor de su propia experimentación, también incluye la colaboración como una ayuda para pensar y los beneficios de estar en contacto con otras personas ajenas a su cultura, raza o credo.

Es por ello que el juego de roles, como lo vuelve a mencionar Chiriboga (1993) “Incita al niño a aceptar la diversidad y a abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias. La colaboración le puede ayudar o reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias”.

2.2.1.5. La finalidad de los juegos de roles.

Según Posada, et al, (2005) detalla que:

La finalidad de los juegos es de idear, ejecutar, planificar con libertad la actividad programada. De esta manera es aumentar la expresión oral de los niños, dándole así la oportunidad para que puedan manifestar sus sentimientos, emociones e ideas, ya que se puede percibir sus vivencias a través de los gestos y la voz que utiliza el participante. Además, buscar que el niño se exprese con sus propias palabras, con buena fluidez en la comunicación. Y así favorecer el proceso de socialización, para iniciar al niño con un espíritu de trabajo en equipo y de colaboración con sus compañeros.

2.2.1.6. Dimensiones del juego de roles

2.2.1.6.1. Dimensión de Representación

La representación es la forma de expresión en que los niños y niñas juegan diferentes roles para escenificar algún personaje al que quieren imitar. Es tan importante para los niños porque desarrollan sus imaginaciones y de sus creativities en relación a las fantasías y a las realidades de cada uno de ellos, va desarrollar en ellos, estimulando así el desarrollo del lenguaje.

De tal manera según Irwin et al. (2007) detalla que:

La representación se hace a través de gestos, que probablemente sea la mejor forma que los niños expresen sus emociones frente a los demás. Los beneficios de cada niño que practican la representación es que se pueden comunicar más fácilmente su sentimiento a través del cuerpo,

ayudando a conectarse con las emociones y además observar lo que pasa desde el personaje.

En esta representación también hace uso de objetos y materiales utilizados por los niños en el transcurso del proceso de los juegos, simbolizando y representando cada papel jugado. Estos elementos de los objetos deben ser seguros para que los niños puedan utilizarlos porque ellos expresan sus sentimientos y vivencias, desarrollando así diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad.

2.2.1.6.2. Dimensión de Juego protagonizado

“Es aquel que se caracteriza por un juego colectivo, grupal, social, cooperativo representando diversos roles con un contenido y argumento en el cual se refleja el compañerismo. Es aquí donde les permite potenciar su desarrollo personal, corporal, social, emocional, cognitivo y afectivo en los niños”. (Carranza, et al, 2011).

2.2.2. Variable Socialización

2.2.2.1. Concepto o definición

La socialización es tener contacto con las demás personas de su entorno es por ello que según Pérez y Merino (2008) dice que “la socialización, es la capacidad que desarrollan los individuos a fin de controlar sus emociones para no dañar ni perjudicar a nadie y, por el contrario, tienen la capacidad de relacionarse e interactuar con los demás en un ambiente armónico”. Para ello indica que la socialización es convivir y relacionarse con otras personas en un buen ambiente armonioso sin dañar a las demás personas.

2.2.2.2. Teoría sociocultural de Vygotsky.

De acuerdo con Latorre y otros (2010) menciona que Vygotsky dice que “el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y en procesos en las cuales los niños se introducen en la vida social e intelectual de aquellos que le rodean”. La adquisición del lenguaje y de los conceptos se hace por el encuentro e interacción del mundo que les rodea... el desarrollo humano es un proceso a través del cual el individuo se apropia de la cultura históricamente desarrollada como resultado de la actividad y la orientación de los mayores. (p.26)

Desde esta perspectiva se refiere que en medio de la actividad los niños se relacionan con el mundo que los rodea y asimilan los contenidos culturales, forma de pensamiento, de hacer y modos de pensar. Dicha orientación puede ser de forma directa - intencional o de forma indirecta en tanto con la familia o como en el jardín.

2.2.2.3. Características de la socialización

Por lo tanto según Moreno (2007) refiere que:

Es una necesidad básica para los niños ya que necesita de otro para adquirir conocimientos, comunidad e indemnizar 8 necesidades básicas. Todo ser humano tiene que someterse a las normas presentadas de la sociedad para una mejor socialización de los niños dentro de las aulas.

De tal manera es muy necesario de que todo niño tiene que dominar a las normas que se le va a enseñar para que tenga una mejor socialización con las demás personas de su entorno.

2.2.2.4. Tipos de Socialización

2.2.2.4.1. Socialización primaria

De tal modo el autor Alanya (2007) afirma que:

Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar, se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de las capacidades de aprendizaje del niño que varía a lo largo de su desarrollo Psicoevolutivo. (p.20). Es por ello que podemos decir que se inicia desde los primeros años de vida en la socialización y que está relacionada al núcleo familiar dependiendo mucho a que los niños reciban afectos por las personas que están dentro de su entorno.

2.2.2.4.2. Socialización secundaria

Como afirma el autor Alanya (2007) menciona que “la persona va socializándose durante su vida, cuando llega a ser adultos, han superado la parte más esencial del proceso en que entran en la fase de la adultez, las personas descubren que sus padres no es la única persona y que sus relación social se establece por jerarquías. (p.20). Llegando a la conclusión de que en la socialización secundaria conlleva a que las personas puedan socializar en el trayecto de su vida. Al pasar a la adultez las personas descubren de que sus relaciones son establecidas por sus jerarquías.

2.2.2.4.3. Socialización terciaria

Asimismo Alanya (2007) detalla que “en la vejez, existe una crisis personal en lo social, la persona pasa a restringirse y volverse monótono, se ve obligado abandonar comportamiento que había aprendido y a dejar grupos donde había pertenecido, sufren y tienen que adaptarse para iniciar un mundo social distinto” (p.20). En esta etapa de la socialización terciaria las personas se vuelven monótonos y no son partes de algún grupo dejando de lado la socialización con las otras personas de su entorno social.

2.2.2.5. La familia es el principal agente socializador

Desde el punto de vista de Miller (1995) refiere que “La familia es responsable de transmitir modelos de conducta, normas valores, que permitirán a sus hijos desenvolverse en la sociedad de una buena manera, por eso que los padres son los responsables de la formación de sus hijos” (p. 59). Por lo tanto la familia es el pilar quien se encarga de transmitir lo bueno como valores, conductas etc en donde los niños lo imitara con otras personas de su entorno. De esta manera podrán ellos desenvolverse ante la sociedad.

2.2.2.6. La socialización como interacción social.

De acuerdo con Morales (2013) menciona que “en su primera etapa de aprendizaje, los niños empiezan a ser socialmente activos siendo un espejo perfecto de todos los acontecimientos que llega a observar de quienes conforman su entorno”. Asimismo se ha entendido que los niños inician socializando con otras personas a través de la imitación que han podido observar en su propio entorno social.

La comparación de autonomía con la vergüenza en niños de 4 años, en este periodo, el niño se caracteriza pues espera un agente que aplique normas

para limitar la conducta expresada por el niño en un contexto social. Del otro lado, al comparar entre la iniciativa y el sentimiento de culpa en niños de 3 a 6 años comienza cuando se interesa y relaciona con sus demás compañeros de esta manera van ejecutando así un nivel aceptable de capacidades sociales y habilidades. (Espada, 2006).

2.2.2.7. Importancia de la Socialización.

De este modo a través de la socialización los niños se desenvuelven a establecer lazos de unión con otras personas que los rodean, por ello según Moreno (2007) refiere que:

La socialización es importante ya que comienza desde muy temprana edad, se inicia desde el vínculo de la familia, donde muestra sus primeros aprendizajes, los primeros años son decisivos donde los niños reciben varias experiencias, absorbiendo todo lo aprendido e interactúa con los demás, desarrollando cada capacidad social, siguiendo sus propios patrones de aprendizaje.

Por otro parte también permite tener sus primeros aprendizajes en que aporte en el desarrollo intelectual. En conclusión nos dice que establecer y mantener vínculos sociales desde los primeros años de vida es esencial para así desarrollar su capacidad social.

2.2.2.8. El desarrollo social del infante.

Una de las características en el desarrollo social del niño de 4 años de acuerdo a su desarrollo es la capacidad de lenguaje, esta habilidad podrá ayudarle a establecer conductas sociales positivas o negativas; se tiene que asumir que el lenguaje en el niño hará que este pueda tener una vida más sociable y positiva, esto no indicará que le dejará de gustar las actividades como el juego solitario, sin embargo buscará pares en donde pueda mejorar sus actividades lúdicas y desarrollar actitudes que reflejen un buen desarrollo social aplicando relaciones interpersonales verdaderas.

Para ello Michelson y Cols 1987 citado por Arrieta 2020 menciona que el crecimiento social se presenta en:

- a) El manejo de problemas y conflictos, donde se evalúa la conducta de los niños de cuatro años, ya que es necesario para su incremento social,
- b) La agresividad; se define como procesos emocionales que se da en sentimientos llenos de odio y los deseos de maltratar a una persona o animales. Esto se en práctica de como los niños deben poner un alto a los problemas en el proceso de sus vidas; de esta manera van a poder analizar reflexionar, y cambiar el avance de la situación, teniendo resultados en querer aprender de los errores, y que esto beneficie en adquirir nuevas experiencias y tener un mejor crecimiento en lo personal. La agresividad se da de dos formas una de ellas es la agresividad activa; es cuando el niño se siente insultado, amenazado, violentado, maltratado, es allí donde le genera un grado alto de depresión y estrés. Luego está la agresividad pasiva; esto se realiza en distintos comportamientos intencional o acciones, en lo que es, negar ayuda, ignorarlo, excluirse del grupo de compañeros.

- c) La Violencia; es cuando el agresor tiene la iniciativa de reaccionar de una forma violenta donde muestra, aplica poder y dominio, que le ayuda a tener un liderazgo negativo sobre sus compañeros.
- d) La solución de los problemas y conflictos que se originan en el desarrollo social de los niños y niñas de 4 años; es aplicar la enseñanza a los niños en resolver los conflictos donde se aporta varios beneficios, se transforma en una estrategia de aprendizaje y desarrollo que es muy importante.

2.2.2.9. Dimensiones de la Socialización.

2.2.2.9.1. Relación Intrapersonal

Es la capacidad que permitirá en el niño mostrar más emotividad y tener una comprensión más confiable de sí mismo (Gil, 2000), estas relaciones intrapersonales ayudan al niño al autoconocimiento de emociones, ideas, sensaciones, deseos y acciones que puedan haber ocurrido en el tiempo pasado, futuro o presente concordando con algunos autores refieren que la relación intrapersonal posee alguna característica que mejore el crecimiento sociales en los niños de cuatro años.

a) Autoconocimiento

Según Herrán (2003) lo define como un medio en el cual el niño puede aprender a comunicar e indagar, ayudando a su dominio cognitivo, mejorando su aprendizaje creativo y significativo, es en esta etapa en que los niños puedan aprender a identificar y reconocer sus emociones y sentimientos sin involucrar su impulsividad.

b) Autocontrol

Según Shapiro (2002) lo define como la capacidad y habilidad de moderar todo tipo de impulso interno y diversas incitaciones externas, que forman parte de las habilidades de la inteligencia emocional.

c) Autonomía

Según Bornas (1994) afirma como una confianza que tiene el niño para accionar conductas como higiene, alimentación y socialización, esta habilidad hace que el niño pueda tomar decisiones propias y favorece a desarrollar niños comprometidos e independientes obteniendo una iniciativa y aceptación social.

2.2.2.9.2. Relaciones interpersonal

Según Bisquerra (2003) considera una interacción entre grupos de tres o más persona, en el cual el niño posee la capacidad de comunicarse con otras personas y formar una relación en cualquier entorno que pudiera estar.

Algunas características que el niño va desarrollando sus relaciones interpersonales posee son:

a) La empatía

Según Molina (2012) es la habilidad que todo niño tiene para ponerse en la situación del otro, y poder entender de manera inmediata lo que la otra persona pueda estar pensando o siente, esta habilidad puede usarse para obtener información sobre la otra persona solo escuchando u observando su lenguaje no verbal.

b) Gestión de conflictos

Se determina como un procedimiento pedagógico en donde el niño puse fomentar una buena convivencia entre su grupo etario y practicar valores (Chacón, 2012).

c) Comunicación asertiva

Según Monje (2009) Se define como la capacidad de tener la habilidad para ejercer los diferentes mensajes relacionados al sentimiento, opiniones, creencias propias. Por otro lado, se describe como un proceso de ejecutar y generar una comunicación satisfactoria donde hay una verdadera conexión, con la relación humana. Los niños con comunicación asertiva tratan de manifestar con claridad lo que desean, sienten o quieren con un estilo tal que no simule que se le obliga las ideas o manifestaciones del otro, sin evitar cuando no se esté en acuerdo con las ideas de los demás.

2.2.3. Relación entre Juego de roles y socialización

El juego es un concepto complicado en definir. Ya que puede ser más sencillo en reconocer que en definir. Por lo tanto, se menciona que son actividades lúdicas, también recreativas y placenteras que se realiza a diferentes edades. Los niños juegan y a si se puedan divertirse, puedan explorar cada material y cada objeto; también experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner así en práctica sus propio descubrimiento; y de esta manera aprenden a participar, a estar relacionándose con sus demás compañeros y así desenvolverse en el mundo en que vive.

Por lo tanto según Herranz (2013) detalla que:

El juego de roles es esencial para un desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, moral y emocional en toda edad. A través de él, los niños logran desarrollar sus destrezas, sus habilidades y su propio conocimiento. Además ellos se proyectan de forma positiva en su psicomotricidad, dando

alguna información acerca del mundo exterior, fomentando la génesis intelectual y ayudando a descubrirse a sí mismo.

Bajo este ángulo el juego es como un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos sentimientos, emociones, sensaciones, y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital.

Para ello Gómez (2012) detalla que “el juego infantil es indispensable para la estructuración del yo; le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él; y es fundamental para que el niño aprenda a vivir”. por eso, deben estar siempre presentes en toda sus etapas de vida.

De tal modo que Morote (2008) afirma que “Sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización”. Por lo que decimos que unas actividades son esenciales para su crecimiento integral de la persona (Montero, 2017).

