



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 DOMINGO SAVIO, VEINTISÉIS
DE OCTUBRE, PIURA, 2024.**

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

AUTOR

**GUTIERREZ SANCHEZ, ROXANA
ORCID:0009-0005-9064-0128**

ASESOR

**FLORES ARONI, BERTHA JUANA
ORCID:0000-0003-2876-9930**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0222-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **11:40** horas del día **23** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PEREZ MORAN GRACIELA Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 DOMINGO SAVIO, VEINTISÉIS DE OCTUBRE, PIURA, 2024.**

Presentada Por :
(0807171115) **GUTIERREZ SANCHEZ ROXANA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

PEREZ MORAN GRACIELA
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 DOMINGO SAVIO, VEINTISÉIS DE OCTUBRE, PIURA, 2024. Del (de la) estudiante GUTIERREZ SANCHEZ ROXANA , asesorado por FLORES ARONI BERTHA JUANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 18% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 18 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios, quien me permite seguir aquí.

A mi familia, por su amor y aprecio en todo momento.

Agradecimiento

A mis profesores y a mi casa de estudios.

A mis amigos que me dieron aliento.

Mil gracias en todo momento.

Índice general

Carátula.....	I
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice general	vi
Lista de Tablas.....	vii
Lista de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract.....	x
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	9
2.1 Antecedentes	10
2.2. Bases teóricas	15
2.3. Hipótesis.....	23
III. METODOLOGÍA.....	24
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación	25
3.2. Población y muestra:	26
3.3 Variables. Definición y operacionalización	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:.....	28
3.5 Método de análisis de datos	29
3.6. Aspectos Éticos:	30
IV. RESULTADOS	31
V. DISCUSIÓN	38
V. CONCLUSIONES	42
VI. RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
Anexos.....	45
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	57
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	58
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos.....	62
Anexo 04. Formato de consentimiento informado.....	63

Lista de tablas

Tabla 1 Población de educación inicial, niños de 5 años	24
Tabla 2 Muestra de estudio, niños de 5 años	24
Tabla 3 Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el pre test	37
Tabla 4 Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar el juego de roles	38
Tabla 5 Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el post test	39
Tabla 6 Nivel de habilidades sociales durante el pre y post test	40
Tabla 7 Prueba de normalidad	42
Tabla 8 Prueba de rangos de Wilcoxon	43
Tabla 9 Estadístico de prueba	44

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el pre test	37
Figura 2 Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar el juego de roles	38
Figura 3 Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el post test	39
Figura 4 Nivel de habilidades sociales durante el pre y post test	40

Resumen

El presente estudio surge a raíz del siguiente problema: ¿De qué manera los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024? Al observarse que muchos niños de 5 años presentaron dificultades para interactuar con los demás, razón por la cual se planteó el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativa y diseño pre experimental, con una muestra de 30 niños de 5 años de nivel inicial pertenecientes al Aula Roja, a quienes se aplicó la técnica de observación mediante el instrumento de lista de cotejo. En relación a los resultados, se observa que en el pre test el 53% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo, en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 67% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas. Por lo tanto, se concluye que los juegos de roles desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa mencionada anteriormente.

Palabras clave: Juegos de roles, habilidades sociales, interacción, sentimientos.

Abstract

The present study arises from the following problem: How do role plays develop social skills in 5-year-old children of Educational Institution N°018 Domingo Savio, Veintisirse de Octubre, Piura, 2024? When it was observed that many 5-year-old children presented difficulties in interacting with others, which is why the following general objective was proposed: Determine how role plays develop social skills in 5-year-old children of the aforementioned Educational Institution. . The methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design, with a sample of 30 5-year-old children of initial level belonging to the Red Classroom, to whom the observation technique was applied using the checklist instrument. In relation to the results, it is observed that in the pre-test 53% of the students were located at the process level, however, in the post-test they improved thanks to the strategy, reaching 67% in expected achievement, exceeding all the difficulties encountered. Therefore, it is concluded that role plays significantly develop social skills in 5-year-old children of the Educational Institution mentioned above.

Keywords: Role plays, social skills, interaction, feelings.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las habilidades sociales en el nivel inicial son consideradas como conductas y comportamientos que permiten relacionarse con el medio social y establecer una interacción adecuada; por lo tanto, las habilidades sociales básicas son aquellas que nos permiten la supervivencia (Goldstein et al., 1985). En tal sentido, las habilidades sociales son importantes dentro del desarrollo social de las y los niños, principalmente porque es en esta etapa en que se logran dichas habilidades.

Respecto a investigaciones realizadas a nivel internacional, se realizaron estudios muy importantes en relación a las habilidades sociales en niños del nivel inicial, tal es el caso del estudio de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura y el Banco Mundial, quienes destacan la importancia de las habilidades sociales como una variable que permite que las personas socialicen y convivan en armonía (Chaparro, et al., 2019). Sin embargo, en 96 escuelas a nivel mundial, el 32% de niños ha sufrido de algún tipo de maltrato por parte de sus compañeros, 36% de los estudiantes ha participado al menos en una pelea física, el 29% de niños entre 9 y 10 años ha sido víctima de acoso cada mes y un 14% durante todo el año, siendo la violencia física la que predomina en un 31,4%. Estos porcentajes alarmantes dan a notar un desarrollo deficiente de las habilidades sociales.

Además, la emergencia sanitaria por el COVID 19 que se presentó hace dos años atrás, ha ocasionado que las relaciones sociales, especialmente entre los niños de todo el mundo, disminuya su capacidad de relacionarse y convivir en diferentes entornos. Una de las consecuencias de esta problemática, es que impidió el pleno desarrollo de las habilidades sociales a causa de que, las personas no se podían reunir de manera presencial ni salir, lo que hace que la mayoría de los niños tengan que depender de la tecnología de los medios, afectando así las interacciones entre amigos, familiares u otros (UNICEF, 2020).

Por otro lado, en estudios a nivel nacional como el realizado por la Alianza para la Protección y la Prevención del Riesgo Psicosocial en NNA (Solano, 2023) muchos especialistas coinciden en decir que el rol de la familia influye mucho en el crecimiento emocional de las personas, sobre todo en la adquisición de habilidades sociales, sin embargo en un estudio realizado por Mamani (2019) señaló que Perú es aquel país con porcentajes más bajos de habilidades sociales con 78%, lo que repercute en el desarrollo de su aprendizaje y el poder relacionarse dentro de su entorno social, siendo que el mayor

problema que los niños con habilidades sociales deficientes suelen involucrarse en gran medida con problemas sociales derivados de violencia y poca empatía, los mismos que vienen de hogares disfuncionales.

Por otra parte, un estudio llevado a cabo por Maldonado y Mendoza (2017) señalan que la carencia de habilidades sociales ha dado motivo para que se facilite el acoso escolar en las aulas. Al respecto, según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022) a través de su página virtual SiseVe, se ha reportado 39864 casos de estudiantes víctimas de acoso escolar entre el 15 de septiembre del 2013 y el 30 de noviembre de 2019, siendo 3325 los casos de violencia reportados a nivel de inicial, donde se observa que la violencia física es la más preponderante, luego la violencia psicológica, finalmente la violencia sexual.

Dada esta problemática en el país, resulta interesante preguntarnos si esta situación se pudo haber evitado al fomentar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños (Maldonado y Mendoza, 2017).

De igual manera, a nivel local, en el Proyecto Educativo Institucional de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, se señaló que muchos niños y niñas de 5 años presentan dificultades tales como: conductas poco sociales, debido a que en su entorno familiar existen comportamientos sobreprotectores por parte de los padres de familia, lo que conlleva a paralizar la posibilidad de los niños a descubrir su entorno y socializar. Asimismo, presentan limitadas conductas de participación oral durante las clases, así como poca interacción entre pares. Durante los recreos, no suelen compartir sus cosas, así como no dialogan por iniciativa propia. Estos problemas, se deben probablemente a causa de la poca colaboración de la familia hacia la educación de los menores, debido a que están la mayoría de tiempo en actividades laborales, desplazando las necesidades educativas o direccionándolas hacia otros acompañantes educativos, lo cual ha traído como consecuencia que los niños y niñas no desarrollen sus habilidades sociales en todas sus dimensiones.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024?

La presente investigación tiene **justificación** teórica, porque se sustenta en la teoría de sociocultural de Vygotsky la cual se relaciona estrechamente con el desarrollo de habilidades sociales, ya que enfatiza la influencia del entorno social y cultural en el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades. De este modo, las interacciones sociales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los individuos, incluyendo las habilidades sociales. Por ende, al aplicar los juegos de roles los niños también aprenden a comunicarse con los demás y hacer diferentes tipos de conexiones. Aprenden a soltar, escuchar, desafiar respetuosamente los estándares de los demás y ser más empático.

Asimismo, tiene justificación práctica porque las habilidades sociales es una variable que permite el desarrollo psicosocial de los niños y niñas y por ende mejora su desenvolvimiento y convivencia. Por ende, es importante impartir estrategias como los juegos de roles que apunten al desarrollo de las habilidades sociales, no sólo para revertir los resultados, sino que es una pieza fundamental en la etapa de la infancia debido a que permiten que los niños puedan fomentar su creatividad, desarrollar habilidades sociales, soluciones problemas, conflictos, en definitiva, desarrollar habilidades para la vida.

Y, por último, tiene justificación metodológica contó con un instrumento de medición, el cual fue diseñado y validado por expertos del nivel inicial. Del cual se obtuvo una confiabilidad a través de la prueba KR-20 de Richardson para instrumento dicotómico (lista de cotejo). Para luego obtener resultados confiables acerca del nivel de habilidades sociales en estudiantes de 5 años del nivel inicial, el cual resultó útil para futuras investigaciones de muestras similares y además de dejarles a los docentes del nivel, un instrumento listo y rápido para conocer las dificultades en esta variable.

Para dar solución a la pregunta planteada, se formula el siguiente **objetivo general**: Determinar de qué manera los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024. Asimismo, los **objetivos específicos**: Evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles; Diseñar y aplicar los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024; Evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, a través de un post test después de la

aplicación de los juegos de roles; Comparar el nivel de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. *Antecedentes Internacionales*

Chuizo (2020) trabajó en su tesis realizada en Ecuador, para optar el título profesional de Licenciada en educación pervalaria, titulada: “*El juego de imitaciones en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2019- 2020*”. Tuvo como objetivo determinar en qué medida el juego de imitaciones en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo, trabajó una metodología de tipo cuantitativa, nivel aplicada, de diseño pre experimental, la cual trabajó con una población muestral de 45 niños de 04 y 05 años, a quienes se les aplicaron la lista de cotejo baja la técnica de la observación. Obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue bajo a un 65%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de imitación, llegando en el post test a un nivel alto a un 82%. Concluyendo de esta manera que los juegos de imitación permiten la mejora de las habilidades sociales que fue corroborado con la prueba de hipótesis de T de Student de 0,000.

Forero (2021) realizó su tesis efectuada en Ecuador, para optar el título profesional de Licenciada en educación pervalaria. “*El juego de roles como una estrategia para el aprendizaje social de los estudiantes de cinco años del Cariamanga, de la provincia del Ecuador, 2021*”. Tuvo como objetivo determinar en qué medida el juego de roles como una estrategia mejora el aprendizaje social de los estudiantes de cinco años del Cariamanga, de la provincia del Ecuador, 2021, trabajó una metodología de tipo cuantitativa, nivel aplicada, de diseño pre experimental, la cual trabajó con una población muestral de 45 niños de 04 y 05 años, a quienes se les aplicaron la lista de cotejo baja la técnica de la observación. Obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de aprendizaje social fue bajo a un 59%, el cual fue mejorando con la estrategia de los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel alto a un 75% en el aprendizaje social. Concluyendo de esta manera que los juegos de roles permiten la mejora del aprendizaje social que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Chi cuadrado de 0,002.