III. HIPÓTESIS

Hi: Los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de cuatro años de la I.E.P Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Ho: Los juegos de roles no influyen en la mejora en la socialización en niños de cuatro años de la I.E.P. Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

En el presente estudio correspondió a una investigación aplicada, porque se va poder experimentar lo que ocurre frente la manipulación de una variable y del efecto que va a darse si se somete una variable independiente a otra variable dependiente por lo que según, Vargas (2008) nos indica que la investigación aplicada está orientada a resolver problemas que se presenta y se va comprobar si esta estrategia genera modificaciones de una variable independiente a otra variable dependiente.

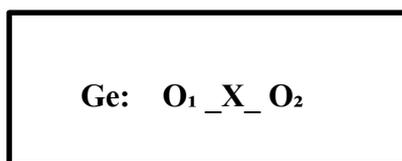
4.1.2. Nivel de investigación

En este nivel de estudio fue investigación experimental, está basado en manipular variables discutiendo el fenómeno, como situaciones de una comunidad, además de las personas de la cual se pretende analizarlo.

Por lo que según Fidias (2015), se refiere que “La investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamientos (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente).” (p.175). Es por ello que se enfoca en una investigación independiente que fija los rasgos de cada cosa y que es posible que se integre una o más características para precisar el término de las diferentes situaciones.

4.1.3. Diseño de Investigación

En la investigación se utilizó el diseño pre-experimental porque se llevó a cabo sin lograr manipular las dos variables de forma libre ya que estos sucesos deben de fluir por naturaleza, tiene como función cumplir en descubrir los fenómenos y las situaciones para luego ser estudiado a continuación. Como lo confirma según Hernández (2008 a) menciona que el diseño pre experimental se aplica a un solo grupo con el Pre test y post test, en el cuál se va registrar los resultados obtenidos del grupo de estudio. Dicha investigación se representó en el siguiente esquema.



LEYENDA

Ge: Grupo experimental

O1: Pre Test

X: Juego de roles

O2: Post test

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población

Asimismo la población se conformó por 18 niños de cuatro años de educación inicial, que representó a todos aquellos estudiantes matriculados en el turno mañana y tarde, en la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, estando a cargo como directora la licenciada Gilio Brito Felicita, siendo el plantel ubicado en el Psje Rosario, Mz R, lote 52, del distrito de Huarmey, provincia de Huarmey, departamento de Ancash.

Por lo tanto como lo menciona según Hernández. (2010 b) en que “La población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”. (p. 174).

Tabla 1.

Distribución de los niños de educación inicial

Centro educativo	Sección	Año	Turno	Niños/estudiantes		Total
				Hombres	Mujeres	
I.E.P “Gotita De Cielo”	leoncitos	4	mañana	3	7	10
	pollitos	4	tarde	5	3	8
TOTAL						18

Fuente: Nómina de matrícula, 2021.

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

1) Inclusión

- Niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo sección “Leoncitos”
- Niños que asisten a clase regularmente.

2) Exclusión

- Niños que se trasladaron a otra Institución Educativa

4.2.3. Muestra

En este estudio se trabajó con la sección leoncitos que contienen 10 niños de 4 años.

Por lo tanto según Hernández (2014 c) explicó que: “la muestra es en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p.175).

Tabla 2.

Distribución de la muestra

Centro educativo	Año	Sección	Estudiantes
I.E.P “Gotita de Cielo”	4 años	leoncitos	10 niños

Fuente: Nómina de matrícula de niños de cuatro años de la Institución Educativa

Particular Gotita de Cielo.

4.2.4. Técnica de muestreo:

En tal sentido la técnica del muestreo que se utilizó para recolectar es el muestreo no probabilístico por conveniencia, según Hernández et al. (2010) en su libro deduce que: “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra”. (p.176)

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3.

Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juego de roles V. I	El juego de roles es la estrategia que el niño utiliza por medio de símbolos para recrear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, que puede copiar de una realidad cercana a él o imitar según la guía de su maestra (Araujo, 2017).	Esta variable juego de roles se midió a través de la aplicación de 12 talleres de aprendizaje sobre los juegos de roles, donde se implementaron las dimensiones estrategia protagónica y estrategia de representación, teniendo una duración de 45 minutos cada taller de aprendizaje y por lo que también fue evaluada.	Dimensión Estrategia Protagónica	I1- Dramatización de opinión. I2- Dramatización de reacción I3- Dramatización de responsabilidades	1. Expresa sus sentimientos de forma natural en su rol cotidiano 2. Expresa sus debilidades en su rol estudiantil 3. Reacciona a situaciones difíciles en su rol cotidiano. 4. Reacciona a sucesos inadecuados en el aula. 5. Representa sus actividades diarias de aseo 6. Representa sus deberes en su rol estudiantil.	Nominal = lista de cotejo ✓ SI = 1 ✓ NO = 0

Dimensión de Estrategia de Representación	I4- Representación de roles de compañerismo	7. Representa un personaje solidario ante dificultades de aprendizaje de sus compañeros.
		8. Representa un personaje empático ante dificultades personales de sus compañeros.
	I5- Representación de roles de conducta	9. Representa un personaje pasivo con sus compañeros
		10. Representa un personaje tolerante con sus compañeros
	I6- Representación de roles de respeto	11. Representa roles de normas de convivencia en el aula.
		12. Representa anécdotas estudiantiles.

Socialización V.D	Según Pérez y Merino (2008) concluye que “Sigmund Freud, dice que la socialización, es la capacidad que desarrollan los individuos a fin de controlar sus emociones para no dañar ni perjudicar a nadie y, por el contrario, tienen la capacidad de relacionarse e interactuar con los demás en un ambiente armónico”.	La variable socialización se midió a través de una lista de cotejo que consta de 12 ítems con dos alternativas de respuesta SI-NO, con sus respectivos indicadores y tiene dos dimensiones que son relaciones intrapersonal y relaciones interpersonales, teniendo las categorías logro previsto, en proceso y en inicio.	Relaciones intrapersonales	1- Autoconocimiento 2-Autocontrol 3-Autonomía	1.Cuando se enoja habla acerca de ello 2.Habla de sus dificultades para hacer la tarea 3. Se muestra calmado cuando no consigue lo deseado. 4.Rechaza acciones negativas de sus compañeros 5.Va solo al baño 6. Realiza tareas por iniciativa propia.	Ordinal = resultados ✓ Logro previsto ✓ En proceso ✓ En inicio
			Relaciones interpersonales	4-Empatía 5-Gestión de Conflictos 6-Comunicación asertiva	7. Ayuda a sus compañeros a realizar sus actividades (pintar, dibujar, etc.) 8.Cuando un compañero llora se acerca a consolarlo 9. Ayuda a sus compañeros sin pelear 10. No presenta conductas de agresividad frente a los demás. 11. Respeta las normas de juego. 12. Narra Historias que llaman su atención.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Posteriormente las técnicas e instrumentos que se aplicaron en la presente investigación, sirvieron para la recolección de información que se ha tomado de acuerdo a las distintas características y a las necesidades de la variable de estudio.

Para ello tenemos:

- a) **Técnica de Observación** : Se aplicó la observación, para recolectar la información acerca de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, distrito Huarmey, Ancash, 2021 a través de una lista de cotejo según Peña (2015) afirma que:

La observación es una técnica esencial en donde el investigador utiliza todos sus sentidos para extraer la información que desea analizar y datos que servirán para un proceso de investigación, siendo un soporte valioso para el investigador al momento de entender los fenómenos y obtener resultados.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Como instrumento se utilizó la lista de cotejo en que se sintetiza que es un instrumento escrito que permitió reunir informaciones por medios de la acción observable para que de esta forma se pueda cuantificar conforme a la socialización.

Conforme Carrasco (2009) dice que:

El investigador, apoyado en una lista de cotejo o de chequeo, observa a una persona o a un grupo durante la realización de

alguna actividad en su puesto de trabajo. Permite observar desviaciones entre la lista de cotejo y el desempeño de la persona. (p.287).

Estructura

Las dimensiones que se evaluó en la socialización posteriormente son:

- ✓ Dimensión de Relaciones Intrapersonales
- ✓ Dimensión de Relaciones Interpersonales

El proceso que se utilizó fue dar un valor, en la cual se puso como puntaje de (1) para “sí” y el puntaje de (0) para el “no”, por lo tanto se agruparon de acuerdo a lo que se detalla en la tabla 5.

Tabla 4.

Especificaciones para estudiar las dimensiones de la socialización.

Dimensiones	Estructura de la lista de cotejo Ítems	Total
Relaciones Intrapersonales	1,2,3,4,5,6,	6
Relaciones Interpersonales	7,8,9,10,11,12	6
Total ítems	12	12

Fuente. Lista de cotejo.

Tabla 5.

Niveles y rangos de la dimensiones de la variable socialización.

Escala y valores		Niveles y rangos para la dimensiones		
		Logro previsto	En proceso	En inicio
Baremos	SI (1) NO (0)	9 -12	5- 8	1-4

Fuente. Lista de cotejo

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Por lo tanto según Hernández (2010) menciona que “la validez se refiere al grado en que el instrumento realmente mide la variable que desea medir” (p. 201). Asimismo para obtener la validez del instrumento de la lista de cotejo y para que mida la variable socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, fue validado a través del juicio de expertos, de tal manera se tendrá en cuenta la validez de sus contenidos, en el cual además se le consideró los siguientes aspectos como claridad, pertinencia y relevancia en cada uno de los ítems del instrumento de la lista de cotejo.

Entonces para validar el instrumento estuvo a cargo de 3 licenciadas en educación inicial para juicio de expertos y la confiabilidad que realizó fue una prueba piloto con 10 niños de cuatro años y la prueba estadístico que aplicó es Kuder Richardson KR- 20 cuyo valor obtenido fue de 0.9 a 1 por lo tanto se consideró los siguientes aspectos como pertinencia, relevancia y claridad en cada uno de los ítems del instrumento de la lista de cotejo.

Tabla 6.

Resultados de Juicio de expertos

N ^a	Experto	Resultado de aplicabilidad
Experto 1	Lc. Raquel Aurora Huertas Carbajal	Aplicable
Experto 2	Lc. María Luisa Brito Ramirez	Aplicable
Experto 3	Lc Jhudith Thais Figueroa Ríos	Aplicable

Fuente. Lista de cotejo

4.2.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Teniendo en cuenta que según Hernández (2010), detalla que la confiabilidad de un instrumento de medición “es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p. 200).

Comparando de esta forma se interpretó los resultados de confiabilidad de la socialización de tal forma se aplicó el estadístico KR-20 a los datos de prueba piloto que conformó 10 niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Geronimus`s College, teniendo preguntas dicotómicas de respuesta SI (1) – NO (0) además el instrumento de la lista de cotejo contaba con 12 ítems y la prueba estadístico que aplicó es Kuder Richardson KR- 20 cuyo valor obtenido fue de 0.9 a 1 por lo tanto se consideró el instrumento de medida con una confiabilidad Excelente.

Tabla 7.

Confiabilidad del instrumento

Rango de Valores del coeficiente	Nivel de confiabilidad
[0; 0.5 [Inaceptable
[0.5 ; 0.6 [Pobre
[0.6; 0.7 [Débil
[0.7; 0.8 [Aceptable
[0.8; 0.9 [Bueno
[0.9; 1]	Excelente

Fuente. Lista de cotejo.

4.5. Plan de análisis

Para el análisis estadístico de los datos adquiridos en la aplicación del instrumento en cuanto al estudio de investigación, fueron procesados con el propósito de apreciar el comportamiento de la variable socialización. Esto indica que la fase del estudio, se analizó mediante procedimientos estadísticos para la realización de la interpretación de la variable, conforme a los objetivos de la investigación. De esta manera se utilizó hoja de cálculo Excel 2016 y del software IBM SPSS Statistics Versión 25. Se utilizó las acciones que se detallan a continuación.

Por lo tanto, primero se diseñó en la hoja de cálculo de Excel bases de datos de la pre test y del post test, puesto que es fundamental para poder realizar el registro de las respuestas de la escala de verificación, asimismo se agrupó las puntuaciones por indicadores y además de acuerdo al baremo.

Posteriormente, se analizó el análisis de frecuencias, calculando las frecuencias absolutas y relativas por las dimensiones planteadas, siendo así luego representadas a través de tablas de distribución de frecuencias y de figuras o gráficos de columnas, en las cuales se elaboraron de acuerdo a los objetivos de dicha investigación.

Luego se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos que fue la prueba de hipótesis para evaluar a través de la prueba de normalidad utilizando el estadígrafo de Shapiro-Wilk por ser muestras menores de 30 datos y así proceda a realizar la prueba de Wilcoxon con la finalidad de hacer la contrastación de hipótesis.

Y finalmente se procedió a la interpretación de cada resultado, escribiendo de esta forma el significado y la explicación de los valores más representativos de las tablas y figuras.

4.5.1. Procedimiento

De tal manera la investigación se empleó en cinco fases:

- La gestión se realizó ante la directora y la docente del aula encargada, logrando comunicarse a través por vía telefónica, a la vez solicitar el permiso para aplicar el proyecto de investigación para la selección de la muestra fue en contacto coordinación con la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, también se realizó la validación del instrumento a través de 3 jurados expertos licenciados en educación, para luego determinar la confiabilidad del instrumento si era viable para aplicarlo posteriormente.
- Para la recolección de datos y la elaboración de la pre prueba se aplicó a 10 niños la lista de cotejo de la variable socialización aproximadamente el 1 de octubre al 18 de octubre del año 2021.
- Para la ejecución de los talleres de aprendizajes se procedió a realizar 12 talleres en total fue realizado con una duración de 45 minutos cada taller de aprendizaje y se desarrolló aproximadamente el día 20 de octubre del 2021 hasta el 20 de noviembre del 2021.
- Para la recolección de datos y la elaboración de la post prueba fue a través de la estrategia de juego de roles para medir la socialización en los niños de cuatros años mediante talleres de aprendizajes.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 8.

Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juego de roles para mejorar la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita De Cielo, Huarmey, Ancash, 2021</p>	<p>¿De qué manera influyen el juego de roles para mejorar la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021?.</p>	<p>Objetivo general</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021. <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el nivel de la socialización antes de aplicar los juegos de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021; mediante la aplicación de un pre test. • Evaluar el nivel de la socialización después de aplicar los juegos de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021. • Comparar el nivel de socialización con niños de cuatro de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021; antes y después de la aplicación de las actividades. 	<p>Hi: Los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la I.E.P Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.</p> <p>Ho: Los juegos de roles no influyen en la mejora en la socialización en los niños de cuatro años de la I.E.P. Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.</p>	<p>Tipo: Aplicada Nivel: Experimental Diseño: Pre experimental Población: 18 niños de cuatro años, Muestra: 10 niños. Variable 1: Juego de roles Variable2: Socialización Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo Análisis de la información: Cuadros y figuras estadísticas y la prueba estadística Shapiro kurt. Principio Ético: Libre participación, derecho a estar informado</p>

4.7. Principios éticos

Según la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021) se mencionó que el código de ética para la investigación adquiere proporcionar lineamientos para establecer normas de conductas para los investigadores, fue aprobado por acuerdo del consejo universitario con Resolución N° 0037- 2021 - CU – ULADECH, con fecha del 13 de enero del 2021.