Ortega (2021) trabajó en su tesis realizada en Ecuador, para optar el título profesional de licenciada en educación pervularia, titulada “*El juego en el proceso de socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de edad de la unidad educativa de la Esmeralda, Ecuador, 2021*”. Tuvo como objetivo determinar en qué medida el juego en el proceso de socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de edad de la unidad educativa de la Esmeralda, Ecuador, 2019, trabajó una metodología de tipo cuantitativa, nivel aplicada, de diseño pre experimental, la cual trabajó con una población 88 estudiantes de 5 años divididos en 4 aulas de 5 años, donde la muestra fueron 22 niños de 5 años D, a quienes se les aplicaron la lista de cotejo baja la técnica de la observación. Obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de socialización fue bajo a un 55%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos, llegando en el post test a un nivel alto a un 72%. Concluyendo de esta manera que los juegos permiten la mejora de socialización que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,000.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Espíritu (2022) en su tesis realizada en Chanchamayo, Junín, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, denominado: “*Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, Pichanaki-Provincia de Chanchamayo, Junin-2022*”. Tuvo como objetivo determinar en qué medida los Juego de roles desarrollan las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, Pichanaki-Provincia de Chanchamayo, Junin-2021, trabajó una metodología de tipo aplicada, nivel explicativa, de diseño pre experimental y de enfoque cuantitativa, la cual trabajó con una población de 68 niños de 05 años, distribuidos en tres aulas, de las cuales solo se consideró una muestra de 26 niños del aula Amarilla, a quienes se les aplicaron la lista de cotejo baja la técnica de la observación. Obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales básicas fue en proceso a un 78%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel de habilidades sociales en logro esperado a un 88%. Concluyendo de esta manera que los juegos de roles permiten la mejora de las habilidades sociales básicas que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,000.

Blanco (2023) en su tesis realizada en Huancané, Puno, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, titulada: “*El Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial barrio*

rinconada del Distrito y Provincia de Huancané, Puno, 2023". Tuvo como objetivo determinar en qué medida los Juego de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial barrio rinconada del Distrito y Provincia de Huancané, Puno, 2023, trabajó una metodología de tipo aplicada, nivel explicativa, de diseño pre experimental y de enfoque cuantitativa, la cual trabajó con una población de 32 niños de 05 años, de las cuales solo se consideró una muestra de 16 niños, a quienes se les aplicaron la lista de cotejo baja la técnica de la observación. Obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue de proceso a un 78%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel de logro esperado a un 88%. Concluyendo de esta manera que los juegos de roles permiten la mejora de las habilidades sociales básicas que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,001.

Aquino (2020) consideró estudiar la tesis realizada en Huánuco, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, denominada: *"El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo de Huánuco-2020"*. Tuvo como objetivo determinar en qué medida los juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo de Huánuco-2020, trabajó una metodología de tipo aplicada, nivel explicativa, de diseño pre experimental y de enfoque cuantitativa, la cual trabajó con una población de 51 niños de 05 años, de las cuales solo se consideró una muestra de 18 niños, a quienes se les aplicaron la lista de cotejo baja la técnica de la observación. Obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue de inicio a un 45%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel de logro destacado a un 52%. Concluyendo de esta manera que los juegos de roles permiten la mejora de las habilidades sociales básicas que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,000.

2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales

Merino (2023) realizó su estudio en la ciudad de Piura para optar el grado de maestría, denominado: “*El juego libre para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Piura 2023*” El estudio actual fue realizado con el objetivo general de investigar los efectos del juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en niños que cursan el nivel inicial de una Institución Educativa en Piura. Para abordar esta cuestión, se adoptó una tipología aplicada, un enfoque cuantitativo y se empleó un diseño cuasi-experimental, la muestra estudiada consistió en un grupo de 54 estudiantes, todos ellos de 4 años de edad. Para ejecutar la recolección de datos, se utilizó una lista de cotejo que permitió evaluar y medir las habilidades sociales de los niños en seis dimensiones específicas. Los resultados obtenidos tras el procesamiento de los datos utilizando el estadístico U de Mann-Whitney arrojaron resultados altamente significativos. Con un valor de $p=0,00<0,05$, se demostró de manera concluyente que el juego libre tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños evaluados. En última instancia, se pudo concluir que el juego libre desencadena una mejora significativa en las habilidades sociales de los niños de 4 años que asisten a esta institución educativa en Castilla - Piura.

Julcahuanca (2021) realizó una investigación en la ciudad de Piura para optar el grado de Licenciatura, titulada: “*Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021*” El objetivo general fue determinar de qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021. La metodología consistió en una investigación cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo, con una población muestral de 18 niños de 5 años, aplicándose la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo, el cual fue validado mediante juicio de tres expertos y con una confiabilidad mediante alfa de Cronbach =0.892, rigiéndose por los principios éticos de: protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia y no maleficencia, justicia e integridad científica. El resultado principal evidenció que después de aplicar los juegos simbólicos se obtuvo el desarrollo de las habilidades sociales manifestado en un 100% de nivel logro esperado. Concluyendo que la aplicación de los juegos simbólicos considerando la descentración, sustitución, integración y adaptación,

tuvieron el interés y participación activa de los preescolares de 5 años, desarrollando sus habilidades sociales. La prueba de Wilcoxon ($p=0.007<0.05$), demostró que los niños de 5 años desarrollaron significativamente sus habilidades sociales de autonomía, autoestima, relaciones sociales, lenguaje y comunicación.

Mendoza (2020) en su tesis realizada en Piura para optar el grado de maestría, titulada: “*El juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 años de la I.E.I. "Fundación por los Niños del Perú", Piura-2018*”. El objetivo general fue determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la comprensión de textos orales. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, de nivel explicativo, con diseño pre experimental con pre test y post test, con un solo grupo, su objetivo fue: determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la comprensión de textos orales en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. "Fundación por los niños del Perú", A. H. Los Algarrobos, Piura-2018. La muestra estuvo formada por 18 estudiantes. Se utilizó la lista de cotejo, la técnica observación directa y los programas Excel 2016 y SPSS v.25.0. Se obtuvo que: al comparar los datos entre el pre test y el post test, el nivel Inicio disminuyó de un 44,4% a 5,6%, el nivel Proceso disminuyó de 50% a 38,9% y el nivel Logrado aumentó del 5,6% al 55,6%. En conclusión, el juego de roles desarrolla significativamente la comprensión de textos orales.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. *Juegos de roles*

2.2.1.1. Definición de juegos de roles.

Gonzalo & Valdivia (2019), señala que el juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (p.5). También, Dosso (2019), lo conceptualiza como: Un movimiento en el que los jugadores, en un ciclo de reproducción, se dirigen a los animadores del mundo real, comprendiendo una reunión de personas que trabajan por simpatía con la otredad, es decir, se ponen en la circunstancia del otro, en otras palabras, se ponen en la circunstancia del otro. (p.6).

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

Así mismo Gonzalo y Valdivia (2019), señalan que, El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (p.5) Al representar un determinado personaje, el niño asimila los valores y formas de comportamiento de dicho personaje. Cabe destacar que, como docentes de educación inicial, debemos saber seleccionar el tipo de juego de roles que permitan lograr un determinado propósito. En nuestro caso el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades sociales básicas.

2.2.1.2. Teoría del juego.

Teoría Cognitiva

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales (Feandalucia, 2019)

2.2.1.3. Características de los juegos de roles

Grandez (2020) da a conocer las características de los juegos de roles:

- A. La imaginación**, donde dicha característica ayuda a que se extienda de diversas formas un juego de roles, con la finalidad de buscar la originalidad en dicha situación. Dentro de un contexto lúdico de roles se tiene en consideración ciertas reglas de ética sin dejar de lado diversas oportunidades que la imaginación nos brinda, según sea el caso, donde la fantasía cobra un papel muy importante, ya que, a partir de su imaginación se puede concretizar diversas situaciones.
- B. El animismo**, donde cualquier objeto, espacio y tiempo puede cobrar vida al momento de realizar dicho juego, donde va a personificar el comportamiento de un individuo, ya que, puede pensar y sentir, a partir de ello, podemos recrear y crear situaciones ficticias que ayudarán a que diversos hechos reales o imaginarios pueda desarrollarse a partir del lenguaje.
- C. El simbolismo**, donde se puede sustituir un objeto real por uno imaginario creando así diversos significados, de esta manera desarrollando en ellos habilidades de orden superior y llevarlo a la realidad dándole roles a los objetos que solo él lo conoce; al ser desarrollados nos va a permitir poder expresar nuestros temores, miedos y molestias de distintas maneras y darlas a conocer con la finalidad de poder regularlos y ayudar a poder socializar mejor con nuestro entorno.
- D. La dramatización**, donde los estudiantes a medida que van desarrollándose dentro de su realidad van conociendo roles propios y de su contexto cercano que ellos lo

hacen suyos. En este caso se deja de lado la imaginación y da pase a la imitación de personas y situaciones de contexto al inicio de manera general y luego de manera más fantasiosa al proponer algunas variaciones o instrucciones a seguir dentro del personaje desde su creación, donde se puede observar estudiantes más seguros e imaginativos que dan a conocer pensamientos novedosos.

E. La imitación, donde el estudiante tiene en cuenta el rol original del personaje que va a querer representar, donde tiene que tener en consideración sus gestos, características principales y movimientos al momento de representarlo de lo que ha observado de manera detallada; dicha situación dará pie al análisis de casos de nuestra realidad cercana, así como de otros contextos y poder desarrollar nuestras posiciones y el pensamiento crítico a partir de las diferentes imitaciones que realizamos.

2.2.1.4. Los juegos de roles como estrategia.

Podemos partir diciendo según Campos, et al. (2018) el juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Desde la antigüedad, el juego ha sido considerado como una de las actividades menos importantes del ser humano, ignorando la amplia gama de características, funciones y beneficios que proporciona para el desarrollo personal. El juego no es exclusivo de los humanos, porque es una actividad que tiene las características, actitudes y gestos que existen en la práctica de todos los organismos del reino animal. Para observar estas similitudes basta con ver a unos cachorros jugando con las reglas, no tienes que morder a tu pareja y fingir que está enojado, lo más importante, disfrutarlo todo.

Cobo y Valdivia (2019) el juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional, Es una forma de llevar la realidad al aula. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de 14 simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

Los juegos de roles son utilizados como estrategia en los centros de educación inicial, a pesar de que son un medio de interacción y comunicación, se pueden trabajar con un fin pedagógico donde le permite a los niños y niñas estimular y fortalecer el proceso del desarrollo del lenguaje llevándolos a expresarse y socializar con el entorno que les rodea (Zamora et al., 2020).

Según Gaete (2018), nos dice que el juego de roles en la formación de los jóvenes ayuda a que tengan un aprendizaje funcional, puesto que tiene una demanda esperada de desarrollo entre los educadores y los estudiantes, en lugar de los procedimientos de aprendizaje latentes, por ejemplo, las charlas o las clases de expertos, sobre todo debido a la posibilidad de unir o complementar la nueva información o los datos con la información recientemente adquirida. Además que los juegos de roles, al ser integrados dentro de las sesiones de aprendizaje, permite que el alumnado, logre escenificar papeles que le permiten ser empático, sociable y aumente su aprendizaje y vocabulario.

Así mismo a través del juego de roles, los niños fomentan su integralidad, ya que cuando un niño juega, muestra diferentes habilidades y capacidades motrices, místicas e interactivas. Es por ende la importancia de ser utilizada como estrategia para que los estudiantes logren estimular sus conocimientos sociales, y de aprendizajes que aporten a su educación.

2.2.1.5. Importancia de los juegos de roles.

Los juegos de roles, son importantes como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación inicial y primaria, incluso en los niveles superiores tiene un resultado muy significativo. El ser humano, nunca deja de ser un niño, por eso que el juego siempre está asociado al hombre a lo largo de toda su vida. Utilizarlo en el aula como estrategia didáctica, constituye una poderosa herramienta de desarrollo de competencias, capacidades habilidades y destrezas (Espíritu, 2022).

Para Prado, (2020) identifica que los juegos roles tiene beneficios que Permite acceder al conocimiento de forma significativa, útil para memorizar, mejorar el empleo del cálculo mental, promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, gran riqueza de vocabulario, además que ayuda a que el niño se relacione, sume sus relaciones interpersonales, porque a través de estos juegos ellos incentivan las relaciones comunicativas (p.61)

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

Así mismo, Gaete, (2019) a nivel personal nos dice que el juego de roles permite: Representar la realidad, poner en práctica competencias de comunicación, evaluar/desarrollar actitudes, intereses y/o valores (p.294) El mismo autor menciona que el juego de roles permite formar la personalidad del individuo, ya permite que las personas ejerzan dominio sobre sus emociones. Facilita la reflexión y no permite obtener conclusiones precipitadas, ayuda a superar estereotipos y primeras impresiones. También permite comprobar consecuencias de las acciones (p.294).

2.2.1.6. Dimensiones de los juegos roles.

Según García (2016) afirma que las dimensiones de los juegos de roles son los siguientes:

- a) **Juego de rol espontáneo:** Estos a su vez incluyen a los juegos de simulación y juegos de roles ficticios.
- **Juegos de simulación:** Los niños pequeños comienzan a hacer juegos de roles alrededor de los tres años. Primero, desarrollan ideas e historias simples en las que no hay más de dos actores. Los juegos de simulación también son muy populares entre los niños pequeños a una edad temprana. Usan mal todo y les dan a las cosas, según lo que necesiten, significados especiales. Media hora después, la cuchara que servía de teléfono celular puede convertirse en el arado con el que el agricultor está arando el campo de grano.

Quizás hiciste un viaje al campo unos días antes, que perdura en este juego. En este tipo de juegos los niños sacan a pasear a sus muñecos como mamá o papá o ponen a dormir al osito de peluche. Si bien los más pequeños tienden a representar esas escenas solos, los juegos de roles en edad preescolar se convierten en representaciones cada vez más complejas con varios participantes. A más tardar al comienzo del cuarto año de vida, cuando los niños han comenzado a hablar, se agregan habilidades adicionales para los juegos de roles.

- **Juegos de roles ficticios:** Los juegos de roles son una forma especial de fantasía. En esta palabra fantasía o juego de simulación reside el núcleo. Los niños usan su imaginación y fingen que algo es diferente. Entonces es como si tuvieran un papel diferente. Juegan imitando un trabajo que conocen del mundo de los adultos; fingen que son mayores, más jóvenes, abuelos o incluso un animal; fingen que el mundo funciona de manera diferente. Un plato se convierte en un volante para el automóvil o una escoba no solo puede barrer, sino también volar.

Los juegos de roles espontáneos pueden tener lugar solo, sin guía, simple y sin un compañero de juego, pero también socialmente en grupo. Puede iniciarse espontáneamente y luego ser dirigido por un educador. También puede tener lugar con el amigo imaginario famoso. Esto no es nada malo en sí mismo, expresa las propias inseguridades sin tener que temer las consecuencias; también el deseo de independencia. Ejemplo: El niño tira un vaso de la mesa, se rompe. El niño se defiende de la madre, diciendo que no hizo eso: fue el amigo quien tiró el vaso.

En los juegos de roles espontáneos, también puede suceder que los niños sean excluidos de juegos de roles. Requiere cierto nivel de seguridad, expresividad y capacidad para presentarse. Los niños sin experiencia o inhibidos no son compañeros atractivos y, por lo tanto, no se les anima a seguir juegos de roles. Por lo tanto, los críticos señalan que los juegos de roles promueven principalmente niños seguros y juguetones y, por lo tanto, aumenta la injusticia social.

Una etapa igualmente importante para los niños es un juego de rol deliberado con sus compañeros. Aunque desde fuera nos parezca que las circunstancias inventadas son absurdas o imposibles, en este momento la magia ocurre en la cabeza del niño. Es decir, el surgimiento de habilidades para construir un campo común para la interacción, resolver problemas emergentes (incluso imaginarios), cooperar, negociar y cambiar decisiones según sea necesario. Al transformarse en un nuevo rol, los niños obtienen acceso a expresar sentimientos de los que es difícil hablar. Puede probar algo que no sea típico en la interacción normal con adultos. Por ejemplo, el niño más pequeño de una familia puede usar el modelo a seguir de un padre responsable y cariñoso o un organizador de ocio talentoso para los demás. Es importante que los adultos no solo den tiempo y espacio para los juegos de roles para los niños, sino también para observar.

Para los niños es muy típico imitar lo que observan en la vida cotidiana: el comportamiento de sus padres, el comportamiento cotidiano, los procesos la escuela inicial o las profesiones con las que se encuentran.

Por supuesto, los niños también ven mucho el mundo a través de libros ilustrados o cuentos. Y cuando observan un proceso allí, lo registran, hacen sus propios pensamientos sobre él, lo entienden de una manera completamente diferente de lo que podría entender el papá o el docente.

b) Juego de rol escénico:

También han sido denominados aquí como juegos de actuación. Además de los juegos de rol ficticio, a menudo también existe los juegos de actuación. Esto a veces se fomenta en la con fines educativos, donde los maestros animan a los niños a ejercitarse y representar piezas pequeñas.

Dado que los juegos de roles tienen una variedad de efectos significativos en el desarrollo de los infantes y son parte del proceso de aprendizaje natural, los padres y los maestros, deben hacer todo lo posible para apoyar activamente en los juegos de roles. A menudo, no se necesita tanto para esto. En su desarrollo, los niños encuentran las vías por sí mismos. Los padres son bienvenidos, si los más pequeños lo piden, a seguir los juegos e ir de compras a la tienda, tocar el teatro de marionetas o hacer mímica al malvado atacante del castillo de los caballeros.

Es importante no evitar los juegos de roles. Además, siempre debe dejar que los niños dirijan los juegos de roles. No intentar poner un papel. A menudo es muy emocionante ver en qué roles se deslizan los más pequeños. Eso dice mucho sobre lo que les preocupa a los niños en su vida diaria.

c) Juego de rol didáctico

También llamados juegos de roles dirigidos. Los juegos de roles dirigido [por el educador] sirve como ayuda para el aprendizaje y es la reconstrucción de la realidad en condiciones reducidas. Sirve para entrenar la percepción de uno mismo y de los demás: ¿Entendiste lo que quería decirte? ¿Te entendí bien? ¿Cómo me viste en mi papel? La percepción también puede ser aprendida y practicada como percepción por otros. También se entrenan habilidades lingüísticas, se imitan

dialectos y los niños se hablan entre sí. En contraste con los juegos de roles espontáneo, hay observadores a quienes se anima a identificarse con los jugadores.

Ellos entrenan sus habilidades sociales y su comportamiento social y aprenden diferentes roles. También practican examinar los procesos del grupo y encontrar su rango en el grupo. Ejemplo: ¿Me siento cómodo en un papel activo o prefiero quedarme al margen? Los niños practican la resolución de conflictos, pero la realidad simplificada puede suprimir las decisiones libres.

2.2.1.7. El juego en la etapa inicial.

En la etapa infantil, es donde el juego incide de forma más visible y directa en el niño. Mediante la interpretación de alguien ajeno al alumno desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Aporta sustancialmente con las siguientes actitudes.

- A. La Empatía.** Mediante los juegos de roles el niño puede aprender a conocer que es lo que siente la otra persona ante una situación real.
- B. La Socialización.** El juego de roles potencia el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad.
- C. La Tolerancia.** El juego de roles ayuda a no rechazar lo que es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y al abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias (Blanco, 2023).

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

Aguilar (2018) nos hace menciona que los juegos de roles son pieza fundamental en la etapa de la infancia debido a que permiten que los niños puedan fomentar su creatividad, desarrollar habilidades sociales, soluciones problemas, conflictos, al interpretar las diversas situaciones de la vida de los personajes vividos, por ende se hacen mención a lo siguiente:

- a) Fomenta la creatividad.

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

- b) Estimula el desarrollo del lenguaje

A través de este tipo de juegos, los niños también pueden desarrollar su lenguaje y aprender nuevas palabras y conceptos. Usó algunos términos que había escuchado antes, pero cuando explicó a otras personas durante el juego, les dio un significado y los incluyó en su vocabulario. También puede aprender nuevas palabras y expresiones con otros niños que juegan con él.

c) Regula sus emociones

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

d) Favorece la resolución de problemas.

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

e) Desarrolla las habilidades sociales

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

2.2.1.9. Juego de roles enseñado en el aula.

El juego de rol se sitúa en diferentes contextos como un supermercado, la escuela, un hospital, un centro comercial. La maestra asigna a cada alumno un personaje como un policía, doctor, vendedor, cobrador u otro. El alumno tendrá que representar a este personaje y cómo reaccionará frente a la situación presentada. Cassany et al., (2019) presentan las líneas generales, que se deben seguir durante la ejecución de los juegos de roles. Primero, se determina el objetivo, los personajes, el lugar y contexto donde se desarrollará la escena (escuela, autobús, tienda, parque, etc.).

Luego, los niños tendrán que desempeñar un rol protagónico que sea adhiriera a su estilo o gusto (profesor, astronauta, ingeniero, actor entre otros). Seguido de ello, interpretaran su rol de forma espontánea y con mucha naturalidad; no es esencial que se siga un esquema determinado, sino se trata de una improvisación. Por añadidura, se puedo

considera utilizar escenografía, vestuario, utilería, videos y fotos que soliciten los niños para su interpretación. Dentro del trabajo en el aula, el juego de roles forma parte de un eslabón esencial durante la acción comunicativa, logrando que los estudiantes se sientan libres de expresar sus ideas y opiniones. Por ello, el maestro se encarga de proponer situaciones comunicativas que busquen desafiar al estudiante a poder representar diversos tipos de personajes y contextos (Cassany et al., 2019).

2.2.2. Habilidades sociales

2.2.2.1. Definición de habilidades sociales.

Sé define a las habilidades sociales básicas como: las conductas y comportamientos que permiten relacionarse con el medio social y establecer una interacción adecuada; por lo tanto, las habilidades sociales básicas son aquellas que nos permiten la supervivencia. Sin ellas el ser humano simplemente involuciona a su condición de animal. La cordialidad, la cortesía, el buen trato, la etiqueta social, son habilidades sociales que el ser humano, por su condición de serlo, tiene y debe practicarlos (McGinnis & Goldstein; 2020).

Por otro lado, Diekstra (2019) describe que las habilidades sociales en los seres humanos y luego en los niños son la base de la vida en común; debido a que mejoran la vida diaria, para los bebés, tiene un carácter fuerte que puede hacer frente a situaciones en la escuela, el hogar y el medio ambiente. En el campo de la enseñanza del conocimiento, aún más insistencia en los juegos y valores, las personas que son útiles a la sociedad, y las personas que vuelven a actuar en beneficio de sí mismos y de los intereses comunes, este tipo de conocimiento ha sido fortalecido. En definitiva, el autor considera la escuela como el mejor lugar para reconocer, descubrir y satisfacer, los contenidos importantes a confirmar. Hace algunas décadas, el propósito de las escuelas era preparar a los jóvenes para la integración en el sistema económico y el mercado laboral. Los roles generales de los niños incluyen aspectos cognitivos, intelectuales, sociales, emocionales y morales

2.2.2.2. Teoría de las habilidades sociales.

La teoría sociocultural de Vygotsky (1989) se relaciona estrechamente con el desarrollo de habilidades sociales, ya que enfatiza la influencia del entorno social y cultural en el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades. Vygotsky sostiene que las interacciones sociales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los individuos, incluyendo las habilidades sociales:

- **Aprendizaje socio cultural de Vygotsky** quien argumenta que muchas habilidades se adquieren a través del aprendizaje social, es decir, mediante la observación y la interacción con otros. Las habilidades sociales, como la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos, se desarrollan a través de la observación de modelos a seguir y la práctica en contextos sociales. Vergara (2020), nos menciona que el contexto social que se relaciona el niño es el progreso cultural y su desenvolvimiento social ; seguidamente de manera individual, principalmente en medio de otros seres humanos ; posteriormente desarrollara por dentro , esto se usa igualmente para la atención facultativa, la memoria, lógica y la asimilación de diferentes conceptos, basadas en funciones superiores se producen como reales entre personas.
- La Teoría de Bandura (Teoría del aprendizaje social) Bandura (1987), nos Señala que en esta teoría los individuos al mirar a otras personas en determinados situaciones, experimentan y copian; en tal sentido comentar sobre habilidades sociales, involucra repetir acciones que un humano aprende y muestra , no siendo esencial , se en esta teoría que las HH.SS , son conjunto de acciones y/o comportamientos admitidos por la sociedad y reconocen para mostrar emociones, deseos, resoluciones, oportunidades y más que se pudiera seguir mencionando de la lista; por lo tanto , sin perjudicar a otros sujetos; esto involucra un acercamiento positivo con otras personas prolongado a un futuro, que serán mostradas a través de la comunicación verbal y/o el lenguaje.
- Teoría Edward Thorndike (inteligencia social) (1994) nos menciona que esta teoría tiene que ver con la capacidad de ser empático con el interior de otro individuo, percibiendo signos emocionales, sentimentales no verbales que permite comprender las intenciones al interactuar con otra persona .A si mismo nos manifiesta que las personas tienen una habilidad para entender a otros comportándose con cordura en las relaciones con otros humanos.

2.2.2.3. Características de las habilidades sociales.

Las habilidades sociales se caracterizan de la siguiente manera:

- A. Heterogeneidad**, comprendiendo el incluir a los distintos comportamientos que se van presentando a lo largo del desarrollo humano y como están van transitando a

partir de diversas situaciones que se les va presentando donde el ser humano se viene desarrollando con su medio (Fermoso, 2019).

B. Especificidad situacional del comportamiento social, donde es indispensable la presencia de tener en consideración diversos escenarios socioculturales en donde interactuamos; Horna-Calvo et al. (2020) afirma que el primer contexto donde se desarrollan las habilidades sociales es el hogar, donde comienzan a realizar las primeras interacciones sociales y conductuales dentro del hogar.