Se consideraron los siguientes principios éticos establecidos:

- Protección de la persona, en este estudio se tuvo como objetivo en brindarles protección a los participantes; cumpliendo de esta manera el principio de no revelar datos del grupo del aula de cuatro años “leoncitos”, también se empleó otras medidas de protección establecidas en el consentimiento informado que los padres de familias firmaron dando autorización para la participación de sus niños en dicho estudio.
- Libre participación y derecho a estar informado, se informó a las personas evaluadas sobre la investigación y cuáles son los objetivos que se está estudiando, así mismo se tomó en cuenta si deciden participar de este estudio sin presión y por voluntad propia.

Es por ello que antes de haber elegidos a los niños que participaron en la investigación, primero a los padres de familia se les informó a detalle los fines de estudio y de los propósitos que conlleva esta investigación, posteriormente se les pidió el permiso para la participación de sus niños, finalmente quedo como evidencia las firmas de cada uno de los padres de

familia en el consentimiento informado, además se respetó las decisiones de algunos de ellos que no querían participar en la investigación.

- Beneficencia y no maleficencia, se aseguró la tranquilidad y el bienestar de las personas que participaron de esta investigación.

En ese sentido la investigadora encargada cumplió con una conducta ética y de respeto a todos los acuerdos establecidos con la directora y con los padres de familias en relación con el consentimiento informado.

- Justicia, en esta investigación se realizó de manera equitativa a todos los participantes, en las evaluaciones, así como en el procesamiento de datos. Por lo tanto todos los participantes fueron tratados de manera equitativa en todo el tiempo que se desarrolló la investigación, como fue al momento de recibir el documento de autorización, también en la cooperación de las actividades y de las aplicaciones del instrumento.
- Integridad científica, el estudio que se desarrolló tuvo resultados claros sin alteración alguna para asegurar la dignidad e integridad de las personas evaluadas.

Asimismo se asumió el compromiso de cumplimiento de cada etapa de dicha investigación científica, por lo tanto en la redacción del presente documento se aseguró de respetar los derechos de autoría, como también incluyendo las citas y las referencias bibliográficas, de esta manera se evitó el plagio en cada instante, de tal manera se aseguró también que los instrumentos fueran validados y confiables, para que de esta manera los resultados obtenidos en su aplicación y procesamiento correspondan con la realidad.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados descriptivos

En el presente trabajo de investigación se plantea como objetivo general, determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Se presentan los resultados de acuerdo a lo planificado en cada objetivo específico:

5.1.1.1 Evaluar el nivel de la socialización antes de aplicar los juegos de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Tabla 9.

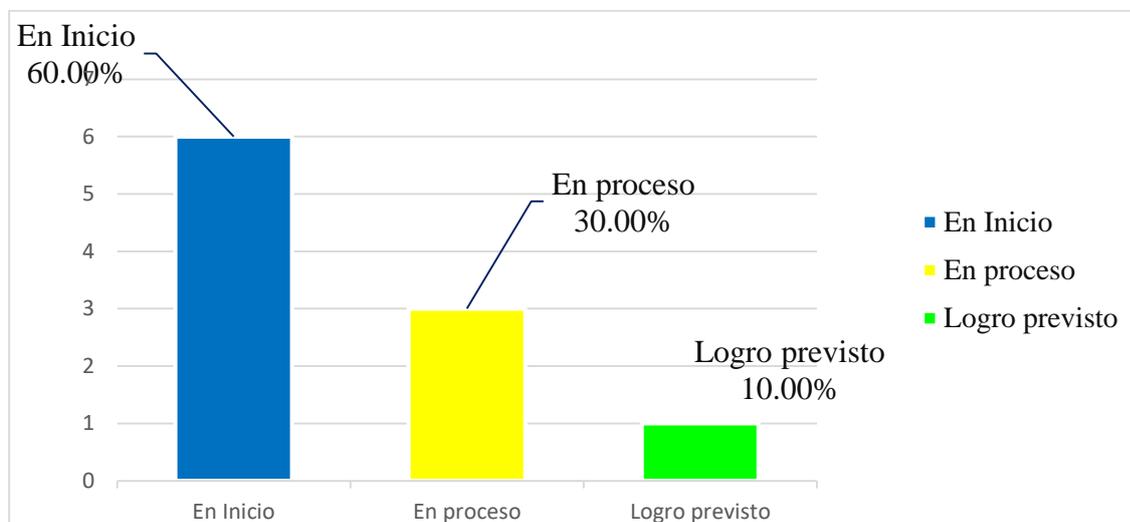
Nivel de la socialización en los niños de cuatro años durante el pre test.

Variable	Nivel de logro	<i>f_i</i>	%
Socialización	En Inicio	6	60.00%
	En proceso	3	30.00%
	Logro previsto	1	10.00%
	Total	10	100.00%

Fuente: Lista de Cotejo, Octubre, 2021

Figura 1.

Gráfico de barras del nivel de socialización en los niños durante el pre test



Fuente: Tabla 9

En la Tabla 9 y Figura 1, se presentó los resultados obtenidos de que el 60.00% de los niños se encontraban en el nivel de inicio en donde se evaluó el nivel de socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Gotitas de Cielo del Distrito de Huarmey antes de la aplicación de los juegos de roles como estrategia. Por ende se concluye, que los niños de cuatro años no han sido capaces de desarrollar su nivel de socialización porque no respondieron a los ítems correspondientes y por eso el mayor porcentaje se ubicó en el nivel inicio al momento de aplicar el pre test.

5.1.1.2. Evaluar el nivel de la socialización después de aplicar los juegos de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Tabla 10.

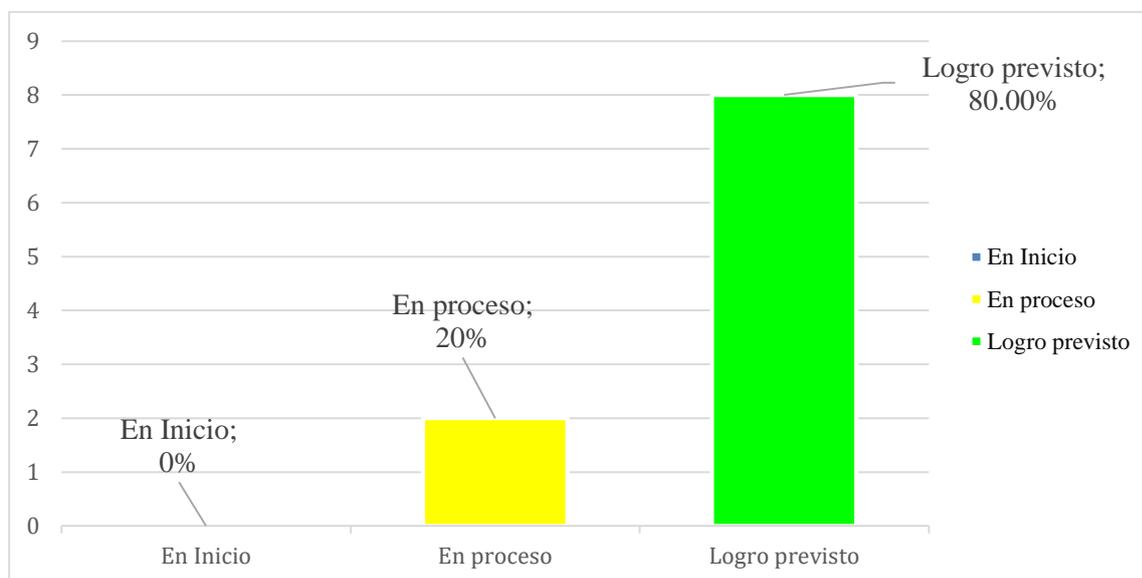
Nivel de socialización en niños de cuatro años después de aplicar los juegos de roles.

Variable	Nivel de logro	<i>f</i>	%
Socialización	En Inicio	0	00.00%
	En proceso	2	20.00%
	Logro previsto	8	80.00%
Total		10	100.00%

Fuente: Lista de Cotejo, Octubre, 2021

Figura 2.

Gráfico de barras del nivel de socialización después de aplicar los juegos de roles.



Fuente: Tabla 10

En la Tabla 10 y Figura 2, se presentan los resultados obtenidos después de la aplicación de los talleres de aprendizaje basado en los juegos de roles como estrategia,

donde se evaluó el nivel de socialización que presentan los niños de cuatro años de la Institución Educativa Gotitas de Cielo del Distrito de Huarmey, de los cuales se observa que el 80.00% se encuentra en nivel de Logro previsto. En conclusión los niños de cuatro años en su gran mayoría después de aplicar como estrategia los juegos de roles lograron positivamente el desarrollo de su nivel de socialización ya que obliga a que los niños interactúen, expresen sus propias emociones, compartan sus propias vivencias entre ellos, etc.

- 5.1.1.3. Comparar el nivel de socialización en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos de roles.

Tabla 11.

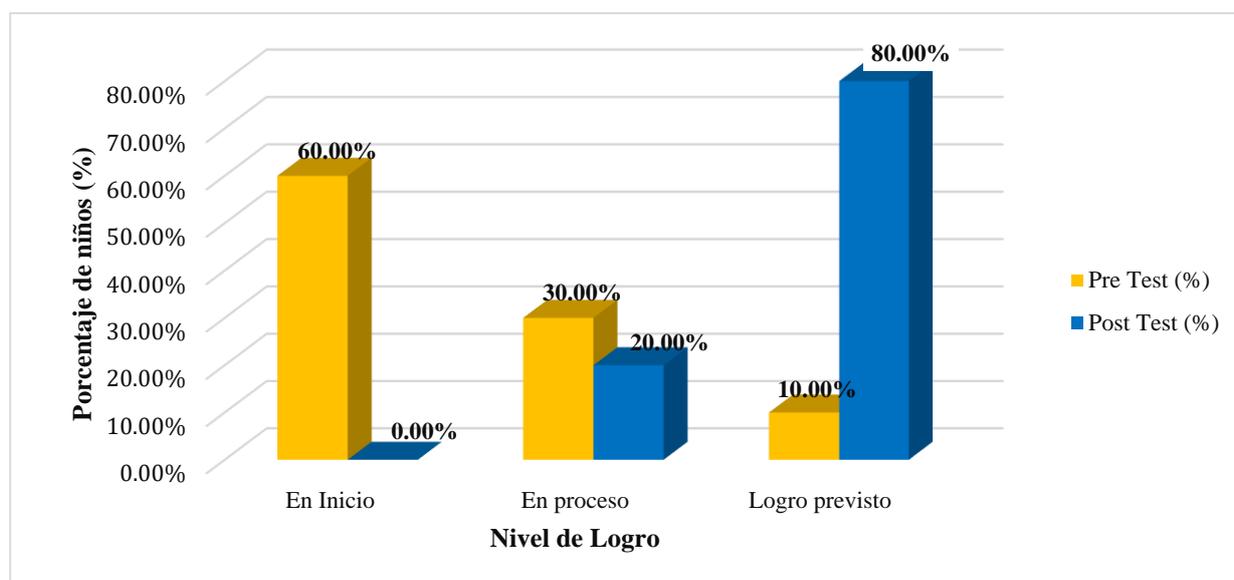
Comparación del nivel de socialización en los niños de cuatro años

Variable	Nivel de logro	Pre Test		Post Test	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Socialización	En Inicio	6	60.00%	0	0.00%
	En proceso	3	30.00%	2	20.00%
	Logro previsto	1	10.00%	8	80.00%
Total		10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Lista de Cotejo, Octubre, 2021

Figura 3.

Gráfico de barras de la comparación del nivel de socialización en los niños de cuatro años.



Fuente: Tabla 11

En la Tabla 11 y Figura 3, se comparó el nivel de socialización que presentaron los niños de cuatro años, antes y después de la aplicación de los juegos de roles como estrategia de aprendizaje, de los cuales se observa que el resultado más relevante antes de la aplicación, los niños se encontraban en el nivel en inicio con un 60.00% y después de la aplicación de los juego de roles aumentó al 80.00% ubicando así en un mejor nivel logro previsto. Por lo tanto se concluye que los niños de cuatro años en su gran mayoría después de la aplicación de los juegos de roles cómo estrategia de aprendizaje mejoraron en su forma de actuar con sus demás compañeros y que además en la manera de interactuar entre ellos.

5.1.1.4. Determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Tabla 12.

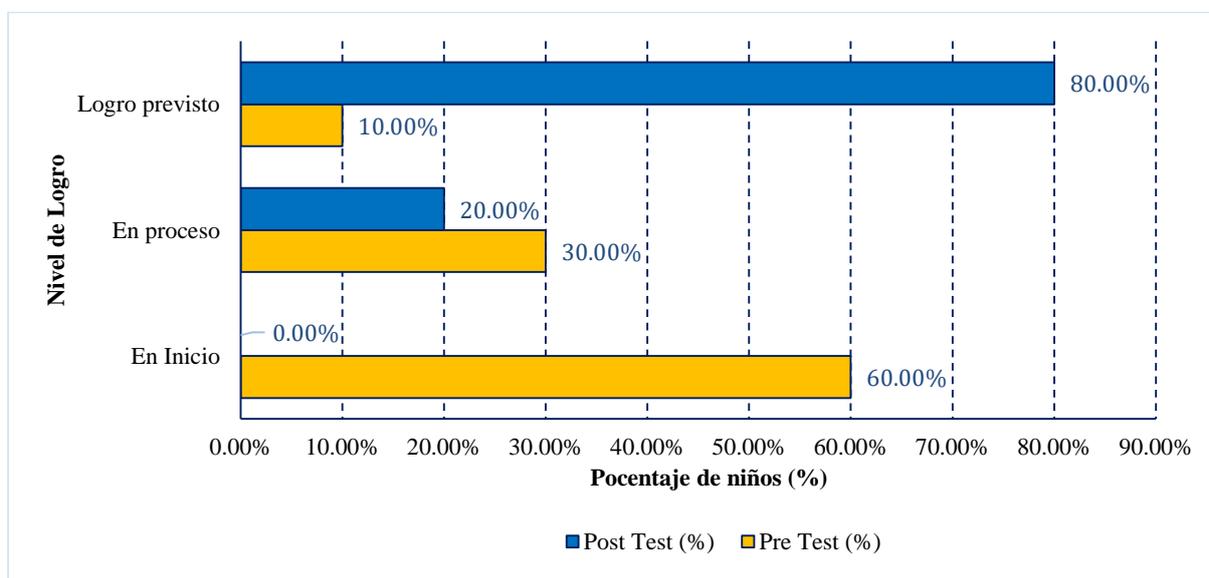
Mejora del nivel de socialización en los niños de cuatro años con los juegos de roles.