2.2.2.4. Beneficios de las habilidades en la etapa inicial.

Según Delgado (2020) Las habilidades en la etapa inicial son beneficiosas, especialmente para algunos grupos de niños y niñas:

- Niños que son retraídos o tímidos y que necesitan mejorar sus habilidades sociales con el fin de desarrollar relaciones sociales eficaces.
- Niños con un desarrollo normal, pero que tienen algunos déficits o establecen relaciones sociales pobres.
- Niños que tienen problemas de aprendizaje, desórdenes de comunicación, problemas de comportamiento u otras limitaciones.
- Niños agresivos que se muestran violentos, física y verbalmente, con los demás niños y niñas.

2.2.1.5. Importancia de las habilidades sociales.

Desde el nacimiento los niños interactúan en un contexto social, lo cual los capacita para enfrentar situaciones sociales que muchas veces son hostiles. De allí la importancia de desarrollar en el niño una diversidad de habilidades sociales que le permitan una convivencia sana y armoniosa con quienes le toca interactuar (Espíritu, 2022).

Ballena (2019) las habilidades sociales adquieren una importancia insospechada en la vida de las personas. En la vida diaria los aspectos que podrían ser más importantes: vida familiar, tiempo con los amigos, escuela, trabajo y juego, supone una relación humana; desde el momento de nacer se pasa toda una vida interactuando con la gente. A través de la interacción social se sabe quiénes son las personas y cómo funciona el mundo, se adquieren habilidades sociales y se familiarizan con las expectativas y los valores de la sociedad donde se vive. Aunque nunca se deja de aprender, las experiencias sociales de la infancia sientan

las bases sobre las que se construye las relaciones humanas en el futuro y no sólo eso, sino también para transformar la sociedad, en una sociedad más justa, democrática y verdaderamente humana.

Ballena (2019) las habilidades sociales adquieren una importancia insospechada en la vida de las personas. En la vida diaria los aspectos que podrían ser más importantes: vida familiar, tiempo con los amigos, escuela, trabajo y juego, supone una relación humana; desde el momento de nacer se pasa toda una vida interactuando con la gente. A través de la interacción social se sabe quiénes son las personas y cómo funciona el mundo, se adquieren habilidades sociales y se familiarizan con las expectativas y los valores de la sociedad donde se vive. Aunque nunca se deja de aprender, las experiencias sociales de la infancia sientan las bases sobre las que se construye las relaciones humanas en el futuro y no sólo eso, sino también para transformar la sociedad, en una sociedad más justa, democrática y verdaderamente humana

2.2.1.6. Dimensiones de las habilidades sociales.

De acuerdo Bello (2021), las dimensiones de las habilidades sociales plasmadas para el desarrollo de esta investigación son las siguientes:

- **Habilidades básicas para la interacción:** Los niños deben ser capaces de iniciar o responder un saludo dirigido a los padres, docentes y compañeros. Además, deben poder presentarse de forma adecuada, poder dar las gracias y despedir a la persona que se retira de su ambiente en el que se encuentra.
- **Habilidades para hacer amigos:** Es capaz de unirse a conversaciones o juegos e interactuar con los otros compañeros con la finalidad de afianzar una confianza y probablemente entablar una amistad temprana con alguno de ellos. Reconoce y elogia el esfuerzo de los demás y es capaz de pedir o solicitar ayuda de algún compañero o docente.
- **Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones:** Es capaz de reconocer como se siente y como le hace sentir cierta actividad o interacción con otra persona. Puede expresar lo que le gusta o disgusta de forma clara, lo cual le permite tener una visión individual o grupal sobre sí mismo y sobre los demás.

2.2.1.7. El desarrollo de las habilidades sociales en la edad de 3 a 5 años.

Las habilidades sociales entre los tres y los cinco años implican la interacción con los pares, las manifestaciones prosociales, la exploración de reglas, la comprensión de las emociones, entre otros indicadores. Estos han sido relevantes en diversos estudios sobre comportamientos sociales infantiles (David et al., 2020).

En los niños preescolares, las habilidades sociales dan cuenta de un aprendizaje de pautas y modelos que le permiten relacionarse con los otros de una forma efectiva y satisfactoria.

A los tres años aproximadamente, el niño va adquiriendo habilidades ligadas a la interacción con su grupo primario (padres y hermanos) y con pares. Estas habilidades se observaron en indicadores como: menciona una aprobación cuando un niño hace algo de su agrado, se acerca a otros niños del mismo sexo para iniciar juegos o conversar, se adapta a los juegos y/o actividades que otros niños ya están haciendo, los que fueron descriptos como comportamientos recurrentes en este grupo de niños. Hartup (1992) sostiene que la relación del niño con otros pequeños contribuye tanto a su desarrollo social como cognitivo; las relaciones de amistad son comprendidas desde la temprana infancia ya que los pares sirven como recursos emocionales al actuar como soportes ante acontecimientos vivenciados como negativos para el niño (por ejemplo, el ingreso al ámbito escolar o a la guardería maternal).

Este autor sostiene que los pares también actúan como recursos cognitivos, ya que ellos transmiten el sentido de la cooperación y la colaboración. Así, estas primeras relaciones pueden actuar como modelos para las subsiguientes. Si bien, a los tres años el niño mantiene un pensamiento egocéntrico, lo que se manifiesta también en sus juegos, la utilización de la ficción para comprender la realidad, el cómo sí propio de este tipo de juegos le permite al niño el desarrollo del área social e intelectual (Berk y Winsler, 2020). Aunque el egocentrismo puede continuar hasta los cinco o los seis años, ya a los cuatro años, los comportamientos cooperativos suelen ser más constantes en la medida que estas habilidades sean valoradas en su contexto más próximo. No debe olvidarse que la socialización no sólo implica la interacción con otros sino que es un proceso progresivo de asimilación de actitudes, valores y costumbres de una sociedad, por lo que el niño aprende qué comportamientos son aceptables dentro de su grupo (Hoffman et al., 2019).

A los cuatro años, la cooperación se expresa en el cumplimiento de normas y ayuda a pares o adultos, entre otros observables. En la presente investigación aparecieron como muy frecuentemente practicados ciertos comportamientos cooperativos (ítem 4: pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades: es amable con sus padres y otros adultos conocidos), resultados que coinciden con los estudios de (McClelland y Morrison, 2019)

A los cinco años, los indicios de la cooperación son más constantes ya que el niño ha adquirido conductas prosociales tales como ayudar o compartir; éstas aparecieron como frecuentes en el presente estudio, sobre todo en la respuesta a indicadores como: hace pequeños favores a otros niños, ayuda a un amigo cuando está en dificultades, ayuda a otros niños en actividades y juegos, es amable con los adultos conocidos.

Las habilidades sociales están relacionadas con la expresión y comprensión de estados emocionales, todo lo cual le permite al niño preescolar tener un control respecto a cómo demostrar sus sentimientos y cómo responder ante los sentimientos de los demás, principalmente su grupo familiar (Garner y Power, 2019). Los niños participantes mostraron alta capacidad de expresar sentimientos negativos (por ejemplo, quejarse si un par le hace algo desagradable) o manifestar emociones positivas hacia sus padres (por ejemplo, halagar a sus padres o a alguno de ellos). Está comprobado que la expresión de tales comportamientos deriva de la influencia social y de las características de personalidad parentales (Roa Capilla y Del Barrio Gándara, 2019).

Aquellos comportamientos sociales vinculados a la expresión de emociones positivas, principalmente de elogios hacia los adultos, aparecieron con una mayor frecuencia en todas las edades estudiadas. Las madres encuestadas refirieron habilidades de cortesía y amabilidad con el adulto, no sólo por responder a preguntas de personas mayores sino por utilizar palabras y gestos adecuados a las figuras parentales.

2.3. Hipótesis

Hi: Los juegos de roles desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

Ho: Los juegos de roles no desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación

La investigación perteneció al tipo cuantitativa. La investigación cuantitativa es un método de recogida de datos en un contexto de estudios principalmente científicos. En base a los datos recogidos, se pueden probar hipótesis predefinidas. Por ende, en el presente estudio se recogieron datos sobre la variable habilidades sociales en niños de 5 años del nivel inicial para luego probar las hipótesis (Hernández y Mendoza, 2018).

La investigación fue de nivel explicativa ya que permitió expresar resultados de manera numérica. Para Hernández y Mendoza (2018) menciona que la investigación explicativa también conocida como práctica o empírica, se caracteriza porque deseará encontrar la aplicación de conocimientos generados, luego de insertar y sistematizar la praxis en investigación. Este uso de conocimiento derivó en los resultados que serán expresados de manera rigurosa, sistemática y organizada de la percepción de la realidad. (Vargas, 2009). Por ende, se trató de explicar los efectos de la aplicación juegos de roles como estrategia sobre el nivel de habilidades sociales en las y los estudiantes de 5 años del nivel inicial.

El diseño del presente estudio fue pre-experimental. El diseño que se empleó en el presente estudio, corresponde al pre experimental con pre y post test. Este diseño consistirá en aplicar a un grupo, una prueba previa, luego se administrará un tratamiento y después de ello se aplicará la prueba o medición posterior (Carrasco, 2014). En otras palabras, en el presente estudio se administró la aplicación de juegos de roles como estrategia para conocer posteriormente los efectos en las habilidades sociales en niños de 5 años del nivel inicial.

Este diseño se diagrama así:

G 01 x 02

G: Niños y niñas de 5 años de nivel inicial

O1: (Aplicación de lista de cotejo de las habilidades sociales, mediante un pre test)

O2: (Aplicación de lista de cotejo de las habilidades sociales, mediante un post test)

X: Juegos de roles

3.2. Población y muestra:

Según Hernández y Mendoza (2018) menciona que es la totalidad de los elementos que poseen las principales características objeto de análisis y sus valores que son conocidos como parámetros. Por lo mismo que en este estudio estuvo conformado por todos los 78 estudiantes de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

Tabla 1

Población de educación inicial, niños de 5 años

Institución Educativa	Sección	N° de niños/estudiantes
		Cantidad
N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre	5 Verde	15 niños
	5 Azul	33 niños
	5 Rojo	30 niños
Total		78 niños

Nota. Nómina de matrícula 2022

Hernández y Mendoza (2018) afirma que la muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico. En este caso, se trabajó con una muestra de 30 niños de 5 años sección: Rojo de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio, niños de 5 años

Institución Educativa	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre.	5 años	20	10
	Rojos		
Total		30	

Nota. Nómina de matrícula 2022

La muestra de investigación se obtuvo mediante la técnica denominada, muestreo de juicio como método no probabilístico, en la cual la selección de la muestra depende

del criterio o juicio del investigador (Hernández et al, 2010). Resultando como muestra 43 niños de 5 años del aula: Rojo de la institución ya antes mencionada.

3.3. Variables: Definición y operacionalización

Variable Independiente: Juego de roles

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Gonzalo y Valdivia, 2019).

Variable Dependiente: Habilidades sociales

Se define a las habilidades sociales como las conductas y comportamientos que permiten relacionarse con el medio social y establecer una interacción adecuada; por lo tanto, las habilidades sociales son aquellas que nos permiten la supervivencia. Sin ellas el ser humano simplemente involuciona a su condición de animal. La cordialidad, la cortesía, el buen trato, la etiqueta social, son habilidades sociales que el ser humano, por su condición de serlo, tiene y debe practicarlas (McGinnis y Goldstein, 2020).

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos de roles	Los juegos de roles es una estrategia que se desarrolla mediante las dimensiones: Autonomía Iniciativa Curiosidad	Juego de rol espontáneo	Expresa afecto y elogios. Expresa saludos.	Escala Ordinal	Inicio Proceso Logro
		Juego de rol escénico	Manifiesta su agradecimiento. Solicita apoyo. Expresa sentimientos.		
		Juego de rol didáctico	Verbaliza saludos. Expresa acuerdos y desacuerdos. Ofrece instrucciones.		
Habilidades sociales	Las habilidades sociales es una variable que será medida a través de las dimensiones: Habilidades básicas para la interacción Habilidades para hacer amigos Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Habilidades básicas para la interacción	Solicita ayuda a otros. Saluda cordialmente. Agradece a los demás.		
		Habilidades para hacer amigos	Se despide de sus amigos. Anima a los demás. Se integra en el juego.		
			Pide ayuda. Ofrece explicaciones.		

Pide disculpas a otros.

Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Reconoce su estado de ánimo.
	Expresa halagos.
	Expresa su desacuerdo.
	Reconoce su valor ante los demás.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información:

Se empleó como técnica la observación. Bunge (2000) afirma que la observación directa es aquella en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación. Por lo tanto, en la presente investigación se empleó la observación de las actitudes relacionadas a las habilidades sociales en los niños de 5 años.

Para Martínez (2013) manifestó que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación y la lista de cotejo, que son instrumentos diseñados respecto al comportamiento de las personas. Por tanto, el instrumento empleado en el presente estudio fue la lista de cotejo.

También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida. (Hernández, 2016). Dicha lista de cotejo se encargó de medir la variable habilidades sociales, a través de la observación de conductas de las personas.

3.6 Método de análisis de datos

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera, se coordinó el permiso con la dirección de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, firmando un consentimiento informado para la aplicación de instrumentos lista de cotejo a los estudiantes de cinco años de dicha institución, luego nos proporcionó un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases.

En un inicio se aplicó un Pre – test para observar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura. Luego se aplicó un Pos test para observar la mejora de las habilidades sociales, a raíz de la aplicación de la estrategia. Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS Versión 22.0. Se aplicó la prueba estadística no paramétrica de la T- de Student.

3.8. Aspectos éticos:

El estudio consideró los principios éticos que rigen las actividades de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote y que se encuentran consignados en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación V001 (ULADECH, 2024):

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Antes de que los estudiantes se unan al estudio, se aseguró de respetarlos y proteger su bienestar al obtener el consentimiento informado firmado por sus padres. La confidencialidad de todos los datos recopilados será respetada, y únicamente se emplearán para propósitos de investigación dentro de la Institución Educativa.

b. Libre participación por propia voluntad

Se brindó a los padres de los participantes la información esencial sobre el estudio para que puedan tomar una decisión informada y unirse de manera voluntaria. Nos aseguraremos de que todos los padres de familia firmen el consentimiento informado, mientras que los menores de edad proporcionen su asentimiento informado después de comprender la importancia de la investigación en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

c. Beneficencia, no maleficencia

Se llevó a cabo una supervisión continua para garantizar que la participación en el estudio sea provechosa y no conlleve ningún riesgo para los estudiantes que serán partícipes del estudio. Se prestó una atención especial al diseño de las sesiones para reducir al mínimo los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

d. Integridad y honestidad

Se registraron con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados de la investigación para asegurar la integridad del estudio. Se hizo referencia de manera adecuada a todas las fuentes externas, dando crédito a los autores correspondientes. Tanto el proyecto como el informe final fueron sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25%.

e. Justicia

Se garantizó la imparcialidad en la selección de los participantes y en su acceso a los beneficios del estudio. Se implementaron acciones para prevenir cualquier tipo de discriminación o parcialidad durante el proceso de investigación. Se utilizó un método de recolección de datos estandarizado para mitigar posibles sesgos en esta investigación, disminuyendo la influencia de las preferencias o inclinaciones del investigador en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

IV. RESULTADOS

- Objetivo específico 1:** Evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles.

Tabla 3

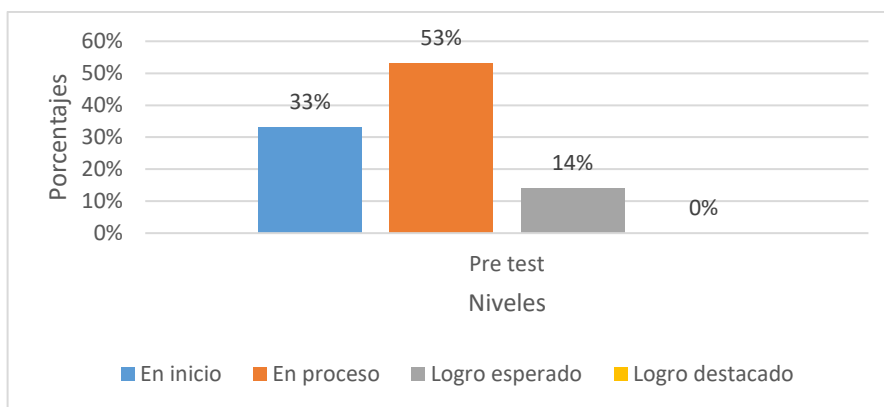
Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el pre test

Niveles de logro	Habilidades sociales antes de aplicar el juego de roles	
	f	%
Logro destacado	0	0 %
Logro esperado	4	14 %
En proceso	16	53 %
En inicio	10	33 %
Total	30	100 %

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años de la I.E. N°018 Domingo Savio

Figura 1

Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el pre test



Nota. Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. N°018 Domingo Savio, antes de aplicar los juegos de roles, de los cuales se observa que un 53% de niños de 5 años se ubica en proceso de habilidades sociales, seguido de un 33% en inicio y un 14% en logro esperado. Por lo tanto, se concluye que los niños presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales.

2. Objetivo específico 2: Diseñar y aplicar los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

Tabla 4

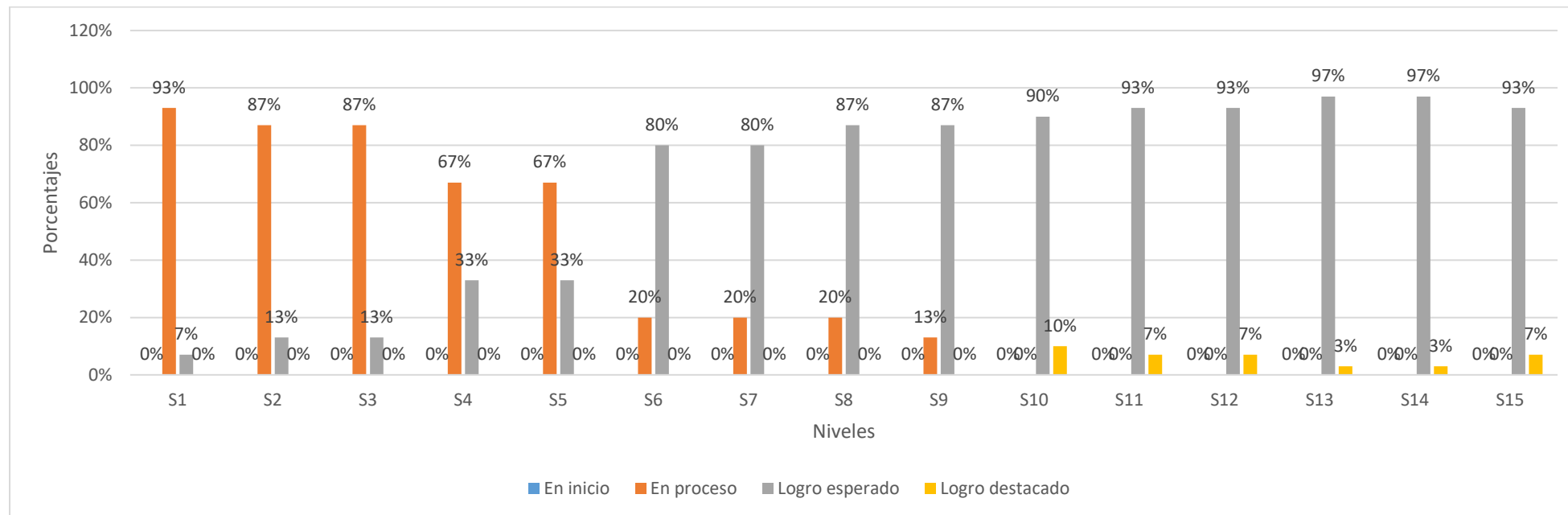
Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar el juego de roles

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESION 14		SESION 15	
	f	%	F	%	F	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	F	%
Logro destacado	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	2	10 %	2	7 %	2	7 %	1	3 %	1	3 %	2	7 %
Logro Esperado	2	7 %	4	13 %	4	13 %	10	33 %	10	33 %	24	80 %	24	80 %	26	87 %	26	87 %	28	90 %	28	93 %	28	93 %	29	97 %	29	97 %	28	93 %
Proceso	28	93 %	26	87 %	26	87 %	20	67 %	20	67 %	6	20 %	6	20 %	4	13 %	4	13 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Inicio	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Total	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %	30	100 %

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años de la I.E. N°018 Domingo Savio

Figura 2

Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar el juego de roles



Nota. Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales de niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, donde se evidencia que, en la primera sesión un 93% se ubicó en proceso y un 7% en logro esperado, el cual fue mejorando hasta llegar a un 93% en logro esperado y 3% en logro destacado en la última sesión, lo que permite concluir que la aplicación de los juegos de roles permitió desarrollar eficazmente las habilidades sociales en los menores de 5 años.

3. Objetivo específico 3: Evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles.

Tabla 5

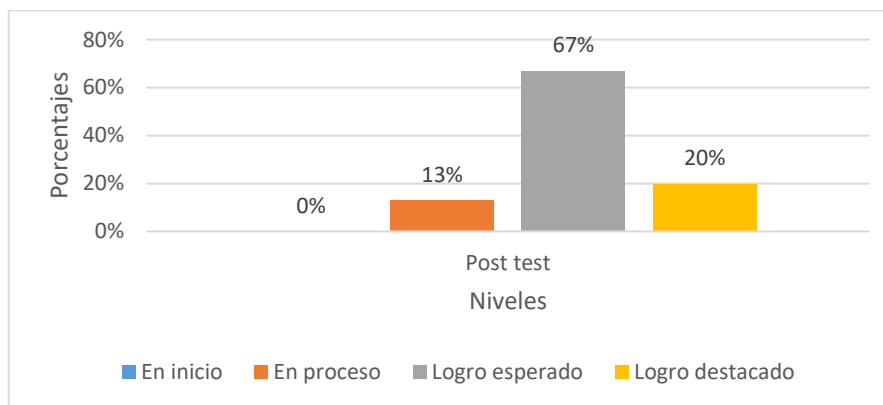
Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el post test

Niveles de logro	Habilidades sociales después de aplicar el juego de roles	
	f	%
Logro destacado	6	20 %
Logro esperado	20	67 %
En proceso	4	13 %
En inicio	0	0 %
Total	30	100 %

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años de la I.E. N°018 Domingo Savio

Figura 3

Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el post test



Fuente: Tabla 11

Se puede observar en la tabla 5 y figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, después de aplicar los juegos de roles, de los cuales se observa que un 67% de niños de 5 años se ubicó en logro esperado de habilidades sociales, seguido de un 20% en logro destacado y un 13% en proceso. Por lo que se concluye que los niños de 5 años alcanzaron desarrollar favorablemente sus habilidades sociales, gracias a la aplicación de los juegos de roles.

Objetivo específico 4: Comparar el nivel de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

Tabla 6

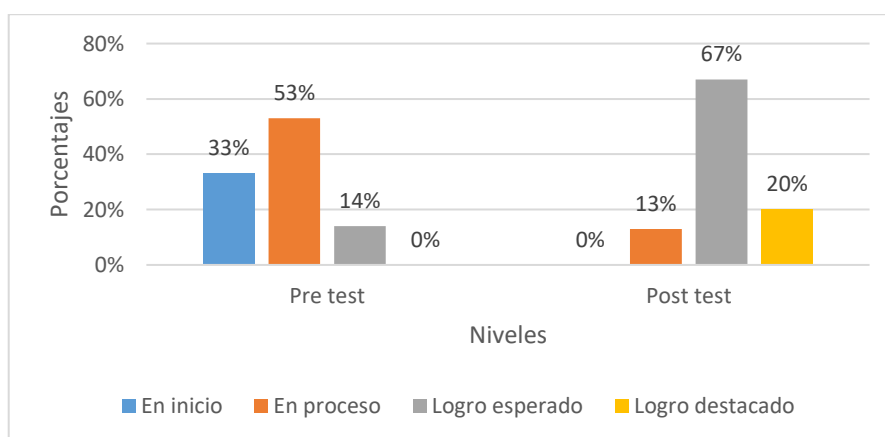
Nivel de habilidades sociales durante el pre y post test

Nivel de logro	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Logro destacado	0	0 %	6	20 %
Logro esperado	4	14 %	20	67 %
En proceso	16	53 %	4	13 %
En inicio	10	33 %	0	0 %
Total	30	100 %	30	100 %

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años de la I.E. N°018 Domingo Savio

Figura 4

Nivel de habilidades sociales durante el pre y post test



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre y post test, donde se evaluó el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, antes y después de aplicar el juego de roles, de los cuales se observa que en el pre test el 53% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 67% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas. Por lo que se concluye que

la estrategia de juegos de roles, es apta para la mejora de las habilidades sociales en dichos menores.