Variable	Nivel de logro	Pre Test		Post Test		Mejora
		f	%	f	%	
Socialización	En Inicio	6	60.00%	0	0.00%	Disminuyó 60.00%
	En proceso	3	30.00%	2	20.00%	Disminuyó 10.00%
	Logro previsto	1	10.00%	8	80.00%	Aumentó 70.00%
Total		10	100.00%	10	100.00%	

Fuente: Lista de Cotejo, Octubre, 2021

Figura 4.

Gráfico de barras en la mejora del nivel de socialización en los niños de cuatro años.



Fuente: Tabla 12

En la Tabla 12 y Figura 4, se presentan los resultados obtenidos de la influencia de los juegos de roles en la mejora de la socialización que presentan los niños de cuatro años, antes y después de la aplicación de los juegos de roles como estrategia, de los cuales se observa que en el nivel de logro previsto aumentó un 70.00%. Se concluye que los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años con una significancia de p-valor (0,016) menor que α (0,05).

Contraste de la prueba de Wilcoxon.

Se procedió a realizar la prueba de Wilcoxon con la finalidad de realizar la contrastación de hipótesis. Ver Tabla 13

Tabla 13

Prueba de Wilcoxon del nivel de socialización

Estadísticos de prueba	
(entre el nivel de Socialización Post Test y Socialización Pre Test)	
Z	-2,410 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,016

Fuente: Adaptación de Tabla IBM SPSS Statistics Versión 25

La Tabla 13, nos permitió realizar la contrastación de Hipótesis general:

Ho: Los juegos de roles no influyen en la mejora de la socialización en niños de 4 años la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021

Ha: Los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de 4 años en la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Seguidamente, se consideró la siguiente **Regla de decisión:**

Si p-valor < α : rechaza Ho

Si p-valor > α : no rechaza Ho

α : 0.05

El p-valor (sig.) fue: 0,016

Contrastación de Hipótesis General

Por la obtención de un p-valor (0,016) menor que α (0,05), se rechaza la hipótesis nula (H_0), concluyéndose que los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarney, Ancash, 2021.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Evaluar el nivel de la socialización antes de aplicar los juegos de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarney, Ancash, 2021.

El resultado de los datos estadísticos en el pre test, podemos mencionar que el 60.00% de los niños se encontraron en el nivel de Inicio, lo que permitió concluir que los niños de cuatro años en el pre test han tenido dificultades para desarrollar su nivel de socialización, esto vio identificado por situaciones de falta de relaciones interpersonales e individualismo.

Estos resultados guardan relación con el estudio realizado por Rubio (2017), en su trabajo titulado: “Juego de Roles como estrategia para mejorar la Socialización de los estudiantes de la I. E. I. N° 387”, señala que al evaluar en el pretest el 65% de estudiantes de 4 y 5 años de edad, presentan un nivel bajo en su socialización ante la falta de estimulación por parte de sus docentes, quienes aplica métodos tradicionales de enseñanza sin utilizar la aplicación de estrategias innovadoras que mejoren la socialización.

Con estos resultados se puede mencionar que este estudio tiene una estrecha relación con lo investigado en relación al pre test, ya que son similares porque el 55.56% de los niños se ubicaron en un nivel de inicio, mientras que en la investigación encontrada es de 65% de niños que se ubica en un nivel bajo, además de tomar en cuenta que dichos estudios de ambos son pre experimental y que se utilizó la técnica de observación.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Latorre y otros (2010) detalla que Vygotsky dice que “el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y en procesos en las cuales los niños se introducen en la vida social e intelectual de aquellos que le rodean”. Y además según Morales (2013), detalla que “en su primera etapa de aprendizaje, los niños empiezan a ser socialmente activos siendo un espejo perfecto de todos los acontecimientos que llega a observar de quienes conforman su entorno”

Con los resultados obtenidos podemos indicar que es fundamental realizar la aplicación de los juegos de roles de manera compartida; es decir, que el docente establezca como condiciones que se realice esta actividad de forma grupal entre compañeros. La teoría ha permitido respaldar que el juego de roles es el medio donde los niños logran la formación de su pensamiento simbólico, puesto que va adaptando diversidad de situaciones y materiales que forman parte del juego de roles para mejorar la socialización en los niños.

5.2.2. Evaluar el nivel de la socialización después de aplicar los juegos de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Según los resultados obtenidos en el post test, podemos mencionar que el 80.00% de los niños de cuatro años se encuentran en nivel de Logro previsto, lo que permitió concluir que los niños de cuatro años en su gran mayoría en el post test fueron capaces de desarrollar satisfactoriamente su nivel de socialización a partir de la aplicación de juego de roles compartidos (de forma grupal entre compañeros) dentro de sus talleres de aprendizajes.

Estos resultados concuerda con lo sostenido por Álvarez (2019) en su tesis titulado “Percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar”, en donde nos

menciona que el 72% de los estudiantes mostraron un nivel alto en interactuar después de la aplicación del juego de roles, así mismo, los estudiantes indicaron que les gustaría incluir actividades de juego de roles en clases.

Con estos resultados se puede decir que este estudio guarda relación con la investigación al respecto del pos test, ya que son similares porque el 80.00 % de los niños se ubicaron en un nivel de logro previsto, mientras tanto en la investigación encontrada es de 72% de los niños también se encuentran en un nivel alto.

En tanto, Espinoza, et al. (2017), realizó actividades que permitía que los docentes propicien la socialización en niños y niñas de la etapa preescolar a través de la aplicación de herramientas de gran valor pedagógico que influye en el desarrollo de socialización en niños.

De tal modo que Morote (2008) afirma que “Sin el juego, el infante no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización”. Por lo tanto, decimos que una actividad (juego de roles) es esencial para el desarrollo integral de la persona (Montero, 2017).

Dado estos resultados obtenidos podemos indicar que las fortalezas de los docentes están en propiciar nuevos aprendizajes por medio de elementos que le parecen más atractivos a los niños, como es el caso de la aplicación de juego de roles. Lo que es respaldado por la teoría que nos menciona que todos los niños les gusta jugar y tomar roles de manera activa, creativa y divertida en donde con guía de la docente pueda plantear actividades que son utilizadas como propuestas metodológicas.

5.2.3. Comparar el nivel de socialización en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos de roles.

Los resultados de la pre y post prueba, se ha podido demostrar que existe una gran diferencia significativa; ya que antes de aplicar los juego de roles, el 60.00% de los niños de cuatro años se encontraban en un nivel de inicio en el desarrollo de la socialización; en tanto así que después de la aplicación de los juego de roles aumentó el nivel de socialización al 80.00% en donde se ubicó en el nivel logro previsto, esto nos lleva a considerar que los juegos de roles fueron pieza fundamental para establecer vínculos de confianza y armonía entre los niños.

Estos resultados se relacionan con lo mencionado por García (2019) en su investigación denominada: “Juego de roles para mejorar la socialización en niños de 4 años de la I.E.I.N° 417 Vista Alegre – 2018.”, ya que en su investigación al realizar la comparación entre el pretest y post test obtuvo que el 65% de niños resultaron beneficiados al aplicar el juego de roles como técnica para mejorar la socialización de 4 años. Del mismo modo, Cárdenas (2020), en su trabajo titulado: “Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018”, en su estudio obtuvo un incremento del 52% al aplicar los juegos de roles en la población estudiada.

Por lo tanto con estos resultados se puede decir que estos estudios son parecidas porque tenemos similares porcentajes, hemos trabajado ambos con el instrumento de una lista de cotejo, además con un estudio pre-experimental.

Bajo ese contexto, Gómez y Ramírez, (2005) nos detallan que los juegos de roles permiten idear, ejecutar, planificar con libertad la actividad programada. De esta manera es aumentar la socialización de los niños, dándole así la oportunidad para que puedan

manifestar sus sentimientos, emociones e ideas, ya que se puede percibir sus vivencias a través de los gestos y la voz que utiliza el participante.

En base a estos resultados, se puede mencionar que el juego de roles como estrategia influye significativamente en la mejora de la socialización, porque va restableciendo las relaciones interpersonales e intrapersonales facilitando así el aprendizaje de los niños. Siendo respaldado por la teoría que nos expresan que a través de los juegos de roles, los niños logran desarrollar sus destrezas y habilidades, fomentando la socialización entre ellos.

5.2.4. Determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

A partir de los resultados encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis general ya que en la prueba de Contraste de Wilcoxon su significancia fue 0.016, donde se logró demostrar que en el nivel logro previsto aumento en un 70%, siendo así que los niños desarrollaron su nivel de socialización, lo que da lugar a concluir que los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de 4 años en la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

Estos resultados son corroborados con lo encontrado de Guevara y Saavedra (2017) en su tesis titulada: “desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, en los niños de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, Distrito Y Provincia De Cutervo, región Cajamarca, en el año 2017”, estudio de tipo cuantitativo, carácter experimental y diseño cuasi-experimental con una muestra de 22 niños para grupo control y 22 niños para grupo experimental y como instrumento un cuestionario. Donde obtuvo como resultado mostrar que el empleo de la técnica de “Juego de roles” influye significativamente en los niños, desarrollando el nivel

de socialización en el Área de Personal Social. Y en conclusión expresa que los juegos de roles pueden ser consideradas como herramientas de gran valor pedagógico.

Con estos resultados se puede decir que estos estudios son diferentes, porque he trabajado con un instrumento de una lista de cotejo conformado por 12 ítems, mientras que el tesista trabajo con un cuestionario conformado de 20 ítems, además de que su estudio fue diseño cuasi-experimental en cambio mi estudio de investigación es de diseño pre experimental y en el estudio antecedente trabajo con una muestra de 22 niños para diferentes grupos, mientras que mi muestra de estudio fue conformada de 10 niños.

Por lo tanto, Espinoza, et al. (2017), nos menciona que todo tipo de actividad que se realice puede ser propicio para dar inicio de un proceso de socialización.

Sobre lo señalado con respecto podemos mencionar a Araujo (2017), indica que los juegos de roles es la capacidad del niño en simbolizar, es decir, de crear situaciones mentales y combinar g reales con hechos imaginativos. Por otro lado, Pérez y Merino (2008), indican que la socialización es la capacidad que desarrollan los individuos a fin de controlar sus emociones para no dañar ni perjudicar a nadie y, por el contrario, tienen la capacidad de relacionarse e interactuar con los demás en un ambiente armónico.

De tal manera resulta relevante la aplicación de los juegos de roles, por parte de los docentes en sus sesiones de clases con la finalidad de estimular el aprendizaje de los estudiantes, en este estudio se logró mejorar el nivel de socialización entre los niños La teoría ha permitido respaldar que los estudiantes con la aplicación de juego de roles pueden copiar una escena real cercana a él, donde logra que la socialización permita controlar sus emociones en los niños, porque así logre generar un ambiente armónico entre los estudiantes facilitando el aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

Después de analizar los resultados de la investigación, se concluye con lo subsiguiente:

Respecto a la evaluación del nivel de la socialización antes de aplicar los juegos de roles en niños de cuatro años, se ubicó que el 60.00% de los niños de cuatro años se encontraron en el nivel inicio de la socialización porque la mayoría de ellos no controlaban sus emociones y no interactuaban con los demás compañeros, evidenciando así que no eran participe de una estrategia de aprendizaje en relación en una mejor comunicación asertiva con sus demás compañeros.

En cuanto a la evaluación del nivel de la socialización después de aplicar los juegos de roles en niños de cuatro años, se halló que el 80.00% de los niños de cuatro años poseían un nivel de logro previsto. Estos datos evidenciaron que los niños se involucraron más después de aplicar los juegos de roles, mejoraron notablemente como interactuando entre ellos, se divirtieron, socializaron con facilidad, respetaron las normas del juego y compartieron sus experiencias entre ellos, también lograron desenvolverse cómodamente, además desarrollaron empatía entre casi todos, expresaban sus emociones con facilidad con sus demás compañeros.

En respecto al comparar el nivel de socialización en niños de cuatro años, antes y después de la aplicación de los talleres de aprendizajes de los juegos de roles, se observó que existe una diferencia significativa; pues antes de aplicar la estrategia de juego de roles, el 60.00% de los niños se encontraban en el nivel en inicio en el desarrollo de la socialización, luego de aplicar la estrategia de los talleres de aprendizajes, se halló que el 80.00% de los

niños aumento al nivel logro previsto porque los niños lograron tener un mejor autocontrol con sus demás compañeros, se ayudaban entre ellos sin pelear, expresaban como se sentían, además de una mejoría en su autonomía y esto ayudo a que ellos se sintieran seguros de sí mismo, ya no se percibió conductas de agresividad frente a sus compañeros. Siendo así que respetaban las normas establecidas en el aula para una mejor socialización con las personas de su entorno.

Finalmente para determinar si la aplicación de los talleres de aprendizaje de los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización, se procedió a realizar la prueba de Wilcoxon con la finalidad de realizar la contrastación de hipótesis de la investigación, demostraron la obtención de un p-valor (0,016) menor que α (0,05), por ende se rechaza la hipótesis nula (H_0). Concluyéndose que los juegos de roles influyen significativamente en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

- a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:** Se recomienda realizar estudios comparativos con otras instituciones de zonas rurales y de zonas de casco urbano que afronte temas relacionadas a la socialización, donde se evalúe y se respalde una planificación implantada para estudios futuros, con el único objetivo de lograr adquirir resultados más reales que acorten el margen de error en el desarrollo de la ejecución de la estrategia pedagógica establecida, como la aplicación de los talleres de aprendizajes y en plantear otros tipos de instrumentos para la recolección de datos y del análisis de resultados. Además se evaluó a un solo grupo, por lo que se propone evaluar a diversos grupos de estudio para que se pueda comparar el logro de resultados positivos en relación a cada uno de los grupos.
- b) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:** Se recomienda manifestar a los futuros profesionales de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, en que sigan realizando investigaciones sobre el tema trabajado, aprobando nuevas estrategias didácticas y educativas que ejercen no solo el desarrollo de la socialización en los niños de cuatro años en las Instituciones Educativas en la primera infancia, sino también propiciar la participación en que evalúen diferentes alcances de aprendizajes en torno a los juegos de roles, a su autonomía e interacciones.
- c) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:** Recomendamos al director del centro educativo fortalecer las capacidades pedagógicas de los docentes y que se implemente jornadas de capacitación para los padres de familia en mejora de la estrategia y actividades que se dieron para que les sirva mucho como punto de referencia en relación al desarrollo de su socialización de los niños.

Referencias bibliográficas

- Agenjo, F. (2010). *Juego de Roles. En Revista Crom. Barcelona. España*
- Álvarez, E. (2019). *Percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá].
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/77013/Tesis%2001-%2006%20-2019%20ELSA%20LUCIA%20%283%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Araujo Portugal, J. C. (2017). *Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera. Íkala, revista de lenguaje y cultura*, 22(3), 404-425.
- Baquero (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*
- Bautista V. N. (2018). *Taller de psicomotricidad para mejorar la socialización en niños de 3 y 4 años- Bambamarca*.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/15059/Tesis_64282.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bisquerra Rafael (2003), *Educación Emocional y Competencias Básicas para la Vida. Editorial Revista de Investigación Educativa RIE. Madrid*.
- Bornas X. (1994), *La Autonomía Personal en la Infancia*. Editorial Siglo Veintiuno. México D.F.
- Cabrera, C. (2013) “*Las claves del juego no dirigido*”
- Cárdenas, A. (2020). *Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María,*

2018. [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco, Perú].
<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2574>.

Carranza, M., Garriga, H. y Llinàs, M. (2011). *Saltamos a ciudad: siete propuestas para vivir la educación física fuera de la escuela*. Barcelona: Graó.

Chacón Armando (2012), *Propuesta para la Elaboración de un Manual para la Gestión de los Conflictos Estudiantiles*. Editorial Gestión de la Educación. Costa Rica.

Chiriboga B.(1993). *Didáctica del español como segunda lengua*. 3 ed. Ecuador. Abya – yala.

Espinoza, N., Flores, J. y Hernández, J. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad nacional autónoma de Nicaragua, Managua].
<https://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>

Fidias A. (2015). *Proyecto de Investigación Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*.
[https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1560#:~:text=Seg%C3%BAn%20Fidias%20Arias%2C%20autor%20del,reacciones%20que%20se%20producen%20\(variable](https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1560#:~:text=Seg%C3%BAn%20Fidias%20Arias%2C%20autor%20del,reacciones%20que%20se%20producen%20(variable)

Gálvez (2013). *La práctica del juego infantil en los niños*.

García Cuarite, L. E., & Álvarez Vilca, J. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años en la institución educativa inicial 220 de Quinistacas, Moquegua, 2018*.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8577/EDSgacule.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, P. (2019). *Juego de roles para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I.N° 417 Vista Alegre – 2018*. [Tesis de licenciatura, Chimbote, Perú]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12979>

Gómez, J. F. (2012). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. CCAP, 10 (4), 5- 13

Gómez (2011) “*Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I 130 “Vida y Alegría” en el Distrito de Ventanilla-Callao 2017*”. [Tesis para optar el grado académico de Maestra en Educación] Universidad Cesar Vallejo.

Guevara, J. & Saavedra F. (2019). *Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, Distrito Y Provincia De Cutervo, Región Cajamarca, en el año 2017*. [Tesis de Bachiller, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Cajamarca, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/4246>.

Guevara Ruiz. G. (2018): “*El juego libre en los sectores como estrategia para mejorar la socialización en niños preescolares. Perú*”. Recuperado en: http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/14994/Tesis_65601.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández. S. (2004). *Metodología de la Investigación*. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Herrán Agustín (2003), Autoconocimiento y Formación: Mas allá de la Educación

en Valores. Editorial Tendencias Pedagógicas. Madrid.

Herranz, P. (2013). *Teorías y desarrollo del juego*. En P. Herranz y P. Sierra (Directoras). *Psicología Evolutiva I. Volumen II. Desarrollo social*, (pp. 225-247). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia

Irwin, L., Siddiqi, A. y Hertzman, C. (2007). *Desarrollo de la Primera Infancia: Un Potente Ecuilibrador. Informe Final para la Comisión sobre los Determinantes Sociales de la Salud de la Organización Mundial de la Salud*. Global Knowledge for early child development/Human Early Learning Paternship. <https://goo.gl/cezXoK>

La Torre (2010). Conciencia educativa. Blog. <http://concienciaeducativaatorred.blogspot.com/2011/11/reuvenfeuerstein-teoria-de-la.htm>.

Manzo. P. (2013) *¿Por qué se presentan dificultades de socialización en niños de preescolar?* México.

Molina María (2012), *Educación desde el Corazón como trabajar la Educación Emocional con Niños*. Editorial CCS. Madrid.

Monje Viviana (2009), *Influencia de los Estilos de Comunicación Asertiva de los docentes en el Aprendizaje Escolar*. Editorial Psicogente. Colombia.

Montero, B. (2017). *Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura*. Pensamiento Matemático, VII (1), 75-92.

Morales (2013) *“Títeres como Estrategia Didáctica y la socialización en los niños y niñas de tres y cuatro años de la I.E.I.N° 277 Juan Velasco Alvarado Perene*

2016”. [Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Inicial] Universidad Católica los Ángeles Chimbote.

Moreno (2007) “*Análisis Comparativo de los Procesos de Socialización y su Relación con las Competencias Sociales de los niños y las niñas en la Ciudad de Medellín*”. [Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de Doctor en Ciencias Sociales. Niñez y Juventud]. Universidad de Manizales – Cinde de Colombia.

Moreno, P. (2013). *Valores II. Socialización*. Recuperado de http://valores0203.blogspot.pe/2013_09_01_archive.html

Morote, P. (2008). *Juegos de niñas. Entre lo tradicional y lo contemporáneo*. En P. Cerrillo y C. Sánchez (Coords.). *La palabra y la memoria: estudios sobre literatura popular infantil*, (pp. 165-190). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata. <https://books.google.com.pe/books?id=MUU5ROpjQoIC&pg=PA34&dq=el+juego+libre&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwi1mKvIjermAhXmYd8KHRh0AYAAQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20libre&f=false>

Muños (2009) “*Nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 36168 - Acobamba –Huancavelica*”. [Tesis para optar el Título de segunda especialidad profesional de educación inicial] Universidad Nacional de Huancavelica

Paredes Zabaleta, K. L., & Salvatierra Venaute, A. V. (2019). *El juego libre en sectores mejora la socialización en los niños de 4 años de la IE N° 209*.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53689/Paredes_ZKL-Salvatierra_VAV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Piaget (1969), *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo. Siglo XXI*, México

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021). *Código de Ética para la Investigación (4ta vers.)*. Repositorio ULADECH. <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Anexos

1. Carta de autorización de la institución que autoriza la ejecución de la investigación.


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Carta s/nº - 2020-ULADECH CATÓLICA

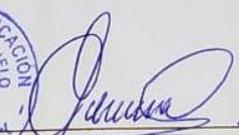
Sr(a).
Lic. Felicita Gilio Brito
Directora de la I.E.P "Gotita de Cielo"
Presente.-

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, **Navarro Huerta Julissa Paulina**, con código de matrícula N° **0107181082**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quien solicita autorización para ejecutar el proyecto de investigación titulado "Juego de Roles para mejorar la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021" durante los meses de setiembre, 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,

Apellidos y Nombre:
Felicita Gilio Brito
DNI. N°: *32116556*

2. Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS
NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR
GOTITA DE CIELO, HUARMEY, ANCASH, 2021.

Datos Generales:

Código del alumno (a):

Institución Educativa Inicial:

Fecha:/...../.....

Examinador:

N ^a	Ítems	Respuestas		Observación
		SI	NO	
Relaciones intrapersonales				
1	Cuando se enoja habla acerca de ello.			
2	Habla de sus dificultades para hacer la tarea			
3	Se muestra calmado cuando no consigue lo deseado.			
4	Rechaza acciones negativas de sus compañeros.			
5	Va solo al baño.			
6	Realiza tareas por iniciativa propia.			
Relaciones interpersonales				
7	Ayuda a sus compañeros a realizar sus actividades. (Pintar, dibujar, etc.).			
8	Cuando un compañero llora se acerca a consolarlo.			
9	Ayuda a sus compañeros sin pelear.			
10	No presenta conductas de agresividad frente a los demás.			
11	Respeto las normas de juego.			
12	Narra historias que llaman su atención			

3. Carta de los juicios de expertos

PRIMER EXPERTO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nombre del instrumento	:	Lista de cotejo
1.2. Tipo de instrumento	:	Escala dicotómica
1.3. Autora	:	Navarro Huerta Julissa Paulina
1.4. Objetivo	:	Determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

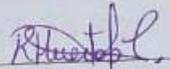
II. EVALUADOR

2.1. Nombre y apellidos	:	Raquel Aurora Huertas Carbergal
2.2. Grado académico	:	Licenciada en Educación Inicial.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta	Criterios de evaluación								Observaciones	
					A. Coherencia entre la dimensión y el indicador		B. Coherencia entre el indicador y el ítem.		C. Las opciones de respuesta tienen relación con el ítem.		D. Redacción clara y precisa.			
					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
Socialización	Relaciones intrapersonales	- Autoconocimiento	1. Cuando se enoja habla acerca de ello	Si-1	X		X		X		X			
			2. Habla de sus dificultades para hacer la tarea	No-0	X		X		X		X			
		- Autocontrol	3. Se muestra calmado cuando no consigue lo deseado.		X		X		X		X			
			4. Rechaza acciones negativas de sus compañeros.		X		X		X		X			
	- Autonomía	5. Va solo al baño.		X		X		X		X				
		6. Realiza tareas por iniciativa propia		X		X		X		X				
		7. Ayuda a sus compañeros a realizar sus actividades.		X		X		X		X				
Relaciones interpersonales	- Empatía				X		X		X					

		- Gestión de conflictos	(pintar, dibujar, etc.).		X	X	X	X		
		- Comunicación asertiva	8. Cuando un compañero llora se acerca a consolarlo.		X	X	X	X		
			9. Ayuda a sus compañeros sin pelear.		X	X	X	X		
			10. No presenta conductas de agresividad frente a los demás.		X	X	X	X		
			11. Respeta las normas de juego		X	X	X	X		
			12. Narra historias que llaman su atención.		X	X	X	X		

Observaciones:


 Firma de evaluador
 41937087

Chimbote, 02 de octubre del 2021.

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nombre del instrumento : Lista de Cotejo .
 1.2. Tipo de instrumento : Escala dicotómica
 1.3. Nivel de aplicación : Explicativo
 1.4. Autor : Navarro Huerta Julissa Paulina

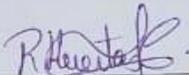
II. EVALUADOR

- 2.1. Nombre y apellidos : Raquel Aurora Huertas Carbajal
 2.2. Grado académico : Lic. en Educación Inicial.

III. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	excelente
				X

Chimbote, 02 de octubre del 2021.


 Raquel Aurora Huertas Carbajal
 Firma, nombre y DNI del evaluador
 41 937087

SEGUNDO EXPERTO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Nombre del instrumento** : Lista de cotejo

1.2. **Tipo de instrumento** : Escala dicotómica

1.3. **Autora** : Navarro Huerta Julissa Paulina

1.4. **Objetivo** : Determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

II. EVALUADOR

2.1. **Nombre y apellidos** : María Luisa Brito Ramirez

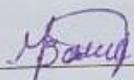
2.2. **Grado académico** : Licenciada en Educación Inicial

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta	Criterios de evaluación								Observaciones		
					A. Coherencia entre la dimensión y el indicador		B. Coherencia entre el indicador y el ítem.		C. Las opciones de respuesta tienen relación con el ítem.		D. Redacción clara y precisa.				
					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
Socialización	Relaciones intrapersonales	- Autoconocimiento	1. Cuando se enoja habla acerca de ello	SI=1	X		X		X		X				
			2. Habla de sus dificultades para hacer la tarea	No=0	X		X		X		X				
		- Autocontrol	3. Se muestra calmado cuando no consigue lo deseado.		X		X		X		X				
			4. Rechaza acciones negativas de sus compañeros.		X		X		X		X				
			- Autonomía	5. Va solo al baño.		X		X		X		X			
				6. Realiza tareas por iniciativa propia		X		X		X		X			
	Relaciones interpersonales	- Empatía	7. Ayuda a sus compañeros a realizar sus actividades.		X		X		X		X				

		- Gestión de conflictos	(pintar, dibujar, etc.).		X		X		X		X		
		- Comunicación asertiva	8. Cuando un compañero llora se acerca a consolarlo.		X		X		X		X		
			9. Ayuda a sus compañeros sin pelear.		X		X		X		X		
			10. No presenta conductas de agresividad frente a los demás.		X		X		X		X		
			11. Respeta las normas de juego		X		X		X		X		
			12. Narra historias que llaman su atención.		X		X		X		X		

Observaciones:

Chimbote, 02 de octubre del 2021.


 Firma de evaluador
 32135069

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nombre del instrumento : Lista de Cotejo.
 1.2. Tipo de instrumento : Escala dicotómica
 1.3. Nivel de aplicación : Explicativo
 1.4. Autora : Navarro Huerta Julissa Paulina

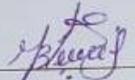
II. EVALUADOR

- 2.1. Nombre y apellidos : Maria Luisa Brito Ramirez
 2.2. Grado académico : licenciada en Educación Inicial.

III. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	excelente
			X	

Chimbote, 02 de octubre del 2021.



 Maria Luisa Brito Ramirez
 Firma, nombre y DNI del evaluador
 32135061

TERCER EXPERTO


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nombre del instrumento	:	Lista de cotejo
1.2. Tipo de instrumento	:	Escala dicotómica
1.3. Autora	:	Navarro Huerta Julissa Paulina
1.4. Objetivo	:	Determinar de qué manera los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021.