4. Objetivo general: Determinar de qué manera los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

Comprobación de la hipótesis

Tabla 7

Prueba de normalidad

		Shapiro - Wilk	
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test	,829	30	,018
Post test	,833	30	,013

- **Criterios de decisión**

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 13, existe una sig. 0,029. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon

- **Procedimiento de la prueba no paramétrica de Wilcoxon**

Hi: Los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

Ho: Los juegos de roles no desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

Tabla 8*Prueba de rangos de Wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	25 ^b	6,50	91,00
	Empates	5 ^c		
	Total	30		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Tabla 9*Estadístico de prueba*

Estadísticos de prueba	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,676 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p=0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación del juego de roles en las sesiones de aprendizaje. Con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados de la prueba estadística indican que el valor W arrojó 20, el valor crítico de 32 y un nivel de significancia de 0.001 siendo este menor al esperado. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general: Determinar de qué manera los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024. Al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación del juego de roles en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que el juego de roles si desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa antes mencionada.

Esto se corrobora con el estudio hecho por Espiritu (2022) en su trabajo denominado Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, Distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo, Junin-2021, tesis realizada en Chanchamayo, Junín; obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales básicas fue en proceso a un 78%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel de habilidades sociales en logro esperado a un 88%. Concluyendo de esta manera que los juegos de roles permiten la mejora de las habilidades sociales básicas que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,000. Este antecedente coincide con el resultado de la presente tesis, ya que en ambas se demostró que la aplicación de juegos de roles como estrategias metodológicas, permiten desarrollar las habilidades sociales en una muestra de estudio igual.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Zamora et al. (2020) quien refiere que los juegos de roles son utilizados como estrategia en los centros de educación inicial, a pesar de que son un medio de interacción y comunicación, se pueden trabajar con un fin pedagógico donde le permite a los niños y niñas estimular y fortalecer el proceso del desarrollo del lenguaje llevándolos a expresarse y socializar con el entorno que les rodea.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia darnos cuenta de lo importante que es aplicar los juegos de roles, ya que como afirma el autor antes señalado, éstos forman permiten la comunicación y la socialización y por ende las habilidades sociales y por lo tanto no sólo lograrían mejoras de habilidades sociales, sino

también se podrían ver beneficiados en otros aspectos como en su lenguaje y su desarrollo a nivel social.

Respecto al primer objetivo específico: Evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles. Se puede observar en el pre test sobre el nivel de habilidades sociales que un 53% de niños de 5 años se ubica en proceso de habilidades sociales, seguido de un 33% en inicio y un 14% en logro esperado. Se puede concluir que los niños tienen problemas para interactuar con los demás, mediante el saludo, el agradecimiento, solicitando ayuda, así como dificultades para hacer amigos, integrarse a un grupo, pedir disculpas, expresar halagos o su desacuerdo, etc.

Esto se corrobora con la investigación hecha por Blanco (2023) en su tesis titulada el Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada del Distrito y Provincia de Huancané, Puno, 2021, tesis realizada en Huancané, Puno, obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue de proceso a un 78%. Resultados muy similares a los encontrados en el pre test de esta investigación. Se concluye de esta forma que nuestro estudio es similar al de Blanco (2023), debido a que en ambos se observaron deficiencias claras al momento de clasificar los niveles de habilidades sociales en los niños que fueron muestra de estudio.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar la teoría sociocultural de Vygotsky (1989) quien relaciona estrechamente con el desarrollo de habilidades sociales, ya que enfatiza la influencia del entorno social y cultural en el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades. Vygotsky sostiene que las interacciones sociales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los individuos, incluyendo las habilidades sociales.

Asimismo, para Bandura (1987), en su Teoría del aprendizaje social, señala que en esta teoría los individuos al mirar a otras personas en determinadas situaciones, experimentan y copian; en tal sentido las habilidades sociales.

Por lo tanto, este estudio nos permite darnos cuenta de la necesidad que existe de promover en los niños un contexto social, cuyos adultos o facilitadores empleen experiencias sociales o modelos adecuados para así educar las habilidades sociales, por esta

razón es importante la implementación de estrategias o referencias de interacción social adecuadas para las edades de los niños.

Con respecto al segundo objetivo específico: Diseñar y aplicar los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años. Se pudo evidenciar que, en la primera sesión un 93% se ubicó en proceso y un 7% en logro esperado, el cual fue mejorando hasta llegar a un 93% en logro esperado y 3% en logro destacado en la última sesión, lo que permite concluir que la aplicación de los juegos de roles permite desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 5 años.

Resultados que concuerdan con lo encontrado en Aquino (2020) consideró estudiar la tesis mencionada el juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo de Huánuco-2019. Obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue de inicio a un 45%, el cual fueron mejorado con la aplicación de 15 sesiones basadas en los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel de logro destacado a un 52%. Concluyendo de esta manera que la aplicación de sesiones basadas en los juegos de roles permite la mejora de las habilidades sociales básicas que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,000. En conclusión, según estos resultados similares a los de la investigación de Aquino (2020), ya que, se empleó los juegos de roles en ambos estudios, y la aplicación de sesiones de aprendizaje permitieron mejorar el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales en niños de 5 años.

Esto es respaldado por Aguilar (2018) quien menciona que los juegos de roles permiten el desarrollo las habilidades sociales, es decir a través del juego de roles, los niños también aprenden a comunicarse con los demás y hacer diferentes tipos de conexiones. Aprenden a soltar, escuchar, desafiar respetuosamente los estándares de los demás y ser más empáticos.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia que los docentes apliquen estrategias para promover las habilidades sociales de los estudiantes, en este estudio se logró que los niños alcanzaran aprendizajes sobre la habilidad social. La teoría ha permitido respaldar la intervención educativa realizada mediante el juego de roles lo cual

significa que la aplicación práctica de lo señalado por Aguilar sobre los beneficios del juego de roles, se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos.

Con respecto al tercer objetivo específico: Evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años, a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles. Se observa que en el pre test el 53% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo, en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 67% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas. Por lo que se concluye que los niños superaron los problemas para interactuar con los demás, mediante el saludo, el agradecimiento, solicitando ayuda, así como para hacer amigos, integrarse a un grupo, pedir disculpas, expresar halagos o su desacuerdo y esto debido a la aplicación de la estrategia del juego de roles.

Esto se corrobora con la investigación de Chuizo (2019) en su tesis titulada el juego de imitaciones en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo, obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue bajo a un 65%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de imitación, llegando en el post test a un nivel alto a un 82%. Concluyendo de esta manera que los juegos de imitación permiten la mejora de las habilidades sociales que fue corroborado con la prueba de hipótesis de T de Student de 0,000. De esta forma, este estudio reconoce que se puede llegar a desarrollar la habilidad social, al implementar las estrategias del juego de roles para estimular distintas habilidades en los niños, surgiendo así la necesidad de implementar programas que incluyan al juego de roles para mejorar significativamente las habilidades sociales de los niños.

Teóricamente, Prado (2020) identifica que los juegos roles tiene beneficios que permite acceder al conocimiento de forma significativa, útil para memorizar, mejorar el empleo del cálculo mental, promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, gran riqueza de vocabulario, además que ayuda a que el niño se relacione, sume sus relaciones interpersonales, porque a través de estos juegos ellos incentivan las relaciones comunicativas.

Con respecto al cuarto objetivo específico: Comparar el nivel de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años. Se observa en relación a la comparación del nivel de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación del juego como estrategia, se evidencia que el 73% de los estudiantes tuvieron un nivel en proceso al principio, el cual mejoraron gracias a la estrategia, llegando a un 67% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas.

Ese se corrobora con la investigación de Espíritu (2022) en su trabajo denominado Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, Distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo, Junin-2021, tesis realizada en Chanchamayo, Junín; obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales básicas fue en proceso a un 78%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel de habilidades sociales en logro esperado a un 88%. Concluyendo de esta manera que los juegos de roles permiten la mejora de las habilidades sociales básicas que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,000.

De esta manera, gracias al estudio de Espíritu (2022) podemos observar que las estrategias del juego de roles, permiten desarrollar las habilidades sociales en los niños que carentes de esta variable en relación a su edad. Entonces, se destaca la importancia de desarrollar estrategias que incluyan al juego para el desarrollo o mejora de la habilidad social en los niños y niñas de la presente muestra de estudio.

Respecto a esto, Zamora et al. (2020) quien refiere que los juegos de roles son utilizados como estrategia en los centros de educación inicial, a pesar de que son un medio de interacción y comunicación, se pueden trabajar con un fin pedagógico donde le permite a los niños y niñas estimular y fortalecer el proceso del desarrollo del lenguaje llevándolos a expresarse y socializar con el entorno que les rodea.

Por esta razón, es de vital importancia la implementación de juegos de roles, ya que como afirma el autor antes señalado, es un recurso que además de ser necesario en el desarrollo de los infantes, es un medio por el cual los mismos permiten el fortalecimiento de su interacción social y por ende sus habilidades sociales.

5.2. Limitaciones de estudio

Una limitación de este estudio, es su tamaño de muestra que es muy pequeña, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicó sólo al aula de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura. Según los autores Hernández et al. (2019) una muestra pequeña no proporciona una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados.

Por otro lado, tiene limitaciones inherentes a su naturaleza preexperimental. Según Hernández et al. (2019), en estudios pre experimentales, la muestra puede no ser representativa, ya que los participantes pueden tener características significativamente diferentes en comparación con la población de la que fueron seleccionados.

VI. CONCLUSIONES

En esta tesis se determinó que los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años. Lo más relevante fue que la mayor proporción de niños alcanzaron un nivel de logro esperado, es decir demostraron tener habilidades básicas para la interacción con los demás, así como para hacer amigos y capacidad para expresar sus sentimientos, emociones y opiniones con asertividad. Por lo tanto, se concluye que la estrategia de juegos de roles resultó ser eficaz para el desarrollo de las habilidades sociales en los menores de nivel inicial.

En este estudio se evaluó el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles. Lo más relevante es que el mayor porcentaje de los menores de 5 años se ubicaron en nivel de proceso respecto a sus habilidades sociales, es decir no fueron capaces de tener habilidades para interactuar con los demás, así como para las habilidades básicas como saludar, agradecer, etc. Es decir, mostraron dificultades para saludar a la profesora y a sus compañeros, así como para decir gracias cuando le ofrecen algo. Todo ello, nos hace pensar que los niños de 5 años, antes de la aplicación de los juegos de roles, evidenciaron dificultades respecto a sus habilidades sociales, permitiendo reconocer la necesidad de intervención inmediata.

En esta investigación se diseñó y aplicó los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años, donde se mostró que antes de la aplicación de los juegos de roles los menores de 5 años se ubicaron en nivel de proceso de sus habilidades sociales, sin embargo después de la aplicación de 15 sesiones, en las cuales se emplearon distintas estrategias, tales como a través de la expresión de afectos, saludos, sentimientos y la solicitud de ayuda a otros, los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel de logro esperado en relación a sus habilidades sociales. Todo ello permitió evidenciar que dichas estrategias permitieron observar la mejora de las habilidades sociales, lo cual se reflejó en la capacidad de los menores para desarrollar sus habilidades básicas y de interacción con los demás.

En esta tesis se evaluó el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años, a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles. Lo más relevante fue que los juegos de roles, tales como el juego de rol espontáneo, de rol escénico y/o de rol didáctico, lograron niveles altos en relación a sus habilidades sociales. Por lo tanto, se concluye que,

gracias a la intervención de las habilidades sociales, se observó la mejora de las habilidades sociales en los niños de 5 años.

En este estudio se comparó el nivel de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años, evidenciando que existen diferencias significativas al aplicar el pre y post test. Por ende, se concluye que mediante la aplicación de los juegos de roles se podrá evidenciar la mejora de las habilidades sociales en los menores del nivel inicial.

VII. RECOMENDACIONES

A los directivos considerar exponer los hallazgos encontrado sobre las habilidades sociales en los niños y como los juegos roles permiten la mejora de este, para tomar conciencia de aplicar estas estrategias desde la etapa inicial.

A las docentes considerar los juegos de roles dentro de sus sesiones de aprendizaje que apunten a la mejora de las relaciones interpersonales, empatía, emociones, que apuntan a un buen desarrollo de las habilidades sociales.