II. EVALUADOR

2.1. Nombre y apellidos	:	Judith Thaiz Figueroa Ríos.
2.2. Grado académico	:	Licenciada en Educación Inicial.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta	Criterios de evaluación								Observaciones	
					A. Coherencia entre la dimensión y el indicador		B. Coherencia entre el indicador y el ítem.		C. Las opciones de respuesta tienen relación con el ítem.		D. Redacción clara y precisa.			
					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
Socialización	Relaciones intrapersonales	- Autoconocimiento	1. Cuando se enoja habla acerca de ello	SI-1	✓		✓		✓		✓			
			2. Habla de sus dificultades para hacer la tarea	No-0	✓		✓		✓		✓			
		- Autocontrol	3. Se muestra calmado cuando no consigue lo deseado.		✓		✓		✓		✓			
			4. Rechaza acciones negativas de sus compañeros.		✓		✓		✓		✓			
			5. Va solo al baño.		✓		✓		✓		✓			
			6. Realiza tareas por iniciativa propia		✓		✓		✓		✓			
	- Autonomía	7. Ayuda a sus compañeros a realizar sus actividades.		✓		✓		✓		✓				
Relaciones interpersonales	- Empatía		✓		✓		✓		✓					

		- Gestión de conflictos	(pintar, dibujar, etc.).		✓		✓		✓		✓		
		- Comunicación asertiva	8. Cuando un compañero llora se acerca a consolarlo.		✓		✓		✓		✓		
			9. Ayuda a sus compañeros sin pelear.		✓		✓		✓		✓		
			10. No presenta conductas de agresividad frente a los demás.		✓		✓		✓		✓		
			11. Respeta las normas de juego.		✓		✓		✓		✓		
			12. Narra historias que llaman su atención.		✓		✓		✓		✓		

Observaciones:


 Judith Thais Figueroa Bós.
 Firma de evaluador

Chimbote, 02 de octubre del 2021.

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nombre del instrumento : Lista de cotejo
 1.2. Tipo de instrumento : Escala dicotómica
 1.3. Nivel de aplicación : Explicativo
 1.4. Autora : Navarro Huerta Julissa Paulina

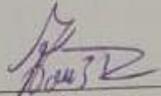
II. EVALUADOR

- 2.1. Nombre y apellidos : Judith Thais Figueroa Ríos
 2.2. Grado académico : licenciada en Educación Inicial.

III. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	excelente
			✓	

Chimbote, 02 de octubre del 2021.


 Judith Thais Figueroa Ríos 41220872

Firma, nombre y DNI del evaluador

4. Consentimiento Informados (3) cada uno en una hoja



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

Título del estudio: “Juego de Roles para mejorar la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarney, Ancash, 2021”

Investigador (a): Navarro Huerta Julissa Paulina

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juego de Roles para mejorar la socialización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarney, Ancash, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El fundamento de trabajo de investigación:

En la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, se pudo observar que los niños y las niñas tienen ciertas dificultades a la hora de socializar con sus compañeros, podemos ver que hay niños que no controlan sus emociones, no saben cómo comunicar sus necesidades, como al no poder resolver conflictos.

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. Se le evaluará a través del pre test por un tiempo determinado.
2. Se le evaluará a través del post test por un tiempo determinado acorde a cada taller de aprendizaje.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Esta investigación no tiene ningún riesgo, sin embargo, su hijo se podrá sentir incómodo con las preguntas relacionadas a conocer su desarrollo de aprendizaje.

Beneficios:

En la socialización en los niños va mejorar en las relaciones interpersonales e intrapersonales y así puedan tener una mejor calidad de vida y poder tener futuros ciudadanos con calidad humana, solidarios, empáticos, asertivos que respeten y valoren a los demás con defectos y virtudes.

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 telefónico 987333861

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.

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

5. Excel de tabulación pre test- post test (pantallas)

TABULACIÓN PRE TEST

PREGUNTAS DICOTÓMICAS	
RESPUESTA	CÓDIGO
SI	1
NO	0

Niveles de logro	Valoración
En Inicio	(1-4)
En proceso	(5-8)
Logro previsto	(9-12)

ENCUESTADOS	Relaciones intrapersonales						Relaciones interpersonales						Valoración	Nivel de Logro
	Autoconocimiento		Autocontrol		Autonomía		Empatía		Gestión de conflictos		Comunicación asertiva			
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12		
E1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	4	En inicio
E2	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	6	En proceso
E3	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	Logro previsto
E4	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	4	En inicio
E5	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	En inicio
E6	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	7	En proceso
E7	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4	En inicio
E8	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4	En inicio
E9	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5	En proceso
E10	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	En inicio

TABULACIÓN POST TEST

SOCIODEMOGRÁFICOS				ITEMS DE EVALUACIÓN PRE-TEST												Valoración	Nivel de Logro
N°	CÓDIGO DE ESTUDIANTE	SEXO	EDAD	Relaciones intrapersonales						Relaciones interpersonales							
				Autoconocimiento		Autocontrol		Autonomía		Empatía		Gestión de conflictos		Comunicación asertiva			
				Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12		
1	E1	2	4	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	9	Logro Previsto
2	E2	1	4	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	6	En Proceso
3	E3	2	4	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	Logro Previsto
4	E4	2	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	Logro Previsto
5	E5	1	4	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9	Logro Previsto
6	E6	1	4	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	9	Logro Previsto
7	E7	2	4	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	9	Logro Previsto
8	E8	2	4	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	7	En Proceso
9	E9	1	4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10	Logro Previsto
10	E10	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	Logro Previsto

6. Contrastación de Hipótesis

A fin de poder contrastar la hipótesis general, fue necesario determinar si los datos obtenidos del nivel de socialización en el pre y post test presentan un comportamiento paramétrico. Dicho comportamiento fue evaluado a través de la prueba de normalidad utilizando el programa estadístico IBM SPSS Statistics Versión 25, considerando el estadígrafo de Shapiro-Wilk por ser muestras pequeñas (menores a 30 datos).

Tabla 13.

Prueba de normalidad del nivel de socialización

Nivel de socialización	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre-Test	0,760	10	0,007
Post-Test	0,788	10	0,015

Fuente: Adaptación de Tabla IBM SPSS Statistics Versión 25

A partir de la Tabla 1, probaremos los siguientes supuestos de normalidad:

H₀: Los datos obtenidos del nivel de socialización en el pre y post test siguen una distribución normal.

H_a: Los datos obtenidos del nivel de socialización en el pre y post test no siguen una distribución normal.

Donde se considera la siguiente región crítica de la prueba:

Si $p\text{-valor} < \alpha$: rechaza H_0

Si $p\text{-valor} > \alpha$: no rechaza H_0

Donde α de: 0.05

Decisión

Con la obtención de p-Valores (**sig.**) menores que α (0.05), el **H₀** se rechaza. Por lo tanto, se concluye que, los datos obtenidos del nivel de socialización en el pre y post test no siguen una distribución normal, en ese sentido, presentan un comportamiento no paramétrico.

Puesto que, se quiere conocer si los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de cuatro años en la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021, y al contar con las siguientes condiciones:

- Datos cuantitativos en escala de razón
- Datos no paramétricos
- Dos grupos de evaluación (Pre test y Post test)

Se procedió a realizar la prueba de Wilcoxon con la finalidad de realizar la contrastación de hipótesis. Ver Tabla 12.

Tabla 14.

Prueba de Wilcoxon del nivel de socialización

Estadísticos de prueba	
(entre el nivel de Socialización Post Test y Socialización Pre Test)	
Z	-2,410 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,016

Fuente: Adaptación de Tabla IBM SPSS Statistics Versión 25

La Tabla 13, nos permitió realizar la contrastación de Hipótesis general:

H₀: Los juegos de roles no influyen en la mejora de la socialización en niños de cuatro años
la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarmey, Ancash, 2021

Ha: Los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de cuatro años en la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarney, Ancash, 2021.

Seguidamente, se consideró la siguiente **Regla de decisión:**

Si $p\text{-valor} < \alpha$: rechaza H_0

Si $p\text{-valor} > \alpha$: no rechaza H_0

α : 0.05

El $p\text{-valor}$ (sig.) fue: 0,016

Contrastación de Hipótesis General

Por la obtención de un $p\text{-valor}$ (0,016) menor que α (0,05), se rechaza la hipótesis nula (H_0), concluyéndose que los juegos de roles influyen en la mejora de la socialización en niños de cuatro años en la Institución Educativa Particular Gotita de Cielo, Huarney, Ancash,

7. Talleres de Aprendizajes

TALLER DE APRENDIZAJE N°01**1. Datos generales:**

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. **Nombre del taller:** Jugando a la familia

3. **Aprendizajes esperados:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales	Cuando se enojahabla acerca de ello.

1. SECUENCIA DIDÀCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-Los niños y niñas se sientan de manera circular uotra en un espacio amplio</p> <p>-Dialogamos sobre lo que vamos a realizar, -Mostramos imágenes de una familia y preguntamos ¿Qué ven en la imagen? ¿cómo es su familia? (invitamos que los niños nos cuenten sus experiencias y cuente que rol cumple en su familia)</p> <p>¿Cuál es el rol que cumple la mamá, papá, hijo etc.en la familia?</p> <p>-Establecemos las con los niños y niñas negociamos,nuestras normas para el desarrollo del taller.</p>	Imágenes	15 minutos
Exploración del Material	<p>-La maestra presenta los diversos materiales: gorros, polos, pantalón, zapatos, falda, blusa. Sandalia</p> <p>-Los niños eligen el material a utilizar y exploran demanera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p>	Vestimenta de mamá, vestimenta de papà	10 minutos

<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>-La maestra propone una representación jugando ala familia</p> <p>DETERMINAMOS LOS PERSONAJES</p> <p>✓ Personajes: los personajes se realizarán de acuerdo a la elección de los niños y niñas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mamá • Papá • Hijo • Hija etc. <p>✓ Situaciones: La situación será extraída durante la conversación inicial con los niños (libre): “conflictos familiares”</p> <p>✓ Roles: cada niño asume un rol de acuerdo a su preferencia y al personaje que eligió.</p>		<p>15 minutos</p>
<p>Expresividad</p>	<p>-Invitamos a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático de forma grupal.</p> <p>- Los niños asumen el rol que le toca, tener en cuenta que el dialogo es improvisado puesto que los niños se expresan por sus propias experiencias vividas tomando en cuenta la situación conflictiva.</p> <p>- Después la docente les presenta un caso ¿Qué harían ustedes si su mamá o su papá le compra un chocolate solo para su hermanita (o), prima, etc? ¿Cómo se sentirían? ¿Y qué harían?, los niños dramatizan el caso asumiendo sus roles.</p> <p>- Cada niño representan expresando sus propias emociones y a la vez expresando con sus propias palabras lo que sienten de acuerdo al caso planteado.</p> <p>- Dialogamos sobre las dramatizaciones e identificamos en cuál de ellos tomaron decisiones adecuadas para solucionar sus problemas, cada niño cuenta sus experiencias expresando como se sienten.</p>		<p>20 minutos</p>

**JUGAMOS A LA
FAMILIA**

N^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales			
		CRITERIO DE APRENDIZAJE			
		Cuando se enoja habla acerca de ello			
		Expresa sus emociones		Expresa lo que siente	
		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

TALLER DE APRENDIZAJE N°02

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: Hoy seré tu

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales	Habla de sus dificultades para hacer la tarea

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-Los niños y niñas se reúnen y forman un círculo - Dialogamos sobre lo que vamos a realizar, “Hoy quiero conocerlos más, podemos contar nuestras anécdotas lo que me gusta o no a mi compañero, así que jugaremos preguntitas” - Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego	-recursos humanos	5 min.
Exploración del Material	-La docente muestra a los niños y niñas un sobre sorpresa en el cual contendrá los juguetes favoritos de cada uno de ellos. -Los niños y niñas interactúan entre ellos compartiendo sus juguetes	-juguetes	10 min.
Desarrollo de la actividad	Se le agrupa a cada uno de ellos para explicar cómo será la estructura del juego. Se les pregunta cómo se jugará.	-recursos humanos -juguetes	15 min

	¿Cómo nos conoceremos más? ¿De qué nos enteraremos?		
Expresividad	<p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p>Toco tu cabeza: Niños y docente sentados en ronda en el suelo. La maestra imitara lo que le gusta hacer su niña el cual va mostrar su juguete favorito, o también, podrá decir los gustos que tiene la niña: “película favorita”, “color preferido”, “comida que más le gusta” “le gusta hacer su tarea” o de sus dificultades como “al hacer alguna tarea”, etc. Luego el niño deberá tocar la cabeza de su compañero de al lado (el de la derecha) y este deberá hacer lo mismo. Así hasta que se presenten todos los niños.</p> <p>-luego al terminar el juego la docente les evalúa ¿si les fue fácil realizar el juego? ¿Qué dificultades tuvieron?</p>		25 minu.

“ HOY SERÈ TU “

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales	
		CRITERIO DE APRENDIZAJE	
		Habla de sus dificultades para hacer la tarea	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

TALLER DE APRENDIZAJE N°03

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: Conejos a sus conejeras

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales	Se muestra calmado cuando consigue lo deseado.

4. SECUENCIA DIDÀCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>- La docente indica a los niños que formen un semicírculo y luego les empieza a contarles una anécdota de sus conejos “Ayer se habían escapado mis conejos comencé a correr para atraparlos, pero no pude entonces llamé a mi hermana y entre las dos logramos atraparlos a los conejitos”</p> <p>-Los niños muy atentos escuchan a la docente</p> <p>-Enseguida la docente comunica a los niños y niñas que hoy jugaremos interpretando el rol de los conejos</p>	-recursos humanos	5 min
Exploración del Material	<p>-La docente muestra a los niños y niñas un sobre sorpresa en el cual contendrá orejitas de conejos, zanahoria de juguete, etc</p> <p>-¿Qué habrá dentro del sobre? ¿Qué animalito tiene estas orejas largar? ¿Qué haremos el día de hoy?</p> <p>- Los niños y niñas exploran los materiales, se organizan a través de la dinámica.</p>	<p>-orejas de conejitos (reciclaje)</p> <p>-zanahoria (juguete)</p>	5 minu

<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>- Luego la docente da a conocer como se realizará el juego. -Menciona algunas de las reglas para el momento de jugar como: 1.- Cambio de conejos. En este momento las conejeras se quedan en su lugar sin moverse solo levantan las manos para que el conejo salga y busque su nueva conejera. Aquí el coordinador también buscará su propia conejera por lo tanto quedará un conejo nuevo que a su vez tendrá que coordinar el juego. 2.- cambio de conejeras. Aquí solo se mueven los que forman las conejeras. Los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera. En esta indicación los que lleguen al último salen del juego. 3.- Cambio de todo. Aquí se deshacen completamente los equipos y se rehacen con nuevos integrantes. Aquí los que lo hacen más tarde pierden y sale del juego</p>	<p>-recursos humanos</p>	<p>15 minu</p>
--	---	---------------------------------	-----------------------

Expresividad	<p>-Luego la docente da a conocer como se realizará el juego.</p> <p>- Menciona a los niños que según número de participantes se forma en equipos de tres personas donde dos se toman de las manos y forman un círculo que será llamado conejera. La tercera persona se mete dentro de la conejera pasando a ser conejo. La persona que coordine el juego también forma parte del mismo.</p> <p>-Cada grupo inicia con el desarrollo del juego asumiendo características que realizan los conejos al momento de trasladarse.</p> <p>- la docente indica que al término del juego habrá un ganador y se llevaran un premio</p> <p>- Los niños al finalizar con el desarrollo del juego esperan las respuesta de la maestra muy emocionados.</p> <p>-La docente les pregunta acerca del juego ¿Cómo se sintieron al compartir el juego? ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron cuando ganaron el juego?.</p> <p>-Los niños responden a las preguntas de las docentes.</p>		25 minut
---------------------	--	--	-----------------

JUGAMOS CONEJOS A SUS CONEJERAS

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.	
		CRITERIO DE APRENDIZAJE	
		Se muestra calmado cuando no consigue lodeseado.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

8			
9			
10			

TALLER DE APRENDIZAJE N°04

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

1. **Nombre de la sesión del taller:** “El juego de la cima”

2. **Aprendizajes esperados:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros	Rechaza acciones negativas de sus compañeros.

3. SECUENCIA DIDÀCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>Narramos un cuento:</p> <p>ALCANZANDO LA CIMA</p> <p>Cierto día Juan decidió lograr sus sueños subir a lo alto de la cima del monte Huascarán y junto a sus tres amigos empezó a subir pero de pronto le entro la ambición de querer llegar el solo y decir que era el único en lograrlo pero pronto se dio cuenta de su error, el viento soplaba tan fuerte que el solo no podía estar de pie y para colmo empezó a nevar y se perdería, de miedo empezó a gritar pidiendo ayuda, sus 3 amigos le alcanzaron y cogidos de la mano lograron escalar el monte y llegar a la cima.</p> <p>¿Qué creen que pasaría si el no pedía ayuda? ¿Podría haber llegado a la cima? ¿Para lograr nuestras metas es bueno trabajar solos o unidos?,</p>	Libro del cuento	10 minuts

Exploración del Material	-La maestra presenta diversas imágenes del monte de Huascarán, la nieve que hay en ese lugar y el viento que hace al llegar al monte Huascarán.	disfraces	5 minutos
Desarrollo de la actividad	La maestra menciona si les gustaría jugar a escalar la cima. Que les parece si elegimos quienes serán el niño Juan y los 3 primos de Juan. Se establecen dos grupos para realizar la actividad		15 minutos
Expresividad	-Invitamos a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático, formando dos grupos -Los niños comienzan dramatizando al niño Juan y a los 3 primos para poder llegar alcanzar la cima, pero tienen que cogerse de las manos para saltar los diferentes obstáculos que ellos imaginaron de esta manera así el grupo que no se suelte las manos y rechaza las conductas negativas de sus compañeros podrán llegar hasta alcanzar la cima. ¿Les gusto? ¿Qué les pareció? ¿ser ambicioso estará bien? ¿Qué les podría pasar? -Los niños respondieron de forma ordenada las interrogantes.		20 minutos

JUGAMOS A LLEGAR A LA CIMA

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros	
		CRITERIO DE APRENDIZAJE	
		Rechaza acciones negativas de sus compañeros.	
		SI	NO
1			
2			
3			
...			

TALLER DE APRENDIZAJE N°05

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: JUGANDO AL RESTARUANTE

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Construye suidentidad	Se valora a simismo	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal,de alimentación e higiene de manera autónoma	Va solo al bañoa lavarse las manos

4. SECUENCIA DIDÀCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
------------------------	-------------	--------------------------	--------

<p>Asamblea o inicio</p>	<p>-Nos organizamos con los niños y niña en media luna</p> <p>-La docente le muestra un video a los niños de un restaurante de comidas, donde se observa las acciones que realiza el chef antes de preparar los alimentos, que es lo que hacen los mozos y los comensales.</p> <p>- Luego a los niños se les plantea algunas preguntas respecto al video ¿Qué es lo primero que se observó en el video antes que empiece a cocinar el chef? , ¿y los mozos que hacían? ¿los comensales que decían?</p> <p>- La docente hace un recuerdo de las normas de convivencia para el desarrollo del taller.</p>	<p>-recursos humanos</p> <p>-video</p>	<p>5 minu</p>
---------------------------------	---	--	----------------------

<p>Exploración del Material</p>	<p>-Les mostraremos a los niños y niñas un sobre sorpresa en el cual contendrá los gorros y mandiles que se utilizaran en el taller y de la misma manera la receta con los respectivos ingredientes y procedimientos.</p> <p>¿Qué habrá dentro del sobre? ¿Quiénes utilizan estos materiales? ¿Qué haremos el día de hoy?</p> <p>-Los niños y niñas exploran los materiales, se organizan a través de la dinámica.</p>	<p>-sobre sorpresa</p> <p>-receta</p> <p>-gorros</p> <p>-mandiles</p>	<p>5 minu</p>
<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>- La docente les pregunta a los niños y niñas si fueron alguna vez a un restaurante y que observaron? ¿Antes de comer la comida en el restaurante que hicieron?</p> <p>-Cada niño participa y cuentan sus experiencias vividas</p> <p>-Luego la docente deja que los mismo niños reconozcan los roles que asumirán en cada personaje que les toque.</p> <p>-La maestra propone una representación jugando al restaurante</p> <p>DETERMINAMOS LOS PERSONAJES</p> <p>✓ Se realizarán de acuerdo a la elección de los niños y niñas</p>	<p>Ingredientes</p> <p>Papa, zanahoria , mayones a, - utensilios Plato, tenedores ,bandeja, salero, cuchillos</p>	<p>15 minu</p>

	-chef, -mozos - comensales		
--	----------------------------------	--	--

Expresividad	<p>-Luego que los niños seleccionaron sus personajes por grupos, se realiza la dramatización.</p> <p>-Los niños y niñas se ubican en sus respectivos lugares dentro del aula, simulando que es un restaurant, el chef antes de preparar los alimentos se van a lavar sus manos y después empiezan a preparar la receta, losmozos atienden a los comensales, luego los comensales antes de comer se dirigen a lavarse sus manos para después comer su plato de comida, cada uno de los niños y niñas van respetando su rol.</p> <p>-La docente observa a los niños cuando van solo al baño a lavarse las manos para luego seguir continuando con el juego</p> <p>-Al finalizar la docente les indica a los niños que dialoguen entre compañeros de cómo se sintieron en asumir roles.</p>	Ingredientes Papa, zanahoria, mayonesa, -utensilios Plato, tenedores, bandeja, salero, cuchillos	20 minutos
---------------------	--	--	------------

JUGAMOS AL RESTAURANTE

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma			
		CRITERIO DE APRENDIZAJE			
		Va solo al baño a lavarse las manos			
		Se lava las manos por sí mismo		Necesita ayuda para ir a lavarse las manos	
		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					

5					
6					
7					
8					
9					
10					

TALLER DE APRENDIZAJE N°06

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa
 Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: soy un gran pintor

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a si mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Realiza tareas por iniciativa propia.

4. SECUENCIA DIDÀCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente reúne a los niños y niñas en semicírculo. -Luego la docente y los niños observan un video de la canción titulada “dibujar y pintar”	Recursos humanos	7 minu

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=tULz31S7qp0</p> <p>-Después se formula las siguientes preguntas al respecto del video observado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué quisieras pintar? ✓ ¿Con que materiales quisieras pintar? ✓ ¿Qué cuidado debemos tener para pintar? <p>-La docente menciona a los niños y niñas de los acuerdos de convivencia para poder trabajar.</p>	Video de youtube	
Exploración del Material	<p>-La docente les presenta algunos materiales como pinturas, pinceles, gorro (pintor) , mandil, afiches, etc</p> <p>-Los niños y las niñas inician explorando los materiales que se va utilizar.</p> <p>- La docente les plantea una interrogante ¿Qué seremos el día de hoy?. Todos los niños dan sus propias ideas de manera ordenada.</p>	-disfraces	5 minu
Desarrollo de la actividad	<p>-La docente les menciona lo que se va a trabajar el día de hoy y les dice que nos volveremos artistas pintores todos y dibujaremos sobre lo que más nos gusta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Saben ustedes pintar con tempera? ✓ ¿Alguna vez dibujaron un paisaje? <p>Rol : Artistas pintores (todos)</p> <p>- Luego la docente da a conocer como se realizará el juego a través de la dramatización.</p> <p>1: Todos los niños realizaran un mural: 2: Se les entregara sus vestimenta de pintor 3: Se colocará un papel afiche grande en el suelo y se les entregara los materiales a utilizar para cada uno de ellos</p>		15 min

	4: También se deberá establecer que cada compañero realice su dibujo con el color elegido, sin pintar sobre el dibujo de otro niño.		
Expresividad	<p>-La docente Invita a todos los niños y las niñas a realizar la tarea indicada en representar el juego dramático.</p> <p>- Luego la docente les da el tiempo libre a los niños y a las niñas para que solo por sí mismo empiecen a realizar el juego dramático.</p> <p>-Cada niño empieza asumir el rol del famoso pintor, empiezan dialogando y expresando con sus demás compañeros lo que están realizando al momento de dibujar, comentan lo que están dibujando y de lo hermoso que les está quedando su obra maestra.</p> <p>- La docente observa a todos si están trabajando y solo se acerca en algunos niños y niñas que no están dramatizando.</p> <p>-Luego de terminado el mural se podrá dialogar sobre la obra terminada, y sobre los materiales y colores utilizados.</p> <p>-Se les pregunta a los niños ¿Les gusto el juego?</p>	<p>-papelote</p> <p>Pinturas</p> <p>-pinceles</p>	20 minu

JUGAMOS SOY UN GRAN PINTOR

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.			
		CRITERIO DE APRENDIZAJE			
		Realiza tareas por iniciativa propia.			
		Hace sus trabajos por si solo		Cumple con las indicaciones	
		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

TALLER DE APRENDIZAJE N°07

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa
 Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: Jugamos al Hospital

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	Ayuda a sus compañeros a realizar sus actividades. (pintar, dibujar, etc.).

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>- La docente reúne a los niños y niñas en semicírculo.</p> <p>-Luego la docente les presenta a los niños y las niñas varias imágenes de un hospital , doctor y pacientes enfermos</p> <p>-Juntamente con los niños y niñas negociamos nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller.</p>	<p>-recursos humanos</p> <p>-set de doctores</p> <p>-mandiles</p>	5 min
Exploración del Material	<p>-La docente les muestra muchos objetos como batas, botiquín, una camilla y el sonido de una sirena</p> <p>-Seguidamente les preguntamos ¿La sirena y los instrumentos que tenemos</p>	<p>- batas,</p> <p>-botiquín</p>	5 min

	puestos a que les recuerda? ¿A qué creen que jugaremos hoy?	- camilla	
Desarrollo de la actividad	<p>DETERMINAMOS LOS SIGUIENTES ASPECTOS</p> <p>✓ Personajes: seleccionamos a los niños para ejercer el rol del doctor, y los pacientes</p> <p>✓ Situaciones: será un día en el hospital los cual será extraído de las experiencias vividas de su diario cotidiano</p> <p>✓ Roles: los niños asumen el rol que se les designo</p> <p>-DOCTOR</p> <p>-PACIENTES</p>		15 min
Expresividad	<p>DRAMATIZACIÓN:</p> <p>- La dramatización se realizará espontáneamente siempre en cuando tomando en cuenta la situación</p> <p>Primera dramatización:</p> <p>-Los niños juegan según su intuición y saberes previos del rol que están asumiendo</p> <p>-Se ubican en sus respectivos lugares para actuar, también de como emplear los objetos y cumplir el rol del doctor y pacientes en dos grupos en orden.</p> <p>-La docente les plantean un caso como ejemplo: Que pasaría si llega un paciente al hospital diciendo que le duele mucho su estómago, el doctor que tiene que hacer ¿le ayudaría? ¿Le daría medicina para que se sane? ¿Qué harían ustedes?. Iniciamos con el juego dramático</p> <p>-Los niños empiezan ayudar a sus demás compañeros para dramatizar el caso que les presento la docente.</p>		25 min

	<p>-Luego la docente y los niños dialogan según la dramatización y las experiencias, acciones que tomaron en la situación en la que se encontraban.</p> <p>-La docente les pregunta a los niños que asumieron el rol de doctores que hicieron al ver un paciente ¿le ayudaron? ¿Cómo se sintieron? y así se ira preguntando a los niños y decirles ¿estaban bien sus acciones?</p> <p>- Le comentamos a los niños sobre que es muy importante ayudar a sus demás compañeros cuando necesitan de nuestra ayuda.</p>		
--	--	--	--

JUGAMOS AL HOSPITAL

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos..			
		CRITERIO DE APRENDIZAJE			
		Ayuda a sus compañeros a realizar sus actividades. (pintar, dibujar, etc.).			
		Ayuda a sus demás compañeros.		Ayuda en las actividades cuando lo necesitan	
		SI	NO	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

TALLER DE APRENDIZAJE N°08

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: el osito sentimental

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar	Cuando un compañero llora se acerca a consolarlo.