A los investigadores de las diferentes universidades tener en cuenta las variables de estudio para realizar estudios de diseño de corte correlacional, con el fin de poner en práctica los hallazgos encontrados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, N. (2019). *La evaluación educativa*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628044>
- Caballo, V. E. (2019). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales*. (p.309) <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>
- Chaparro Caso-López, A. A., Mora Osuna, N., & Medrano Gallegos, V. (2019). *Estudio de la implementación del Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE) en una entidad federativa mexicana*. *Psicoperspectivas*, 18(1), 102-116.
- Católica, U. L. A. D. E. C. H. (2024). Reglamento de Investigación Formativa. Universidad Católica Los Ángeles–Chimbote Perú Aprobado con Resolución, (0113-2024)
- Dosso, R. (2019). *El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística*. *Aportes y Transferencias*, 13(2), 11–28. Espinoza, E. <https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Espíritu, Y. (2022) *Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la institución educativa N°2127, Pichanaki-Provincia De Chanchamayo, Junin-2021 [Tesis de titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]*
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28856/ESTRATEGIA_HABILIDADES_ESPIRITU_CAMINRI_YANINA_NELIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Feandalucia (2019) *Que es el juego*. *Revista Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía*. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Fermoso, D., Cruzes, G., y Ruiz, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191-206.
https://www.rediech.org/ojs/2020/index.php/ie_rie_rediech/article/view/706
- Goldstein, A. P., Sprafkin, R. P., Gershaw, N. J., & Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca S.A.
<https://epage.pub/doc/goldstein-et-al-habilidades-sociales-y-autocontrol-en-la-adolescencia-dy1mg0o8jy>
- González Correa C. (2020). *Las Habilidades Sociales y emocionales en la infancia*. Vol. 9 N°19, 2027-1174. Bogotá-Colombia /Páginas 133-14, 62.
https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf?sequence=10

- Gonzalo Cobo, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2019). *Juego de Roles. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 1–2 [Tesis de titulación. Pontificia Universidad Católica del Perú]*
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376?show=full>
- Grandez, G. (2020). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°2929 Monte Alegre del Neshuya, en el año 2019 [Tesis de titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]*
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15802>
- Horna-Clavo, E., & Arhuis-Inca, W., y Bazalar-Palacios, J. (2020). *Relación de habilidades sociales y tipos de familia en preescolares: estudio de caso. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (61), 224-232. ISSN: 0124-5821.*
<https://doi.org/10.35575/rvucn.n61a13>
- Julcahuana, S. (2021) *Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021*
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/28745>
- Lacunza, A. B., & Contini, N. C. De. (2019). *Las Habilidades Sociales En Niños Preescolares En Social Abilities in Pre-School Children in Poverty Environments. Ciencias Psicológicas, 3(1), 57–66.*
<https://www.redalyc.org/pdf/4595/459545419006.pdf>
- Mamani Choque, M. L. (2019) *Habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa nuevo horizonte, Juliaca, provincia de San Román, región Puno-Perú-2019.* <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22400>
- McGinnis, E., & Goldstein, A. (1990). *Programa de habilidades para la infancia temprana. La enseñanza de habilidades prosociales a los niños de preescolar y jardín infantil.*
<https://docplayer.es/6902430-Programa-de-habilidades-para-la-infancia-temprana-la-ensenanza-de-habilidades-prosociales-a-los-ninos-de-preescolar-y-jardin-infantil.html>
- Mendoza González, B., Rojas González, C., & Barrera Baca, A. (2017). *Rol de participación en bullying y su relación con la ansiedad. Perfiles educativos, 39(158), 38-51.*
- Mendoza, M. (2020) *El juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 años de la I.E.I. Fundación por los Niños del Perú, Piura-2018.*
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/17191>

- Merino, R. (2023) *El juego libre para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Piura 2023*
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/122257>
- Ministerio de Educación. (2022). *Más de 49,000 casos de violencia estudiantil fueron registrados en portal SÍSEVE.*
<http://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/664873-mas-de-49-000-casos-de-violencia-estudiantil-fueron-registrados-en-portal-siseve>
- Quinteros, D. (2019). *Entrenamiento de habilidades sociales en adolescentes institucionalizados.1-164.*
http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos_digitales/146/tesis-479-entrenamiento.pdf
- Recursos y Habilidades (2019) *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Psicología histórico cultural, Vygotski. Biblioteca virtual.*
<https://www.recursosyhabilidades.com/videos/la-teoria-sociocultural-de-lev-vygotsky.html>
- Solano Rivera, T. R. (2023). *Factores de riesgo psicosocial y el bajo rendimiento académico: revision sistemática: revision sistemática. ducanatura, 4(1), 77-83.*
<https://fad.es/wp-content/uploads/2019/05/Alianza-para-la-protecci%C3%B3n-y-la-prevenci%C3%B3n-del-riesgo-psicosocial-en-ni%C3%B1as-y-ni%C3%B1os-y-adolescentes.pdf>
- Unicef. (2020). *Los efectos sociales y económicos de la pandemia para la infancia. Recuperado de: https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/los-efectos-sociales-y-econ%C3%B3micos-de-la-pandemia-para-la-infancia.*
<https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/los-efectos-sociales-y-econ%C3%B3micos-de-la-pandemia-para-la-infancia>
- Zamora, K., Machado, F., y Ramona, F. (2020) *Role play as a pedagogical strategy to strengthen the development of oral language.*
<https://repositorio.unan.edu.ni/13157/1/20202.pdf>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.

Matriz de consistencia:

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar de qué manera los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.</p>	<p>Hipótesis general Hi: Los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024. Ho: Los juegos de roles no desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.</p>	<p>Variable 1 Juegos de roles Dimensiones: Juego de rol espontáneo Juego de rol escénico Juego de rol didáctico</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa Nivel Explicativa Diseño de investigación: Pre experimental Población: 78 niños y niñas de 3, 4 y 5 años. Muestra: 30 niños de 5 años Técnica: La observación</p>
<p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de</p>	<p>Objetivos específicos Evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles.</p>		<p>Variable 2 Habilidades sociales Dimensiones: Habilidades básicas para la interacción Habilidades para hacer amigos Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones</p>	<p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

<p>los juegos de roles?</p>	<p>Diseñar y aplicar los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.</p>			
<p>¿Cómo el diseño y aplicación los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024?</p>	<p>Evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles.</p>			
<p>¿Cuál es el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles?</p>	<p>Comparar el nivel de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024.</p>			
<p>¿Cuál es el nivel de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años</p>				

de la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, Veintiséis de Octubre, Piura, 2024?				
--	--	--	--	--

Anexo 2: Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES

Código: _____ **Niños de 5 años**

Dimensiones	Ítems	Sí	No
Habilidades básicas para la interacción	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.		
	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.		
	Dice gracias cuando le ofrecen algo.		
	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.		
Habilidades para hacer amigos	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.		
	Se une con sus compañeros para jugar.		
	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.		
	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.		
	Pide disculpas cuando se equivoca.		
Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Hace sus cosas del salón solo y verbaliza Yo puedo hacerlo solo.		
	Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.		
	Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.		

Anexo 3: Ficha técnica de instrumentos

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 DOMINGO SAVIO, VEINTISEIS DE OCTUBRE, PIURA, 2024.								
	Variable 1: HABILIDADES SOCIALES	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.	x		x		x		
2	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.	x		x		x		
3	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	x		x		x		
4	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.	x		x		x		
	Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos							
5	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.	x		x		x		
6	Se une con sus compañeros para jugar.	x		x		x		
7	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.	x		x		x		
8	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.							
9	Pide disculpas cuando se equivoca.							
	Dimensión 3: Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones							
10	Hace sus cosas del salón solo y	x		x		x		

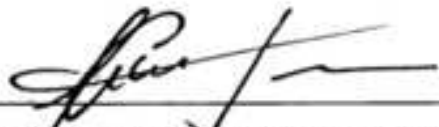
	verbaliza: Yo puedo hacerlo solo.							
11	Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.	x		x		x		
12	Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.	x		x		x		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dra. Velu Marianella Valles Medina DNI 05958022



Valles Medina Velu Marianella
DNI N° 05958022

Firma

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 DOMINGO SAVIO, VEINTISÉIS DE OCTUBRE, PIURA, 2024.								
	Variable 1: HABILIDADES SOCIALES	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.	x		x		x		
2	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.	x		x		x		
3	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	x		x		x		
4	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.	x		x		x		
	Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos							
5	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.	x		x		x		
6	Se une con sus compañeros para jugar.	x		x		x		
7	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.	x		x		x		
8	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.							
9	Pide disculpas cuando se equivoca.							
	Dimensión 3: Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones							
10	Hace sus cosas del salón solo y	x		x		x		

	verbaliza: Yo puedo hacerlo solo.							
11	Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.	x		x		x		
12	Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.	x		x		x		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg Karen Jacqueline Flores Pardo DNI 983227569



DIRECCIÓN GENERAL
Firma

Firma

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 DOMINGO SAVIO, VEINTISÉIS DE OCTUBRE, PIURA, 2024.								
	Variable 1: HABILIDADES SOCIALES	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.	x		x		x		
2	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.	x		x		x		
3	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	x		x		x		
4	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.	x		x		x		
	Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos							
5	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.	x		x		x		
6	Se une con sus compañeros para jugar.	x		x		x		
7	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.	x		x		x		
8	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.							
9	Pide disculpas cuando se equivoca.							
	Dimensión 3: Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones							
10	Hace sus cosas del salón solo y	x		x		x		

	verbaliza: Yo puedo hacerlo solo.						
11	Expresa cosas positivas de si mismo y a otras personas.	x		x		x	
12	Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.	x		x		x	

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg Mabel Margot Benites Rolando DNI 10403568



Mabel M. Benites Rolando
Magister en Educación
Cpcc. N° 048652

Firma

- Confiabilidad del instrumento

CODIGO	HABILIDADES SOCIALES												TOTAL	
	Habilidades básicas para la interacción				Habilidades para hacer amigos				Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P8	P10	P11	P12		
Estudiante 1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Estudiante 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
Estudiante 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 4	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 6	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
Estudiante 7	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	4
Estudiante 8	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Estudiante 9	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
Estudiante 10	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 12	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 14	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
TOTALES	12	9	10	11	5	10	11	10	10	11	11	11	8	
p	0.8	0.6	0.67	0.73	0.33	0.67	0.733	0.667	0.67	0.73	0.73333	0.533333333		
q	0.2	0.4	0.33	0.27	0.67	0.33	0.267	0.333	0.33	0.27	0.26667	0.466666667		
p*q	0.2	0.2	0.22	0.2	0.22	0.22	0.196	0.222	0.22	0.2	0.19556	0.248888889		

Σ	2.5422222
σ^2	11.102041
k (Items)	12
kr20	0.8411052

FIABILIDAD
COEFICIENTE DE KUOER - RICHARDSON (KR20)
 Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:
 Si = 1
 No = 0

$$Confiabilidad = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k D_i q_i}{S^2} \right]$$

Coefficiente de Correlación Magnitud
 0,70 a 1,00 Muy fuerte
 0,50 a 0,69 Sustancial
 0,30 a 0,49 Moderada
 0,10 a 0,29 Baja
 0,01 a 0,09 Despreciable

A partir de la magnitud moderada es confiable el instrumento

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,841** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

-Carta de presentación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CARTA N; 001 -2024 –ULADECH CATOLICA

Sra. PROF: JULIA ISABEL PALACIOS LEON

Directora de la I.E. I 018 DOMINGO SAVIO

Presente:

De mi consideración: Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante GUTIERREZ SANCHEZ ROXANA con DNI. 02876194 y con código de matrícula, 0807171115, de la carrera profesional de EDUCACION INICIAL DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE. Quien solicita su autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 DOMINGO SAVIO, VEINTISÉIS DE OCTUBRE, PIURA, 2024.”** Durante los meses de Abril a Junio del presente año.

Por este motivo, le agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación. En espera de su amable atención, ofrezco mi muestra de gratitud Atentamente.

GUTIERREZ SANCHEZ ROXANA
DNI°02876194

DRA Julia Palacios León DNI°02893532

Anexo 4: Formato de consentimiento informado

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

Título del estudio:.....

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: este es un estudio desarrollado por la investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.....

Procedimientos:

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

- 1.
- 2.
- 3.

Riesgos:

En esta investigación no aplica ningún riesgo para el participante, pero si decide participar en la investigación y el participante no desee participar durante las actividades o la evaluación que se le pide, la investigadora no se hace responsable.

Beneficios:

- El niño contará con el monitoreo constante y apoyo de la investigadora durante el proceso de aprendizaje según las estrategias planteadas.
- El niño será parte de una estrategia diferente en su aprendizaje del área de matemática, permitiendo que esta estrategia cumpla las necesidades que tienen, respetando su diversidad en el aprendizaje a través de la interacción constante , donde se cumple con todo el proceso didáctico dentro del desarrollo de la sesión, para ser que este conocimiento sea significativo y pueda poner en práctica en su entorno social, resolviendo situaciones problemáticas que se le presente a diario.

- El niño podrá interactuar de manera libre utilizando su autonomía y trabajo colaborativo en el proceso de la construcción de su propio aprendizaje.

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

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

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Investigadora

Fecha y Hora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E N°018
 2. DOCENTE :
 2. AULA : 5 Años
 3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Expresan sus emociones”

1. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Reconocen sus emociones al jugar



MATERIALES

- ❖ Globos
- ❖ Plumones
- ❖ Videos

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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

<p>RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.</p>	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a realizar como se expresan sus emociones donde daremos a conocer cuán importante son las emociones. ✓ Preguntamos: ¿Cómo te sientes cuando te premian? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas. <p>DESARROLLO:</p>
--	--

Enviamos videos a los niños donde se dibuja a cada globo con diferentes caritas de mociiones en donde nos da a conocer que emociones hay

La maestra muestra a los niños como también dibujo en los globos cada emoción.

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

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



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

CIERRE:

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

<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Felicitamos a los niños por el trabajo realizado el día de hoy ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo hicimos? ✓ ¿Cómo se llamaba el juego? ✓ ¿Te gusto? ¿por qué? ✓ ¿Qué materiales utilizaste?
-------------------------------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1

DATOS GENERALES


1. I.E.I : I.E N°018
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : “La tienda de Carlita”
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : pondremos en juego la habilidad



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	INICIO: <ul style="list-style-type: none">✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado.✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a realizar como se llamara tu tienda donde daremos a conocer cuán importante es seleccionar, los objetos en su lugar.
---	---

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

	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué vimos en la tienda del video?
--	--

- ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?

- ✓ ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E N°018
 2. DOCENTE :
 3. AULA : 5 Años
 4. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando con mi Familia”

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Identificamos las habilidades sociales desde el entorno familiar



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviara imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	INICIO: <ul style="list-style-type: none">✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado.✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a realizar cuales son los roles de la familia, donde daremos a conocer la importancia de la familia.✓ Preguntamos: ¿Cómo es tu familia? ¿Tienes una familia? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.
---	--

<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo se sintieron apoyando a sus familiares? ✓ ¿Cómo lo hicimos? ✓ ¿Qué rol más te gusto? ✓ ¿Te gusto? ¿por qué? ✓ ¿Qué materiales utilizaste?
-------------------------------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E N°018
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Solucionando los conflictos”
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Facilitar la comunicación entre niños



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

<p>RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.</p>	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a realizar solucionar conflictos, donde daremos a conocer la importancia de los valores, tolerancia y otros. ✓ Preguntamos: ¿Cómo se sienten cuando un amigo les quita el juguete que más les agrada? ¿Lo atentas verbalmente?, ¿Lo agredes físicamente? ¿Es bueno pedir disculpas?, ¿Sera bueno disculpar a los compañeros? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.
--	--

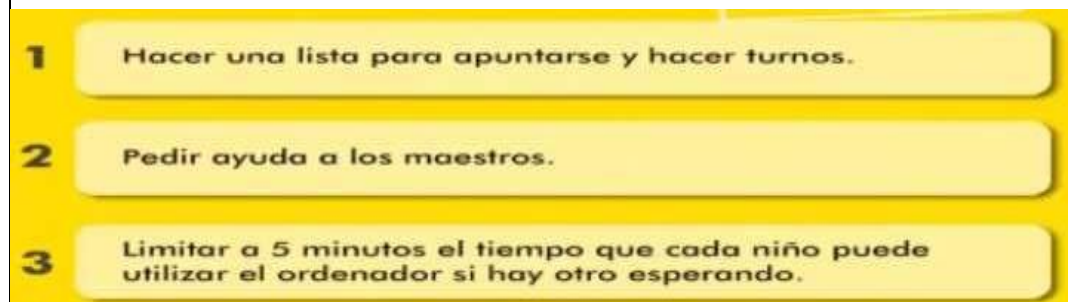
DESARROLLO:

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

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

<https://www.youtube.com/watch?v=dNlyfh14iyA>

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



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

¿Será bueno saber escuchar y dialogar?

CIERRE:

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

<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Será importante pedir disculpa de nuestras acciones? ✓ ¿Cómo lo hicimos? ✓ ¿Te gusto ayudar a solucionar conflictos? ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?
-------------------------------	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1 DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E N°018
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Conociendo mi personaje favorito”
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Propiciar momentos de reflexión frente a superpersonaje favorito



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	INICIO: <ul style="list-style-type: none">✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado.✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a conocer su personaje favorito donde daremos a conocer la importancia del valor.✓ Preguntamos: ¿Cómo se sienten conocer al personaje favorito? ¿Qué personaje te gustaría ser?,. Dejen que le asombre con sus ideas.
---	---

DESARROLLO:

Enviamos videos a los niños donde se da a conocer sobre el personaje favorito seran iguales todos los personajes.

<https://www.youtube.com/watch?v=KDfI0dnUfjM>

<https://www.youtube.com/watch?v=IESdHORufS0>



- ✓ Cuando el niño o niña quiere ser un personaje con la ayuda de un mayor se elabora un traje de su personaje favorito ¿Te gustaría ser un súper héroe?

¿Cuál personaje te gustaría ser?

CIERRE:

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

TRABAJO COLEGIADO.

✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.

✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.

✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Cómo lo hemos hecho?
- ✓ ¿Te gusto tu personaje favorito?
- ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1

DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E N°018
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Conociendo nuestras emociones”
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Comprender las emociones de los demás niños



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

<p>RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.</p>	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado.✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a conocer nuestras emociones donde daremos a conocer la importancia de las emociones. <p>Preguntamos: ¿Sabes por qué nos reímos? ¿Qué pasa cuando lloramos?, ¿Estará bien enojarnos? ¿Sabes que son las emociones?, ¿Qué pasa cuando reciben un regalo?</p> <p>Dejen que le asombre con sus ideas.</p>
--	---

DESARROLLO:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=qBZSIgo4N1k>



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

CIERRE:

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

TRABAJO
COLEGIADO.

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

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?

	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Con que carita te identificas más?✓ ¿Te gusto? ¿por qué?
--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1 DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E N°018
2. **DOCENTE** :
3. **AULA** : 5 Años
4. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : “Nos comprometemos a ser tolerantes y libres”
5. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Comprender el valor del respeto y libertad



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

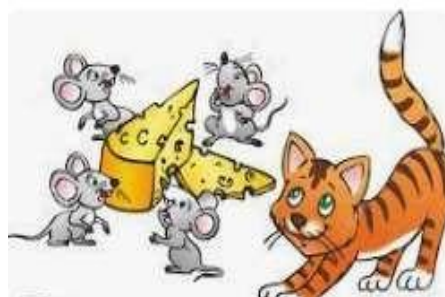
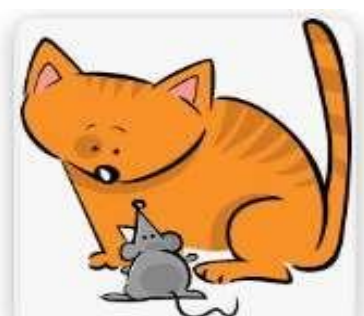
<p>RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.</p>	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a conocer tenemos que ser tolerantes donde daremos a conocer la importancia de la tolerancia .y la amistad <p>Preguntamos: ¿Les gustaría jugar al gato y al ratón?</p> <p>¿Cómo debemos comportarnos al momento de jugar?</p> <p>¿Será importante que nuestros juegos tengan reglas?</p> <p>Dejen que le asombre con sus ideas.</p>
--	---

DESARROLLO:

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

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

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



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

- ✓ Al culminar el Juego la docente les pregunta.

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

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

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

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

CIERRE:

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

<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿En qué puedes mejorar? ✓ ¿Será importante elegir lo que nos gusta? ✓ ¿Qué me fue fácil?, ¿Qué me fue difícil? ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?
-------------------------------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E N°018
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando con mis amigos”
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Comprender el valor del respeto



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

<p>RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.</p>	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a conocer, jugando con mis amigos donde daremos a conocer la importancia del respeto entre ellos. <p>¿Que vimos en el video? ¿A dónde iba todas las mañanas caperucita?</p> <p>¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué color se vestía caperucita?</p> <p>Preguntamos: ¿De qué trataba el cuento?, ¿Por qué es importante ser obediente?</p> <p>¿Junto con los niños crean las reglas de juego? Dejen que le asombre con sus ideas.</p>
--	---

DESARROLLO:

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

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

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



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

CIERRE:

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

TRABAJO
COLEGIADO.

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

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?

- ✓ ¿Será importante ser obediente?
- ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?
- ✓ ¿En qué podemos mejorar?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. DATOS GENERALES

2. I.E.I : I.E N°018
 3. DOCENTE :
 4. AULA : 5 Años
 5. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Un día en el hospital”
 6. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Tomar las habilidades sociales y ayudara los que nos necesitan



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	INICIO: Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos

la conocer cómo se visita al hospital donde daremos a conocer la importancia de ayudar a los demás.

Preguntamos: ¿La sirena y los instrumentos que tenemos puestos a que les recuerda?

¿A qué creen que jugaremos hoy? Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=-UYqJ2zxzoo>



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

CIERRE:

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

TRABAJO
COLEGIADO.

✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.

✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.

✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1

DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E N°018
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : "Me gusta estar limpios"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Fomentar la limpieza desde pequeños



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado.✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a conocer como estar limpios donde daremos a conocer la importancia de estar siempre limpios. <p>Preguntamos: ¿Les gustaría estar como el niño de la lámina? ¿Saben que se debe hacer para estar limpios? ¿Qué pasa cuando no nos lavamos? Dejen que le asombre con sus ideas.</p>
---	---

DESARROLLO:

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

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

<https://www.youtube.com/watch?v=Hxn97g8HUq4>



- ✓ Cuando el niño o niña quiere asearse, con la ayuda de un mayor siempre guiar hasta que aprendan a ser autónomo en la higiene, ¿Te gusto estar limpio?

¿Cómo se sintieron después de bañarse?

- ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen que lindo es estar limpio.

CIERRE:

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

<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿En qué tuviste dificultad? ✓ ¿Cómo lo podemos mejorar? ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?
---------------------------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

1 DATOS GENERALES

- 1. I.E.I : I.E N°018
- 2. DOCENTE :
- 3. AULA : 5 Años
- 4. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando con mi Familia”

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Identificamos las habilidades sociales desde el entorno familiar



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

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

DESARROLLO:

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

La maestra muestra a los niños láminas de familia

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

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

https://www.youtube.com/watch?v=Hh8V9q_fijo



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

CIERRE:

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

¿Cómo te sentiste apoyando a mamá?

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

<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo se sintieron apoyando a sus familiares? ✓ ¿Cómo lo hicimos? ✓ ¿Qué rol más te gusto? ✓ ¿Te gusto? ¿por qué? ✓ ¿Qué materiales utilizaste?
-------------------------------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

1 DATOS GENERALES

6. I.E.I : I.E N°018
 7. DOCENTE :
 8. AULA : 5 Años
 9. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Solucionando los conflictos”
 10. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Facilitar la comunicación entre niños



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy.

RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.	INICIO: <ul style="list-style-type: none">✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado.✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos a realizar solucionar conflictos, donde daremos a conocer la importancia de los valores, tolerancia y otros.✓ Preguntamos: ¿Cómo se sienten cuando un amigo les quita el juguete que más les agrada? ¿Lo atentas verbalmente?, ¿Lo agredes físicamente? ¿Es bueno pedir disculpas?, ¿Sera bueno disculpar a los compañeros? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.
---	---

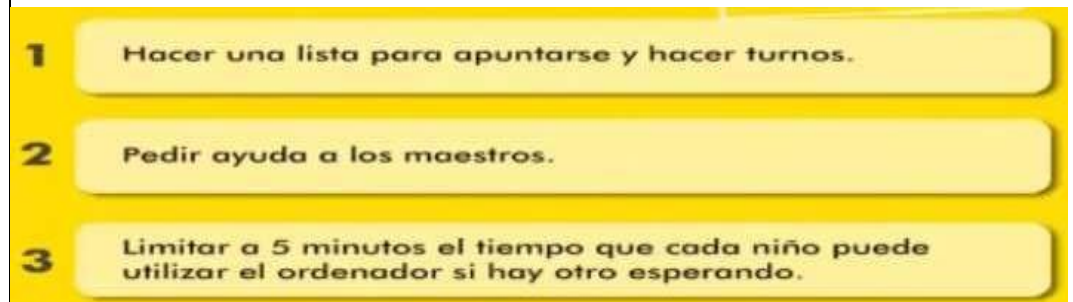
DESARROLLO:

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

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

<https://www.youtube.com/watch?v=dNlyfh14iyA>

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



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

¿Sera bueno saber escuchar y dialogar?

CIERRE:

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

<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Será importante pedir disculpa de nuestras acciones? ✓ ¿Cómo lo hicimos? ✓ ¿Te gusto ayudar a solucionar conflictos? ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?
-------------------------------	--