4. SECUENCIA DIDÀCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-Invitamos a los niños a colocarse en círculo y contarles una pequeña historieta acerca del osito que llora mucho cuando llega al colegio.</p> <p>“Había una vez un osito muy bonito que era muy cariñoso y feliz, le gustaba jugar con sus amiguitos, pero un día su amiguito Juan le pegó al osito porque no quería prestarle sus juguetes por eso el osito se puso muy triste y se puso a llorar. El osito seguía llorando hasta que apareció su amiga María y se le acercó para darle un fuerte abrazo y le pregunto ¿Por qué estas llorando? El osito le conto lo que había pasado. Su amiga María le dijo al osito que iba a ir en el amigo Juan para decirle que eso de pegar está muy mal y así pedir disculpas. El osito al escuchar eso de su amiga Maria se sintió mejor y se puso a sonreír.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que les pareció lo que hizo su amigo Juan al osito? - ¿si te pega un compañero, como te sentirías? 	Historieta	10 minu

	- ¿Ustedes mis niños que harían en el lugar de su amiga María?		
Exploración del Material	-La docente les presenta una cajita mágica a los niños y les muestra el osito de peluche y luego todos juntos le ponen un nombre. -Enfatizar que es un osito muy especial que les va hablar sobre sentimientos de tristeza, rabia y miedo	-caja magica -osito peluche	5 minu
Desarrollo de la actividad	-Invitamos a los niños a escoger los personas para el juego dramático, luego de haber escuchado la pequeña historia del osito Personajes - El osito sentimental - Niño Juan ✓ Niña María - La docente les presenta una situación a los niños y a las niñas diciendo algo como: "vamos a jugar en ser el osito sentimental que está muy triste hoy. ¿Qué creen Uds. Que le pasó al osito? -Luego invitar a los niños a describir que creen ellos que le pasó al osito. "Si el osito sentimental está llorando mucho porque el niño Juan le hizo algo malo, pero luego vino su amiga la niña María y le vio al osito sentimental llorando" ¿Qué debería hacer la Niña María? ¿Qué harían ustedes?	-recursos humanos	15 min
Expresividad	-La docente pide a los niños a formar grupos y que dramaticen al osito sentimental con sus demás compañeros de forma libre. -La idea es hacer que los niños se pueden beneficiar de la discusión oyendo y ofreciendo sus propias opiniones entorno a su vida cotidiana		20 min

	<p>-Luego se le indica a los niños que ofrezcan otras ideas que puedan ayudar al osito.</p> <p>-Después la docente les pide a los niños si el osito sentimental está llorando que harían ustedes?</p> <p>-Los niños y las niñas al momento de dramatizar realizan las siguientes acciones a través de los personajes que están asumiendo.</p> <p>-Se observa como sus demás compañeros realizan acciones de compañerismo al momento de dramatizar.</p> <p>-Finalmente la docente les pregunta cómo se sintieron y que hicieron cuando vieron triste al osito sentimental?.</p> <p>-Cada niño de forma ordenada responde lo que hicieron.</p>		
--	--	--	--

JUGAMOS AL OSITO SENTIMENTAL

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar	
		CRITERIO DE APRENDIZAJE	
		Cuando un compañero llora se acerca a consolarlo	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

TALLER DE APRENDIZAJE N°09

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: Jugamos soy un súper héroe o una súper heroína

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar	Ayuda a sus compañeros sin pelear

4. SECUENCIA DIDÀCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-Había una vez un niño llamado pepito que tenía una discapacidad que era que no podía ver y se sentía muy triste al no poder jugar con sus demás compañeros porque lo rechazaban, pero Juanito le gustaba ayudar a sus demás compañeros porque se sentía un súper héroe y por eso tuvo una idea para integrar a su amigo que no podía ver, entonces Juanito el súper héroe explico acerca de un juego que consistía en que pepito comenzara a tocar las cosas que se encontraban a su alrededor y Juanito el súper héroe lo iba describiendo así él objeto que pepito tocaba y de esta manera todos sus demás compañeros podían jugar juntos.</p> <p>-¿Qué problema había? ¿Qué les pareció la idea de Juanito? ¿Les gustaría ayudar a sus amigos? ¿les gustaría ser un súper héroe o una super heroína para poder ayudar a las demas personas?</p>	-recursos humanos	10 min

	- Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego		
Exploración del Material	<p>-La docente saca algunos objetos de su cajita mágica como unas capas, escudos, máscaras, guantes, etc</p> <p>-Luego Los niños exploran los materiales que se les presento y de manera libre descubren las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>-Finalmente la docente les menciona que el día de hoy jugaremos ser un gran súper héroe o una súper heroína</p>		5 min
Desarrollo de la actividad	<p>-La docente da a conocer como se realizará el juego dramático por grupos</p> <p>-Reparte los materiales de disfraces a cada grupo para que escojan quien asumirá el rol del súper héroe o súper heroína</p> <p>-Ya luego la maestra les presenta una situación para que los niños a través de la dramatización puedan resolver el conflicto</p> <p>Que harían si sus dos compañeros están peleándose, golpeándose y piden auxilio sus demás compañeros ¿Qué haría el súper héroe? ¿Creen que el súper héroe los ayudaría para que ya no peleen?</p>	-disfraces	15 min
Expresividad	<p>-Invitamos a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático de forma grupal en relación con la situación planteada por la docente.</p> <p>-La docente va observando cada situación que se está desarrollando a través de la dramatización de los niños</p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p>		20 min

JUGAMOS SOY UN SUPER HEROE O SUPER HEROÍNA

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar	
		CRITERIO DE APRENDIZAJE	
		Ayuda a sus compañeros sin pelear	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

TALLER DE APRENDIZAJE N°10

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: Soy un bombero solidario

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	No presenta conductas de agresividad frente a los demás

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente les reúne a los niños en semicírculo y les presentará una adivinanza icono verbal “EL BOMBERO”</p> <p>- ¿Cuál es la función del bombero? ¿Qué hacen los bomberos? ¿Cómo trabajan los bomberos?</p> <p>- Los niños y las niñas dan sus propias ideas de forma ordenada</p> <p>- Enseguida comunicamos a los niños y niñas que hoy jugaremos interpretando el rol de los bomberos solidarios</p> <p>-La docente les plantea las normas de convivencia.</p>		
Exploración del Material	<p>-Se les entregan vestuarios de materiales reciclados a los niños y niñas para que exploren y manipulen.</p> <p>-Luego con la ayuda de la docente se organizan para realizar la participación en el juego de rol</p>	-vestuarios	
Desarrollo de la actividad	<p>-Los niños y niñas se disfrazan de bomberos, organizándose en grupos</p> <p>-La docente hace participar a los niños practicando la petición y cese de palabra de forma ordenada al</p>	<p>-Recursos humanos</p> <p>-Vestimentas recurso</p>	

	<p>describir el rol del bombero, y les plantea interrogantes ¿los bomberos discuten cuando van a ayudar a los heridos?, ¿los heridos se ponen groseros?, los niños aportan dando ideas a través de sus propias vivencias.</p> <p>-Luego la docente les da indicaciones de que realizaran el juego dramático</p> <p>-Los niños escogen el personaje de su elección para asumir el rol</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bombero ✓ heridos 	No presenta conductas de agresividad frente a los demás	
Expresividad	<p>-La docente les dice que imaginen que están rescatando vidas en un incendio. y les plantea algunas preguntas ¿Cómo harían para apagar el incendio? ¿Salvarían a las personas heridas del incendio? ¿De qué forma trabajarían juntos para ayudar a las personas heridas?</p> <p>-De esta manera los niños inician con el juego dramático esperando y respetándose entre si</p> <p>-Los niños y niñas se ubican en sus respectivos espacios con sus materiales reciclados.</p> <p>-La docente preparo previamente un lugar simulando un incendio, los bomberos rescatan a las víctimas. Mostrando de esa manera que trabajando en equipo, sin pelear ni renegando si podemos ayudar a las demás personas como lo hacen los bomberos solidarios.</p> <p>-Nos ubicamos en media luna con todos los niños, después la docente pide que cada niño cuente sus experiencias vividas y observadas.</p> <p>-Cada niño participa de forma voluntaria en todo momento para tomar la palabra para su participación.</p> <p>-Al finalizar el juego dramático la docente le realiza una última preguntas a los niños ¿Todos respetaron la petición y cese de palabra?</p>		

JUGAMOS SOY UN BOMBERO SOLIDARIO

N ^o	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	
		CRITERIO DE APRENDIZAJE	
		No presenta conductas de agresividad frente a los demás	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

TALLER DE APRENDIZAJE N°11

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 años
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. Nombre de la sesión del taller: Jugando al taxista

3. Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros	Respeto las normas de juego

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente reúne a los niños en semicírculo</p> <p>-Luego se le presentara a los niños y niñas un video titulado el "taxista kiki", https://youtu.be/n0q8XcRtdz8</p> <p>-Se hará un previo canto y enseguida cantaremos conjuntamente con los niños y niñas.</p> <p>-Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué personajes hay en la canción? ¿Les gustaría ser un taxista?? ¿Qué le pasaba a la tortuga? ¿el taxista le ayudo? Los niños empiezan a dar sus respuestas.</p> <p>-Previamente marcaremos el camino o la pista por donde el taxi se transportara con el respectivo semáforo.</p> <p>-Hacemos recuerdo de las normas para el desarrollo del taller.</p>	<p>-recursos humanos</p> <p>-cancion iconoverbal</p> <p>Cinta masking</p>	5 min
Exploración del Material	<p>-La docente les muestra a los niños un auto de taxi de cartón reciclado, disfraces como gorro, camisa, barba, corbata, etc y les reparte a cada uno de ellos los materiales.</p> <p>-Luego los niños y niñas exploran los materiales, se organizan a través de la dinámica.</p>		10 min

<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>-La docente presenta la escenificación del camino o la pista por donde el taxista se transportará</p> <p>-Previamente la docente presenta las normas del juego paso a paso a los niños de cómo se desarrollara la dramatización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero el taxista se desplaza por el camino donde recorrerá. --Segundo el taxista reconocerá la ubicación y las señales del semáforo -Tercero el taxista ira a recoger a los pasajeros -Cuarto los pasajeros les indicara al taxista el lugar a donde van a ir. -Cuarto el taxista tendrá que ver los colores de la luz del semáforo para manejar el auto de esta manera respetando los semáforos. <p>-Luego la docente se organiza con los niños a través de una dinámica para seleccionar a los personajes para la realización del juego dramático</p> <p>Personajes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Chofer taxista -pasajeros <p>-La maestra les da indicaciones para poder realizar el juego asumiendo sus roles</p> <p>- La docente y los niños empiezan a dialogar entre ellos de manera muy respetuosa cada uno esperando su turno para realizar el juego.</p>	<p>Respetar las normas de juego</p>	<p>15 min</p>
<p>Expresividad</p>	<p>--Invitamos a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático de forma grupal, siguiendo con las indicaciones que hizo la docente.</p> <p>-Los niños y niñas empiezan a jugar siendo el taxista, están recorriendo dentro del camino que la docente preparó anticipadamente, luego los niños van respetando las señales del semáforo hasta llegar al lugar, el taxista recoge en cada paradero que se ubican los pasajeros para que ellos les indique a qué lugar quieren ir.</p> <p>- Los niños y niñas realizan sus respectivos comentarios acerca del juego de roles del auto de papá .</p>		<p>20 min</p>

JUGANDO AL TAXISTA

N ^o	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros	
		CRITERIO DE APRENDIZAJE	
		Respetar las normas de juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

TALLER DE APRENDIZAJE N°12

1. Datos generales:

- a) **Institución Educativa Particular** : Gotita de Cielo
 b) **Edad** : 4 añitos
 c) **Directora** : Gilio Brito
 d) **Docente de aula** : Yanet Calla
 e) **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Navarro Huerta Julissa Paulina

2. Nombre del taller: “Jugando a la tiendita”

3. Aprendizajes esperados:

ÀREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICAFOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar.	Narra historias que llaman su atención.

1. SECUENCIA DIDÀCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular o en un espacio amplio</p> <p>-Se le presentará a los niños y niñas una caja sorpresa</p> <p>¿Qué habrá dentro de la caja?</p> <p>-Con la ayuda de los niños y niñas descubrimos lo que se encuentra dentro de la caja.</p> <p>En la cual contendrá envolturas de los productos de la tiendita y además la vestimenta (mandil) se realizará las siguientes preguntas.</p> <p>-¿Qué productos encontraron? -¿Para qué se utiliza estos productos? -¿En dónde podemos encontrar estos productos? -¿Quién es la persona que usa este mandil?</p>	<p>Caja</p> <p>Tiendita</p> <p>Mandil</p> <p>Envases de yogurt</p>	5 minutos

Exploración del Material	<p>- La maestra les muestra diversos materiales como algunos productos que se encuentra en una tiendita y la vestimenta</p> <p>- Los niños eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p>	Mandil Envases de yogurt Envases de gaseosa Huevos de plástico Arroz Fideo Azúcar Envases Golosinas Envolturas	10 minutos
Desarrollo de la actividad	<p>-Luego la maestra y junto a los niños a través de una dinámica elegimos a los personajes de la tiendita; compradores y vendedores, asumiendo cada niño un rol.</p> <p>-Después la docente les narra una historia de lo que le paso una vez cuando fue a comprar en la tienda. “cuando fui a comprar a la tienda, la señora vendedora me pregunto qué iba a comprar y yo les respondí que quería comprar esos chocolates, la vendedora me dijo que costaba 5 soles, y yo me puse a buscar mi plata para pagarle a la vendedora pero no lo encontraba por ningún bolsillo, me tuve que ir triste a mi casa sin comprar los chocolates”</p> <p>-La docente les pregunto a los niños si alguna vez les paso algo similar cuando fueron a comprar a la tienda junto con su mamita o su papito.</p> <p>-Los niños y las niñas levantan la mano para expresar con sus propias palabras acerca de su experiencia vivida.</p> <p>-Enseguida recordamos las normas de convivencia para el desarrollo de La actividad.</p>		15 minutos

Expresividad	<p>-Invitamos a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático de forma grupal.</p> <p>-Los niños y niñas se dirigen al lugar de juego y ubicamos los productos de la tiendita.</p> <p>-Los niños y niñas empiezan tomando en cuenta los precios, el nombre de los productos que irán a comprar.</p> <p>-las vendedoras de la tiendita les pregunta amablemente a los compradores que van comprar de la tienda y les ofrece todo lo que están vendiendo.</p> <p>- Realizan los niños y las niñas con la dramatización, cada uno van respetando su turno y realizan sus respectivas compras a través de sus experiencias vividas</p> <p>-Finalmente Los niños y niñas realizan sus respectivos comentarios acerca del juego de rol de la tiendita.</p>		15 minutos
---------------------	--	--	-------------------

JUGAMOS SOY UN BOMBERO SOLIDARIO

N ^a	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar.	
		CRITERIO DE APRENDIZAJE	
		Narra historias que llaman su atención.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

TURNITIN PRE BANCA NAVARRO

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo